



AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



Sabri Bahadır BAKIRTAŞ

TELEVİZYON YARIŞMA PROGRAMLARINDA SÖYLEMLER:
SURVIVOR ALL STAR 2024 ÖRNEĞİ

Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı
Yüksek Lisans Tezi

Antalya, 2025



AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



Sabri Bahadır BAKIRTAŞ

TELEVİZYON YARIŞMA PROGRAMLARINDA SÖYLEMLER:
SURVIVOR ALL STAR 2024 ÖRNEĞİ

Danışman

Prof. Dr. Gülseren ŞENDUR ATABEK

Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı
Yüksek Lisans Tezi

Antalya, 2025

T.C.
Akdeniz Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne,

Sabri Bahadır BAKIRTAŞ'ın bu çalışması, jürimiz tarafından Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programı tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Doç. Dr. Sibel KARADUMAN (İmza)

Üye (Danışman) : Prof. Dr. Gülseren ŞENDUR ATABEK (İmza)

Üye : Doç. Dr. Ürün YILDIRAN ÖNK (İmza)

Tez Başlığı: Televizyon Yarışma Programlarında Söylemler: *Survivor All Star 2024*
Örneği

Onay: Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Tez Savunma Tarihi : 17/03/2025

Mezuniyet Tarihi : 27/03/2025

AKADEMİK BEYAN

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Televizyon Yarışma Programlarında Söylemler: *Survivor All Star 2024* Örneği” adlı bu çalışmanın, akademik kural ve etik değerlere uygun bir biçimde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım bütün eserlerin kaynakçada gösterildiğini ve çalışma içerisinde bu eserlere atıf yapıldığını belirtir; bunu şerefimle doğrularım.

Sabri Bahadır BAKIRTAŞ





T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



17 / 03 / 2025

TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU BEYAN BELGESİ

Öğrenci Bilgileri	
Adı-Soyadı	Sabri Bahadır BAKIRTAŞ
Öğrenci Numarası	202152056006
Anabilim Dalı	Radyo, Televizyon ve Sinema
Programı	Tezli Yüksek Lisans Programı
Danışman Öğretim Üyesi Bilgileri	
Unvanı, Adı-Soyadı	Prof. Dr. Gülseren ŞENDUR ATABEK
Yüksek Lisans Tez Başlığı	Televizyon Yarışma Programlarında Söylemler: <i>Survivor All Star 2024 Örneği</i>
Turnitin Bilgileri	
Ödev Numarası	2617110210
Rapor Tarihi	17.03.2025
Benzerlik Oranı	Alıntılar hariç: % 3 Alıntılar dahil: % 7
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE,	
Yukarıda bilgileri bulunan öğrenciye ait tez çalışmasının a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana Bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 142 sayfalık kısmına ilişkin olarak Turnitin adlı intihal tespit programından Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esaslarında belirlenen filtrelemeler uygulanarak yukarıdaki detayları verilen ve ekte sunulan rapor alınmıştır. Danışman tarafından uygun olan seçenek işaretlenmelidir: (X) Benzerlik oranları belirlenen limitleri aşmıyor ise: Yukarıda yer alan beyanın ve ekte sunulan Tez Çalışması Orijinallik Raporunun doğruluğunu onaylarım. () Benzerlik oranları belirlenen limitleri aşıyor, ancak tez/dönem projesi danışmanı intihal yapılmadığı kanısında ise: Yukarıda yer alan beyanın ve ekte sunulan Tez Çalışması Orijinallik Raporunun doğruluğunu onaylar ve Uygulama Esaslarında öngörülen yüzdelik sınırlarının aşılmasına karşın, aşağıda belirtilen gerekçe ile intihal yapılmadığı kanısında olduğumu beyan ederim.	
Gerekçe:	
Benzerlik taraması yukarıda verilen ölçütlere uygun olarak tarafımca yapılmıştır. İlgili tezin orijinallik raporunun uygun olduğunu beyan ederim. Danışman Öğretim Üyesi Prof.Dr. Gülseren ŞENDUR ATABEK	

İÇİNDEKİLER

TABLolar LİSTESİ.....	i
GÖRSELLER LİSTESİ.....	ii
KISALTMALAR LİSTESİ.....	iii
ÖZ	iv
SUMMARY.....	v
TEŞEKKÜR.....	vi
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

TELEVİZYONDA REALİTY SHOW YARIŞMA PROGRAMLARI

1.1. Reality Show Programlarının Ekonomi Politik Boyutu	8
1.2. Reality Show Alt Türü Olarak Yarışma Programları	12
1.3. Medyada Sosyal Darwinist Söylemler	17

İKİNCİ BÖLÜM

REALİTY SHOW TÜRÜ VE *SURVIVOR* SERİSİ

2.1. <i>Survivor</i> Serisinin Türk Televizyon Kanallarındaki Uyarlamaları	23
2.2. <i>Survivor</i> Serisinin Format Yapısı	26
2.3. <i>Survivor</i> Serisinde Ürün Yerleřtirmelerin Rolü	28
2.4. <i>Survivor</i> Serisinde Temsil Edilen Gerçeklik	30
2.5. <i>Survivor</i> Serisindeki Doęa Temsili	43

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

3.1. Kavramsal Çerçeve.....	51
3.1.1. Sosyal Darwinist Yarışma Kurgusu İçeren Yapımlardaki Ortak Temalar	54
3.1.1.1. Küresel İktidar	54
3.1.1.2. İzolasyon.....	54
3.1.1.3. Vahşî Doęa	55
3.1.1.4. Ayıklayıcı Şiddet	56
3.1.1.5. Hayatta Kalma Mücadelesinin Oyunlaştırılması ve Seyirlik Şiddet	58
3.1.1.6. Gözetleme ve Yayınlama	59
3.2. Kuramsal Çerçeve	61

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SURVIVOR ALL STAR 24: İDEOLOJİ VE SÖYLEMLER

4.1. Oluşturulan Söylem Kategorileri.....	65
4.1.1. Rekabet Söylemi ve Analizi	65
4.1.1.1. Meritokratik Rekabet Temsilleri	67
4.1.1.1.1. SMS Oyu	68
4.1.1.1.2. Zayıf Tahmin Edilebilirlik.....	69
4.1.1.1.3. Şansa Bağlı Seçim	69
4.1.1.1.4. Beceri Farklılığı.....	70
4.1.1.2. Yarışmadaki Genel Oyun Profilinin Değerlendirilmesi	71
4.1.1.3. Yarışmadaki Özel Oyun Profilinin Değerlendirilmesi	72
4.1.1.3.1. Dans Yarışması.....	72
4.1.1.3.2. Futbol Maçı	73
4.1.1.3.3. Birleşme Partisi Oyunları: Yasaklı Kelime Yarışması ve Şarkı Yarışması.....	73
4.1.1.3.4. Bil Bakalım Oyunu.....	74
4.1.1.3.5. Anlatı Bakalım Oyunu.....	75
4.1.1.4. Eleyici Rekabet Temsilleri	75
4.1.1.4.1. Yarışmanın Sonuçlanması	76
4.1.1.4.2. Ödül Verme Yapısı.....	77
4.1.2. Doğada Yaşam Söylemi ve Analizi.....	78
4.1.2.1. İzole Tropikal Çevre Temsilleri	80
4.1.2.2. Kabile Anlatısı Temsilleri	85
4.1.2.2.1. Yarışma Mizansenleri.....	86
4.1.2.2.2. Kamp Faaliyetleri	93
4.1.2.3. Kargo Kültü Temsilleri.....	95
4.1.2.3.1. Ritüel Olarak Yarışma Oyunu	96
4.1.2.3.2. Kargo Kültü Nesnesi Olarak Yarışma Kompozisyonu	101
4.1.3. Ofansif Davranış Söylemi ve Analizi.....	102
4.1.3.1. Yenilgiye Tahammülsüzlük.....	103
4.1.3.2. Rakipler Arası Husumet	104
4.2. İşitsel Mod Analizi	106
SONUÇ	111
KAYNAKLAR.....	119

İnternet Kaynakları	125
ÖZGEÇMİŞ	128



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 4.1 Oluşturulan Söylemsel Kategorilerin Alt Başlıkları.....	65
---	----



GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 4.1 <i>Survivor All Star 2024</i> Yarışma Programı 1.Bölüm Açılış Jeneriğine Ait Görüntü Kesiti: Amfibi	81
Görsel 4.2 <i>Survivor All Star 2024</i> Yarışma Programı 1.Bölüm Açılış Jeneriğine Ait Görüntü Kesiti: Kolaj.....	82
Görsel 4.3 <i>Survivor All Star 2024</i> Yarışma Programı 1.Bölüm Görüntü Kesiti: Kroki	83
Görsel 4.4 <i>Survivor All Star 2024</i> Yarışma Programı 1.Bölüm Görüntü Kesiti: Sahil	84
Görsel 4.5 <i>Survivor All Star 2024</i> Yarışma Programı 1.Bölüm Görüntü Kesiti: Yarışma Oyunu	84
Görsel 4.6 <i>King Kong</i> (2005) Filminden Bir Sahne Kesiti: Kolye Referansı 1	87
Görsel 4.7 <i>Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest</i> (2006) Filminden Bir Sahne: Kolye Referansı 2.....	88
Görsel 4.8 <i>Survivor All Star 2024</i> Yarışma Programı 128.Bölüm Sahnesi: Kolye	88
Görsel 4.9 <i>King Kong</i> (2005) Filminden Bir Sahne: Meşale Referansı 1	89
Görsel 4.10 <i>Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest</i> (2006) Filminden Bir Sahne: Meşale Referansı 2.....	90
Görsel 4.11 <i>Survivor All Star 2024</i> Yarışma Programı 1.Bölüm Sahnesi: Meşale.....	90
Görsel 4.12 <i>Survivor All Star 2024</i> Yarışma Programı 1.Bölüm Sahnesi: Ateş.....	91
Görsel 4.13 <i>King Kong</i> (2005) Filminden Bir Sahne: Heykel Referansı	92
Görsel 4.14 <i>Survivor All Star 2024</i> Yarışma Programı 128.Bölüm Sahnesi: Heykel	92
Görsel 4.15 <i>Survivor All Star 2024</i> Yarışma Programı 3.Bölüm Sahnesi: Av Bölüşümü	93
Görsel 4.16 <i>Survivor All Star 2024</i> Yarışma Programı 3.Bölüm Sahnesi: Balıklar	94
Görsel 4.17 <i>Survivor All Star 2024</i> Yarışma Programı 3.Bölüm Sahnesi: Kamp Ateşi	94
Görsel 4.18 <i>Survivor All Star 2024</i> Yarışma Programı 17.Bölüm Sahnesi: Ödül Takdimi.....	98
Görsel 4.19 <i>Survivor All Star 2024</i> Yarışma Programı 17.Bölüm Sahnesi: Ödüle Yönelik Tepki	99
Görsel 4.20 <i>Survivor All Star 2024</i> Yarışma Programı 3.Bölüm Sahnesi: Ödül Oyunu	101
Görsel 4.21 <i>Bowling</i> Oyununu Temsil Eden Referans Resmi: <i>PBA Televised 300 Game</i>	102
Görsel 4. 22 <i>Survivor All Star 2024</i> 1.Bölüm Sahnesi: Uyarı.....	104
Görsel 4. 23 <i>Survivor All Star 2024</i> 1.Bölüm Sahnesi: Tartışmaya Müdahale	105

KISALTMALAR LİSTESİ

ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
MCDA	: Multimodal Critical Discourse Analysis - Çok Modlu Eleştirel Söylem Analizi
PETA	: People For The Ethical Treatment Of Animals - Hayvanlara Etik Muamele İçin Mücadele Edenler (Sivil Toplum Örgütü)
SMS	: Short Message Service - Kısa Mesaj Servisi



ÖZ

Çok uluslu şirketlerin faaliyet gösterdiği neoliberal çağda küresel ölçekte yayınlanan ticari medya yapımları, eşitliksizliklerin doğallaştırıldığı, tüketimin teşvik edildiği bir toplumsal kültürün inşa edilmesinde rol oynamakta ve kapitalist sistemi yeniden üreten hegemonik bir işlev göstermektedir. Söz konusu olumsuzlukların meşrulaştırılmasına yönelik medya içeriklerinde ve özellikle reality show türündeki televizyon yarışma programlarındaki söylemlerin, sosyal Darwinist söylemler ile benzerlikler taşıdığı görülmektedir. Evrim teorisine ait doğal seçim kavramı, biyoloji bilimi bağlamında tutarlı bir anlama sahip olmakla birlikte, sosyal Darwinist söylemde bu kavram belirli öznelere toplumdan ayıklanmasını öneren politik argümanlara konu olmaktadır. Toplumsal yapıyı bir yaşam savaşı arenası olarak betimleyen sosyal Darwinist söyleme göre “hayatta kalmak” bireylerin kendisine düşen bir görev haline gelmekte ve başarısız olanların toplumdan ayıklanması olağan bir süreç olarak sunulmaktadır. Belirli bir beceri yönünden kaybedenlerin elendiği, kazananların ise ekonomik anlamda ödüllendirildiği reality show yarışma programlarında rekabet, eleyici yapısı gereği sosyal Darwinist söylem ile örtüşmektedir. İzole edilmiş stresli bir ortamda gerçekleşen örneklerde, yarışma süreci yaşanması zor bir gerçekliği temsil etmektedir. Reality show örnekleri arasında bütün dünyada yayınlanan *Survivor* yarışma programı, yarışmacı takımların vahşi doğayı temsil eden ıssız bir tropikal adada temel ihtiyaçları tatmin edilmeksizin kamp kurdukları, bu ortama uyum sağlamak zorunda oldukları ve yarışmayı kaybedenlerin sistemden elendiği bir içerikten oluşmaktadır. Bu tez çalışması, *Survivor* serisinin güncel ve Türkiye’de izlenen bir örneği olarak TV8 kanalında yayınlanan *Survivor All Star 2024* yarışma programını Çok Modlu Eleştirel Söylem Analizi yöntemi ile incelemeyi amaçlamıştır. Programda saptanan meritokratik rekabet, eleyici rekabet, doğada yaşam, izole tropikal çevre, kabile anlatısı, kargo kültü ve ofansif davranışla ilgili söylemler yarışma süreci, işitsel ve görsel modlar bağlamlarında analiz edilmişlerdir. Sonuç olarak, *Survivor All Star 2024* yarışma programında temsil edilen gerçeklik, sosyal Darwinist söylemler aracılığı ile neoliberal kapitalizmin serbest piyasa ekonomisi ideolojisini meşrulaştıran bir rol oynamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Survivor; Reality Show; Sosyal Darwinizm; Neoliberalizm; Çok Modlu Eleştirel Söylem Analizi

SUMMARY

DISCOURSES IN TELEVISION COMPETITION PROGRAMS: *SURVIVOR ALL STAR 2024* EXAMPLE

In the neoliberal era in which multinational companies operate, commercial media productions broadcast on a global scale play a role in building a social culture in which inequalities are naturalized and consumption is encouraged, and show a hegemonic function that reproduces the capitalist system. It is seen that the discourses in the media content aimed at legitimizing these negativities, and especially in television game programs such as reality shows, have similarities with social Darwinist discourses. Although the concept of natural selection in the theory of evolution has a consistent meaning in the context of biological science, in social Darwinist discourse this concept is the subject of political arguments that propose the elimination of certain subjects from society. According to the social Darwinist discourse, which depicts the social structure as an arena of struggle for life, "survival" becomes the duty of individuals and the elimination of those who fail is presented as a normal process. In reality show competition programs, where losers are eliminated in terms of a certain skill and winners are rewarded economically, competition overlaps with social Darwinist discourse due to its eliminative nature. In examples that take place in an isolated, stressful environment, the competition process represents a difficult reality to live in. Among the examples of reality shows, the *Survivor* competition program, which is broadcast all over the world, consists of a content in which the competing teams set up camp on a deserted tropical island representing the wilderness without satisfying their basic needs, they have to adapt to this environment, and those who lose the competition are eliminated from the system. This thesis study aimed to examine the *Survivor All Star 2024* competition program broadcast on TV8 channel as a current and watched example of the *Survivor* series in Turkey with the Multimodal Critical Discourse Analysis method. The discourses related to meritocratic competition, eliminative competition, isolated tropical environment, tribal narrative, cargo cult, and offensive behavior identified in the program were analyzed in the context of the competition process, auditory and visual modes. As a result, the reality represented in the *Survivor All Star 2024* game show plays a role in legitimizing the free market economy ideology of neoliberal capitalism through social Darwinist discourses.

Key Words: Survivor; Reality Show; Social Darwinism; Neoliberalism; Multimodal Critical Discourse Analysis

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans eğitimimde ve tez çalışması süreci boyunca üzerimde çok büyük emeği geçen, bilimsel perspektifimi geliştiren, akademik meslek hayatıma geçiş yapmamda beni cesaretlendiren danışman hocam, Prof. Dr. Gülseren ŞENDUR ATABEK'e teşekkürlerimi en başta sunarım. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde lisans ve lisansüstü eğitim sürecinde öğrencisi olduğum, üzerimde emeği geçen bütün hocalarıma teşekkürlerimi sunarım. Maddi ve manevi olarak hayatta beni her daim destekleyen, bana umut ve azim veren anneme, babama, kardeşime teşekkürlerimi sunarım.

Sabri Bahadır BAKIRTAŞ

Antalya, 2025

GİRİŞ

Survivor başlığını taşıyan yarışma programı, 2005 yılında *Survivor: Türkiye* adıyla yayınlandığı ilk tarihten bu yana aynı başlık altında farklı adlarla Türkiye’de ana akım televizyon kanallarında gösterimi devam eden, popüler kültürde yer edinmiş bir televizyon programıdır. Bu tez çalışmasında 1 Ocak 2024- 13 Haziran 2024 tarihleri arasında TV8 kanalında yayınlanan güncel *Survivor All Star 2024* programı analiz edilecektir. Bu program yapısı itibarıyla sportif bir seyir sunmakla birlikte, belirli bir spor türünü içermeyen kendine özgü değişken parkurlar barındırması, reality show özellikleri taşıması, yarışmacı kimliğini ön planda tutması gibi nedenlerle eğlence programı kategorisinde değerlendirilebilir. *Survivor* yarışma programının popüler kültürün güncelliği ve değişkenliği içerisinde uzun sayılabilecek 25 yıllık bir süreçte yayınlanıyor olması, geniş kitlelerce “prime time” zaman dilimlerinde izlenmesi, bu programın kitle kültüründe önemli bir yere sahip olduğunun ve toplumsal bilinçte hem güncel hem de yerleşik bir karşılığı bulunduğunun göstergesidir. Yarışma programının özgün formatıyla ilk olarak 1997’de Charlie Parsons yapımı *Expedition Robinson* adlı programla İsveç’te yayına başlamıştır. Aynı yarışma programı formatı Charlie Parsons, Jeff Probst ve Mark Burnett ortak yapımı olarak *Survivor* ismini alarak 2000 yılında CBS TV kanalında ABD’de yayına başlamıştır. Yüksek bir izlenme oranı yakaladıktan sonra, pek çok ülkede “Survivor” başlığı taşıyan uyarlamaları yapılmıştır. Programın 2005 yılında Türkiye’de yayına giren versiyonunun yapımcılığını Pelin Akad ve sonrasında Acun Ilıcalı üstlenmiştir. Yarışma programının formatı, ıssız bir adada birbirleriyle yarışan ve ada şartlarında ihtiyaçlarını gidermeye çalışan iki grubun rekabetini içermekte olup, yarışma sürecinde takım arkadaşları da birbirlerinin rakibine dönüşebilmektedirler. Adada son kalan kişi yarışmayı kazanmaktadır. Yarışma formatının doğal seleksiyona atıf yapan doğa söylemi, takım rekabetine rağmen yarışmayı ancak tek bir kişinin kazanması ve bireyciliği ön plana çıkarması, yarışmacılar arasında gerçekleşen ofansif ilişkiler ve ara müsabakalarda ödül olarak marka değeri taşıyan çeşitli ürünlerin hediye edilmesi olguları bir bütün olarak değerlendirildiğinde bu format, kapitalist düzeni meşrulaştıran ve pekiştiren sosyal Darwinist söylemler ile bağlantılı sorunlu bir kompozisyon ortaya koymaktadır.

Ülkemizde yayınlanan *Survivor* uyarlamaları, sadece ülke popüler kültürünün değil aynı zamanda küresel popüler kültürün bir parçasıdır. Programın dünya çapında yaygın bir şekilde izleniyor olması, çağımızın önemli kavramlarından küreselleşmeyi (globalleşmeyi) medya bağlamında değerlendiren yaklaşımlar için dikkat çekici bir örnek olay haline getirmektedir. Program formatının günümüze kadar büyük ölçüde aynı kalması ve benzer temaları işlemesi

nedeniyle, ülkemizde yayınlanan *Survivor* programlarının incelemesinden çıkartılacak sonuçlar, ilgili programın küresel popüler kültürdeki etkileri hakkında da aydınlatıcı olacaktır. *Survivor* hakkındaki literatür, konuyu küreselleşme bağlamında inceleyen çeşitli araştırmalar içermektedir. Aynı bağlamdan faydalanan bu çalışmanın özgün amacı, *Survivor All Star 2024* programının eleştirel ve ideolojik içerik incelemesini yaparak, barındırdığı söylemlerin ve içeriğin neoliberal küresel hegemonyayı meşrulaştıran temsillerini deşifre edip, anlamaya çalışmak olacaktır. Bu temsillerin deşifre edilmesindeki seçici yaklaşım neoliberal söylemin temel bileşenleri olarak sosyal Darwinist söylemlerin ve meta fetişizminin araştırma nesnesindeki varlığını deşifre etmeyi amaçlamakta ve bu olguların birbirleriyle iç içe geçerek oluşturdukları bütünsel söylemde neoliberal hegemonik kültürün karakteristiğini nasıl yarattığını incelemektir. Neoliberal hegemonya, her ne kadar modern teknolojiyi kullanan küresel bir sisteme göre işlese de söylem olarak kapitalizmi doğal seleksiyonla kıyaslamakta, toplumu ise avcı toplayıcı kabileler ile kıyaslayarak modern bireyin “vahşi doğada” hayatta kalmaya çalışan bir “avcı” olduğu temsiliyi simüle etmektedir. *Survivor* yarışma programı, “ıssız ada” ortamında birbirleriyle çatışan yarışmacıların birbirleriyle olan ilişkisi üzerinden, neoliberal metropolün bir hiper-gerçekliğini sunmakta ve izleyiciye bu algılamayı aktarmaktadır.

Baudrillard’ın *Simülakrlar ve Simülasyon* adlı eserinde geliştirdiği kavramlardan simülasyon, bir varlığın taklit ettiği varlığı “unutturarak” onun yerini almasıdır. Kitle iletişim araçlarının yaygınlaştığı geç kapitalizm dönemi Baudrillard’a göre medyanın yarattığı etkiler nedeniyle bir simülasyon çağıdır. Hiper-gerçek kavramı medya tarafından yaratılan simülasyonun gerçekliğin kendisi olarak algılanması ve bu algılama neticesinde toplumsal gerçekliğin simülasyona benzeşerek değişim göstermesi durumudur (2008:16-20). *Survivor* serisine ait programlar, ıssız adada hayatta kalmaya çalışan yarışmacılar kurgusu üzerinden aslında bir ıssız ada simülasyonu tasarlamaktadır (Yumrukuz, 2016). Söz konusu ıssız ada simülasyonu, neoliberal kapitalizmin sosyal Darwinist söylemlerini somutlaştıran bir temsil sisteminde kapitalizmin hiper-gerçeğine dönüşmektedir. Çünkü bu söylem yapısında kapitalist sistem, toplumun iradesi sonucu oluşturulan politik bir düzen olarak değil doğa durumunun topluma dayattığı “doğal” bir sistem gibi sunulmaktadır.

Survivor All Star 2024 yarışma programında ara müsabakalar sonucunda verilen ve ürün yerleştirme niteliği taşıyan ödüller, yarışmacıların ıssız adada yaşayan avcı-toplayıcılar gibi sunulduğu kompozisyon ile birlikte düşünüldüğünde, kargo kültü ritüellerini çağrıştıran bir temsil ortaya çıkartmaktadır. Kargo kültü temsili bağlamında fetiş değer atfedilen metalar,

mücadelede kazanan tarafta olmanın anlamını inşa ederek, tüketimi teşvik eden anlamların sosyal Darwinist söylem üzerinden temsil edilmesini sağlamaktadır.

Kargo kültü kavramı, yerleşik medeniyetlerden izole kabilelerin kolonyalizm sonucu metalarla karşılaştıklarında bu metaları getiren uçak, gemi gibi araçlara kutsiyet atfetmelerini ve metaları taşıyan kargo araçlarına tapınmalarını ifade etmektedir. Kargo kültü avcı toplayıcı bir kabilenin, endüstri toplumuna ait ürünlere hayran olmasını ve bu ürünleri kabile ile paylaşan kolonicilerin ilgili bölgeyi bir nedenden terk etmesi sonucu kabilenin yaşadığı yoksunluk durumunu gidermek adına gerçekleştirdiği dinsel ritüel davranışlar olarak görünüm kazanmaktadır. Kabile, kendisine zenginlik getiren kargo araçlarının ahşap, taş gibi çevredeki materyallerden taklitlerini imal edip, bu tasarımlara kutsal anlamlar, kehanetler atfederek tapınmakta, bu kutsal varlıkların kendilerine tekrardan zenginlik getirmesi için veya zenginlik getiren araçları bölgeye çekmesi için dua etmektedir (Lindstorm, 1993:162). Kargo kültü sömürge coğrafyalarında batılı misyonierlerin asimilasyon ve sömürü politikasına maruz kalan yerli toplumlarının geliştirdiği bir inanç şekli olarak kurtarıcı beklentisi barındırmakta, Hristiyanlığa dair “kurtarıcı mesih” temasının yerel inanç temaları ile harmanlandığı efsanelerde meta bolluğunun tekrar gerçekleşeceği bir gelecek beklenmektedir (Eliade, 2001: 91).

Meta fetişizminin en aşırılaşmış örneklerinden birisi olan kargo kültü, *Survivor* yarışmasında kabile insanı gibi davranan yarışmacılar tarafından ödül emtialarına verilen tepkiler ve yarışmayı sekteye uğratan reklamlar ile taklit veya simüle edilmektedir. Neoliberal söylemin modern insanı “vahşi doğada” hayatta kalmaya çalışan ve kabile üyeleriyle rekabet halinde tek başına kalmış bir avcı-toplayıcı olarak konumlandığı söylemde, kargo kültü sığınılacak ve ulaşılmak istenen en yüce değer olarak temsil edilmekte; küresel emperyalizm bütün dünyaya kargo kültüne tabi olacak kabilelermiş gibi hitap etmektedir. Marshall McLuhan’ın (2001) kitle iletişiminin küresel çaptaki işlevsel etkilerine dayanarak ifade ettiği “küresel köy” kavramı küresel iktidarın enformatik gücü karşısında dünya toplumlarının küçülüp, bütünleşmesi anlamını da taşımaktadır. Küresel hegemonyanın sosyal Darwinist söylemi ise küresel köyü, küresel kabileye çevirmektedir.

Programın orijinal adının Robinson Cruise’a atıf yapmasının (*Expedition Robinson*) yanında içeriğinin ıssız bir adada doğa ile baş başa kalma ve birbirlerini eleyen yarışmacılar temasını içermesi, liberal paradigmanın temellerini oluşturan söylemlerden birisi olan doğa durumunu ve özellikle *homo homini lupus* (çev: insan insanın kurdudur.) sözünün sahibi Thomas Hobbes’u (1949) hatırlatmaktadır. Thomas Hobbes’un yaklaşımına göre insanın medeniyet öncesi aşamada doğanın içerisinde hayatta kalma mücadelesi verdiği dönemlerde

kendi doğasına göre nasıl davrandığı ve bireylerin birbirleriyle nasıl ilişkiler kurarak toplumsallaştıklarına dair spekülasyonlar içeren doğa durumu kavramı, “insan insanın kurdudur.” düşüncesi ile kapitalist sömürü ilişkilerini meşrulaştırıcı kuramsal bir zemin sağlamaktadır.

Charles Darwin’in doğal seçim (seleksiyon) bağlamında geliştirdiği evrim kuramı, dönemin liberal düşünürleri tarafından kapitalizmin meşrulaştırılması adına suistimal edilerek sosyal bilimlere uyarlanmış ve Sosyal Darwinizm olarak adlandırılan kuramsal yaklaşım ortaya çıkmıştır. Biyoloji bilimi kapsamında tutarlı bir bilimsel anlam taşıyan doğal seleksiyon kavramı, Sosyal Darwinist söylemde bağlamından kopartılarak toplumsal sistemi açıklamak adına kullanılmış, toplumun organizasyonu ve yönetimi doğal süreçler olmadığı halde insanların kapitalist sistemde maruz kaldığı problemler doğaya uyum sağlayamayarak yok olan canlı türlerinin durumuna benzetilmiştir (Kaya, 2015: 585-588). Darwin’in *The Descent Of Man* adlı eserinde evrim kuramı bağlamında dayanışma ve sosyal yardımlaşma gösteren türlerin bu sayede doğal seçimden sağ kurtulmayı başardığını ifade etmektedir (1889:107). Ancak Darwin’in sosyal grup içindeki yardımlaşmanın önemine dair açıklamalarına rağmen Spenser gibi 19.yüzyıl liberal düşünürlerinin geliştirdiği sosyal Darwinist söylemler insanın bireyci ve bencil davranması gerektiğini, bireyler arasında rekabet olduğunu ve zayıf olanın toplum tarafından korunmaması gerektiğini savunmaktadır (2015: 586-587). Zayıf olanın toplumdan ayıklanması gerektiğini ve devletin ihtiyaç sahiplerine sosyal yardımda bulunmaması gerektiğini savunan yaklaşım, devletin üretim-dağıtım araçlarına hiçbir müdahalede bulunmaması gerektiğini savunan radikal serbest piyasa kuramına meşruluk kazandıracak bir arka plan temin etmektedir.

İnsel’e göre neoliberalizm, kapitalizmin önceki aşamalarında temel alınan sosyal Darwinist anlayışa bir geri dönüştür (2005: 3). Neoliberal sistemin kendini meşrulaştırması ve toplumsal kültürünün eleştirel perspektife bürünmemesi için süregelen sömürü ve saldırganlık politikalarının doğanın özüne uygunluk yanılsaması yaratılması, “vahşi doğa” veya “doğa kanunu” söylemleri ile ilişkilendirilmesi gerekmektedir. Medya ve özellikle bireyci rekabet barındıran yarışma programları, barındırdıkları temsil ve söylemler ile söz konusu ilişkilendirmeyi gerçekleştirmektedir. Bu bağlamda sosyal Darwinist bir slogan olan “güçlü olanın hayatta kalması” söyleminin medya aracılığıyla global ölçekte uygulandığı anlaşılmaktadır (2005: 242-244).

Doğa durumu kavramı medeniyet öncesi doğayla iç içe yaşayan insanların toplumsal ilişkileri ve siyasal iktidarı yaratma sürecini ifaden spekülatif bir kavram olarak sözleşmeci düşünürler tarafından liberal doktrinde tartışılmıştır. Thomas Hobbes (1993), John Locke

(2012), Jean Jacques Rousseau (2001), gibi sözleşmecî düşünürler, modern toplumun siyasal yapısı ve siyasi otoritenin meşruiyeti hakkında sonuçlara ulaşmakta doğa durumu kavramını tartışmışlar ve liberal paradigmanın temellendiği kuramları doğa durumu kavramı üzerinden geliştirmişlerdir. Avcı'ya göre, *Survivor* yarışma programındaki doğal yaşam temsiline verdiği politik mesajlar, konunun liberal doktrindeki doğa durumu kavramı ile birlikte değerlendirilmesine çeşitli yönlerden örnekler sunmaktadır (Avcı, 2015: 44-49). Bu bağlamda, *Survivor All Star 2024* yarışma programında ıssız adada rekabet halinde bir arada yaşamak zorunda olan yarışmacıların eylemleri ve ilişkileri adeta liberal düşünürlerin doğa durumu spekülasyonunun tiyatral bir şekilde sergilenmesine benzemektedir.

Bu nedenle yarışmacıların birbirleri ile olan ilişkilerinin temsili sosyal düzenin nasıl olması gerektiğine dair ve özünde yani doğa durumunda sosyal ilişkilerin nasıl olduğuna dair bir temsil sunarak politik bir ideolojiyi eğlence programı üzerinden izleyiciye aktarmaktadır. İssız adadaki sosyal ilişkilerin nasıl temsil edildiğine dair analizler, açıklanan nedenle sadece yarışma programının analiz edilmesini değil, neoliberal ideolojinin toplumsal sistem hakkındaki yargılarını ve önermelerini doğa durumu söylemi bağlamında deşifre etmektedir. Liberal söylemlerin kapitalizmi meşrulaştırmak için başvuracağı temel argümanlardan doğallaştırma, doğa durumu söylemlerini temel almaktadır. Bu tez çalışmasında, ilgili programdaki tematik olguların doğa durumu paradigmasında liberal ve sosyal Darwinist siyasal söylemelere olan yakınlığı doğal yaşam temsilleri üzerinden deşifre edilmeye çalışılmaktadır.

Sucu (2019) “Gözetim Toplumunda Simülasyon Evreni ve Gündem Oluşturma: *Survivor* Yarışması Örneği” adlı çalışmasında “Synopticon kavramı ile simülasyon kavramı arasındaki ilişkiler *Survivor* yarışma programı örneği üzerinden incelenmiştir. İlgili çalışma, gözetleme kültürünün barındırdığı etkiler nedeniyle simülasyonlaştırıcı olduğuna dair perspektif sunmaktadır. Yumrukuz'un “Jean Baudrillardın Simülasyon Kuramı Çerçevesinde *Survivor* Programı” (2016) adlı çalışması benzer bir çizgide ilgili yarışma programını bir simülasyon örneği olarak analiz etmektedir. Medya emtiasının kurgusal bir yapımlar olarak simülasyon bağlamında incelenmesi, *Survivor All Star 2024* yarışmasındaki kurgusal “doğal ortam” temsiline neoliberal toplumsal düzenin bir hiper gerçekliği olarak yorumlanmasına yönelik bir bakış açısı sunmaktadır.

Programdaki olay akışını sekteye uğratan ürün tanıtım reklamları ve yarışmanın sürecine yayılmış müsabakalarda başarı gösterenlere ödül olarak modern yaşamdan bir ürünün hediye edildiği sahneler, kargo kültü dolayısıyla kuvvetlendirilen meta fetişizmi kavramı bağlamında değerlendirilebilir görünmektedir. Tanyeri Mazıcı, Ateş ve Yıldırım'ın “Televizyon Programlarında Ürün Yerleştirme: *Survivor All Star* Örneği” (2017) başlıklı

çalışmasında *Survivor All Star* programındaki ürün yerleştirme reklamları tespit edilip, incelenmiştir. Bu tez çalışmasında ise ürün yerleştirme reklamlarının program içeriğindeki temsili, kargo kültü kavramı ile birlikte değerlendirilmektedir.

Baudrillard, kapitalist sistemin yol açtığı tüketim kültüründe tüketicilerin metaların temsil ettiği anlamlara ulaşmaya çalıştığını ifade etmekte ve bu olguyu metalara soyut anlamların yüklendiği kargo kültüne benzetmektedir (Baudrillard, 2008: 22-28).

Bu bağlamda *Survivor All Star 2024* ödül oyunlarına konu ürün yerleştirmelerin ritüelistik temsili ile kargo kültü arasındaki benzerliğin üzerinde durulmakta, kargo kültü söylemi üzerinden sosyal Darwinist söylemin tüketim kültürünü yeniden üreten işlevleri de araştırma konusuna dahil edilmektedir.

Bununla birlikte, sosyal Darwinist yarışma temasının karakterini anlamak adına *Survivor* serisi ile ilgili literatüre ek olarak, bu temanın yer aldığı dizi ve film örneklerini inceleyen de çalışmalara da yer verilmiştir. Murray'ın "Surviving Survivor: Reading Mark Burnett's Field Guide And De-naturalizing social Darwinism As Entertainment" adlı makale çalışması da bu tür yarışma programlarındaki sosyal Darwinizm öğelerini incelemektedir. Murray (2001) bu çalışmasında rekabetin acımasızlığına dair söylemin kapitalist ideoloji bağlamında incelendiğinde, sosyal Darwinizm kavramıyla örtüştüğünü saptamaktadır (Murray, 2001). Benzer şekilde Tutar'ın "Can Squid Game Series Be Watched Through Social Darwinism? A Semiotic Review" adlı makale çalışmasında *Squid Game* (Netflix, 2024) dizisinin barındırdığı sosyal Darwinist kodlar, görseller üzerinden göstergebilimsel açıdan değerlendirilmiş ve sosyal Darwinist mesajlar neoliberal kapitalizm bağlamında analiz edilmiştir. Tutar'ın (2022) bu çalışmasında sosyal Darwinist göstergeler, neoliberalizmi temsil eden bir iktidarda öznelere uygulanan kısıtıcı teknikler olarak yorumlanmaktadır. Her iki makale de bu tez çalışmasının kuramsal arka planının ve yönteminin oluşturulmasında yol gösterici olmuştur.

Bu tez çalışmasında, *Survivor All Star 2024* yarışma programındaki sosyal Darwinist söylemlerin mevcut hegemonik ilişkileri meşrulaştırıp yeniden üretmesinde nasıl bir rol oynadığı sorgulanacaktır. Araştırma soruları olarak şu sorulara yanıt aranacaktır:

- 1) *Survivor All Star 2024* yarışma programında sosyal Darwinist söylemler nelerdir?
- 2) Bu söylemler, mevcut hegemonik düzeni meşrulaştırıcı bir gerçeklik temsil etmekte midir?
- 3) Bu söylemler, neoliberal kapitalizmin yeniden üretilmesinde nasıl bir rol oynamaktadır?

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemi Çok Modlu Eleştirel Söylem Analizi (Multimodal Critical Discourse Analysis, MCDA) kullanılmıştır. MCDA yöntemi, söylem analizi yönteminin temel alındığı bir gelişim sürecine sahiptir. Söylem analizi, Foucault tarafından

iktidar ilişkisi üreten bilginin anlam örüntülerini çözümlemek ve bu anlamları üreten iktidar aygıtlarının meydana getirdiği kurumsallaşan söylemleri odağa alan bir yaklaşım olarak kullanılmıştır (Sallan Gül ve Kahya Nizam, 2021: 189-190). İktidar ilişkileri vasıtasıyla üretilen söylemlerin egemen görüş niteliği taşıdığı ve barındırdıkları ortak kodlar üzerinden analiz edilebilir oldukları öne sürülmektedir. Ortak kodları barındıran bir metnin örtüştüğü söylem, toplumsal ilişkilere yayılan egemen görüşler olarak metni aşan bir özellik sergilemektedir. Söylem analizi üzerinden egemen görüşü üreten anlamlar, bu anlamlara bağlı olarak kurulan iktidar ilişkileri ve özneleştirme politikaları, iktidarın çıkarları doğrultusunda toplumsal yapının hangi yönde şekillendirildiği incelenmektedir (Şahin, 2017). Fairclough, eleştirel söylem analizi yöntemini benzer şekilde, egemen ideolojik yargıların kullanılan dil üzerinden analiz edilmesine yönelik bir amaçla geliştirmiştir (Şah, 2020: 212). Van Dijk, kitle iletişim araçları tarafından üretilen söylemlerin anlaşılması konusunda haber metnlerinin eleştirel söylem analizi yöntemi ile incelenmesini odağa alan özgün yaklaşımlar geliştirmiştir. Eleştirel söylem analizi yönteminin Van Dijk tarafından geliştirilen yaklaşımında vurgulama/önemsizleştirme, özneleştirme/nesneleştirme, suçlama/aklama gibi eksenler üzerinden analize yönelik kodlar çerçevesinde hangi egemen görüşlerin üretilip, meşrulaştırıldığı araştırılmaktadır (Van Dijk, 2009). Eleştirel söylem analizi yönteminin çok modlu bir kullanım yönünde geliştirilmesinde medya metnlerinin sözel ve yazılı dile ek olarak görüntü, müzik, montaj efekti gibi unsurlar taşıyan kompleks bir yapıya sahip olması ve anlam üretiminde tüm bu unsurların bütünsel bir rol oynadığı dikkate alınmıştır. Eleştirel söylem analizinin çok modlu bir yaklaşımdan değerlendirildiği öncü çalışmalardan Social Semiotics (Kress ve Hodge , 1988), medya metnlerinin görsel yapı, sözel yapı, ses gibi farklı bileşenlerden incelenmesine yönelik “mod” kavramını ortaya koymaktadır. Kress ve Van Leeuwen, Multimodal Discourse (2001) adlı çalışmalarında çok modlu metin incelemesini “multimodality” kavramı ile adlandırarak “Çok Modlu Eleştirel Söylem Analizi” (Multimodal Critical Discourse Analyse) yöntemini kavramsallaştırmıştır.

Survivor All Star 2024 adlı yarışma programının incelenmesinde çok modlu söylem analizi yöntemi kullanılmış olup, içerikte deşifre edilen söylemler ile bu söylemleri çerçeveyen paradigmlar arasındaki bağlantı ve benzerliklerin tartışılmasında Stuart Hall tarafından geliştirilen inşacı kuramdan faydalanılmıştır (Hall, 2017: 73-83).

BİRİNCİ BÖLÜM

TELEVİZYONDA REALİTY SHOW YARIŞMA PROGRAMLARI

1.1. Reality Show Programlarının Ekonomi Politik Boyutu

Medyanın ticarileştiği neoliberal çağda ve dünya genelinde medya kuruluşları parçası oldukları serbest piyasa kurallarına göre işleyen ekonomik sistem içerisindeki varlıklarını sürdürebilmek için öncelikle ticari kâr amacı gütmekle birlikte, oluşturdukları medya ürünlerinde statükoyu destekleyici ideolojik mesajlar ileterek hegemonik bir işlev göstermektedirler. Bu durum medyanın parçası olduğu kapitalist sistemdeki konumunun ve medya ürünlerinin sistemin barındırdığı politik filtreler tarafından ayıklanmasının beklenir bir sonucudur.

Pierre Bourdieu'ya göre kitle iletişim araçları arasında televizyon nüfusun büyük bir bölümünün bilincini şekillendirmekte fiili bir tekele sahiptir. Televizyon yayınlarının yüksek izlenme oranı yakalama amacıyla üretilmesi ekonomik temellere dayanmaktadır. Yüksek izlenme oranı, sansasyon ve abartı barındıran ancak içerik olarak önemsiz ve çabuk unutulmuş yayınlar ile elde edilmeye çalışılmaktadır (Bourdieu, 1997: 23-25).

Theodor W. Adorno ve Max Horkheimer, *Aydınlanmanın Diyalektiği* (2014) adlı eserde, kapitalist sistemde kitle iletişim araçlarının ideolojik işlev gösteren emtia üretimini kültür endüstrisi kavramı ile açıklamıştır. Kültür endüstrisi, tüketiciliği teşvik eden, eğlence odaklı ve eleştirel düşünceden yoksun mesajlar içeren ürünler ile kitle kültürü yaratmakta; eşitlikçi toplumsal düzende sömürüye maruz kalan işçi sınıfı kültür endüstrisinin hedef kitlesi ve tüketicisi olmaktadır. Kültür endüstrisi tarafından üretilen ve kitleye eğlenme imkânı olarak sunulan geçici ve gündelik konular kitle kültürünü meydana getirmektedir.

Kitle kültürü, metalar ile sergilenen bir takım davranış modellerini topluma önererek moda yaşam tarzını tasarlamaktadır. Kültür endüstrisi sadece üretim süreçlerini değil medya ürünlerindeki standartlaşmayı ifade etmekte, standart anlatı şemalarında mevcut toplumsal düzene uyum sağlamak gerektiği düşüncesi aktarılmakta, statüko karşısında çaresiz hisseden kitlelere kendilerini avutabilecekleri zorlantılı bir eğlenme biçimi sunulmaktadır (Adorno, 2011: 111-117). Medyanın önemli bir bileşeni olarak televizyon programları kültür endüstrisi kavramı bağlamında kitle kültürünü üretmekte, magazinellik taşıyan yayınlar eleştirel düşünceden uzak bir toplumsal gündem oluşturarak popüler kültürün parçası haline gelmektedirler (Ayaşlı, 2006: 105).

Medyanın kapitalist sistemin bir aygıtı haline geldiği ticari yayıncılıkta televizyon programlarının reklam alınabilirlik gibi ticari kriterlere göre üretilmesi kamu yararının geri

planda kaldığı bir yayın politikasının sürdürülmesine temel oluşturmakta, izleyicinin dikkatini çekebilmek için eğlence temaları ön plana çıkmaktadır (Zorlu, 2016: 90).

Yarışma programı türü eğlence teması içeren televizyon programları arasında önemli bir hacme sahip olmakla birlikte süregelen bir program türü olarak popüler kültürün inşasında yerleşik bir konuma sahiptir. Amerika ve İngiltere’de bir program türü olarak ilk ortaya çıktığı dönemlerde bilgi yarışması formatında ve kamusal yayıncılık ilkesiyle daha çok toplumu bilgilendirmek amacı taşıyan yarışma programlarının yerini zamanla popüler kültürü inşa eden eğlence odaklı ticari yapımlar almıştır. 1980’li yıllardan itibaren yetenek yarışmaları ve reality show formatlarının ortaya çıkışı ile yarışma programı türündeki değişim belirgin hale gelmiştir. Bilgi yarışmaları dahi popüler kültürden sorular soran özellikler taşımaya başladığı için yarışma programı türü bütün formatlarıyla birlikte popüler kültürü pekiştiren bir işleve sahip olmuştur (Dursun ve Evirgen, 2014: 131-137).

Amerika ve Avrupa ülkelerinde ortaya çıkan yarışma programı formatları Türkiye’deki televizyon kanallarında çok benzer olarak taklit edilmektedir. Bu formatların ortak özelliği olarak bireyci bir rekabet teması ön plana çıkarılmaktadır (Erdoğan ve Alemdar, 2005: 97-104).

Reality show türünün gelişimi, 1980’li yıllardan itibaren medya endüstrisinin küreselleşmesi, kamusal kuruluşların yerini ticari kuruluşların alması, kuralların kaldırılması (deregülasyon) gibi nedenlerle bağlantılıdır. Bu dönemde küreselleşmeye eşlik eden teknolojik gelişmeler medyayı da dönüştürmüştür; televizyon yayıncılığında kamu tekelinin yıkılması ile ticari televizyonculuğun dinamikleri baskın hale gelmiştir. Bu bağlamda televizyon program üretimi kurmaca olmayan programlar dahil olmak üzere daha fazla eğlence ögesine odaklı, popülist bir formata dönüşmüştür. Ticari yayıncılığın maliyeti azaltma kriterleri doğrultusunda kurmaca yapımlar yerine insanların kendi yaşam pratiklerinin medya ürünü haline getirildiği bir yaklaşım televizyon yayıncılığında reality kavramını ortaya çıkartmıştır. Reality programlar, kelime anlamı itibariyle belirli bir insan yaşamı gerçekliğini sunma anlamı taşısa da eğlence ve dramatik unsurlar yaratan bir sunum ile oluşturulmaktadır. Gizli kamera şakaları, talk show ve magazin içerikleri gerçek insanların yaşamına dair kesitlerin izleyiciyi eğlendirmeye yönelik bir program formatında sunulmasına dair örneklerdir (Aksop, 1998: 39-44). Reality show formatını ortaya çıkartan eğilimler, ilk önce ABD’de ortaya çıkarak sonrasında dünyaya yayılan ve 1980’li yıllardan itibaren görünürlük kazanan televizyon haberciliğinin sunuluş biçimi, tabloid gazetecilik gibi medyanın habercilik alanındaki içeriksel dönüşümü üzerinden tespit edilmektedir. Haber içeriğinin ciddiyet, resmiyet ve duygudan arındırılmış geleneksel sunuluşundan farklı olarak sansasyon, kurbanlaştırma, duygusal imgeleri yoğun olarak kullanma, canlandırma gibi dramatik bir yöne kayması reality show

türünün tarihsel geri planı olarak değerlendirilmektedir (1998: 47-52). Reality Show türünün ilk örnekleri, reality programların kendine özgü yapısının dramatik bir anlatı şekli olarak belirlendiği kriminal veya polisiye dizilerde ortaya çıkmış olup; yaşanmış olayların canlandırılması, olaya ait veya aitmiş gibi izlenim uyandıran görüntülerin kullanılması, olaya ait gerçek kişilerin anlatımına yer verilmesi bu dizilerin ayırt edici yönleridir (1998: 64). Türün üzerinde uzlaşıya varılmış bir tanımı bulunmamakla birlikte reality show kavramı, genel hatlarıyla insan yaşamına ait belirli bir gerçekliğin, dramatik olarak sunulması olarak özetlenebilir görünmektedir (Aksoy ve Saraç, 2020: 768).

Televizyon yayıncılığındaki reality olgusunu Baudrillard'ın geliştirdiği simülasyon kavramı üzerinden değerlendiren Syverson, reality televizyon programının kendi gerçekliğini ürettiğini ifade etmektedir. Reality televizyon programı konu edindiği kişisel bir yaşamı aynı zamanda kişisel olmaktan çıkartıp bir medya ürününe dönüştürdüğü için etkilemekte ve kişinin otantik yaşam deneyiminin yerini alan bir simülasyon ortaya çıkartmaktadır. Bu nedenle sıradan insanların gerçekliğini konu edinen reality televizyon, konu edindiği sıradan insanların gerçekliğini şekillendirmektedir (2021: 26-28).

Reality show programlarının konu edindiği gerçekliği şekillendirmesi boyutundan farklı olarak birer ticari medya yapımı olarak izleyiciye sunulması, söz konusu medya metninin izleyicinin dikkatini ve devamlılığını sağlamaya yönelik bir kompozisyonla sunulmasını gerektirmektedir. Televizyon dizileri gibi kurgusal yapılarda kullanılan ve izleyicinin merakını sağlayarak bir sonraki bölümü izlemeye teşvik eden fonksiyonel teknikler, Keating'e göre reality show programlarında da kullanılmaktadır. Gerçek kişilerin faaliyetlerini konu edinmesi bağlamında kurgusal olmayan reality show programları; elde edilen görüntülerin ve diğer çıktılarının izleyicinin dikkatini canlı tutmaya yönelik montajlanması bağlamında editoryal açıdan kurgulanmış metinlerdir (2013: 55-58).

Reality show programlarında sıradan kişilerin kullanılması ekonomi politik açıdan program maliyetini düşüren bir unsur olarak tercih edilmektedir. Programa katılan sıradan kişilerin çalışan değil gönüllü sıfatıyla katılımcı oldukları durumlarda, bu katılımcılara ücret dahi verilmemesi gibi sonuçlar ortaya çıkabilmektedir. Katılımcıların program kapsamındaki aktiviteler dışında dinlenme ve bekleme anlarının da kaydedilip yayınlanması, uzun saatlere yayılan bir görüntü ve ses malzemesinin az bir karşılıkla elde edilmesine imkân vermektedir. (Blair, 2010: 4-5).

Reality show programları yapısı gereği reklamların ürün yerleştirme şeklinde program metnine dahil edilmesine imkân vermekte ve böylelikle izleyicinin tüketime yönelik ilgisini yükseltici bir etki sağlamaktadır. Reality show programları arasında Burnett'in yapımcısı

olduğu *Survivor* yarışma programı ürün yerleştirme reklamları üzerinden büyük reklam gelirlerinin elde edildiği ilk örneklerden birisidir. Burnett yapımı *Survivor*'ın 2000 yılında yayınlanan birinci sezonu farklı sektörlerdeki şirketlerin sponsorluğu üzerinden 4 milyon Amerikan doları reklam geliri elde etmiş, bu gelir ikinci sezonda 12 milyon dolara yükselmiştir. (Roberts, 2011:33). Türkiye'de yayınlanan *Survivor* programı açısından Acun Ilıcalı yapımcılığını yaptığı ilk programın maliyetinin 1 milyon 200 dolar olduğunu ve güncel yapımların 15 milyon dolara varan bir maliyete ulaştığını belirtmektedir (Ilıcalı, 2024a). Ilıcalı, *Survivor* programının çekildiği ülke olan Dominik Cumhuriyeti'ne önemli katkı sağladığını belirtmekte ve bu sayede Dominik Cumhurbaşkanı ile yakın bir ilişki kurulduğunu ifade etmektedir (Ilıcalı, 2024b). Dominik Cumhuriyeti'nde *Survivor All Star* yarışmasının 2015 yılındaki sezonunu gözlemleyen ve Ilıcalı ile röportaj yapan Eyüboğlu'nun aktardığına göre, Acun Medya'nın 100 personeline ek olarak 200 Dominik ve 70 Arjantin vatandaşı *Survivor All Star* programının çalışanı olarak görev yapmıştır (Eyüboğlu, 2015). Ilıcalı 2024 yılında katıldığı *343 Digital* isimli söyleşi programının 39.bölümünde *Survivor* programının güncel durumu ile ilgili olarak Dominik Cumhuriyeti'ndeki çalışan kişi sayısının 1500 kişinin olduğunu, çalışanların yarısının genellikle çekimin yapıldığı ülke vatandaşlarından oluştuğunu ifade etmektedir. Bununla birlikte *Survivor* programının farklı kıtalardaki 15 ülkede yayınlandığını belirtmektedir (Ilıcalı, 2024c).

Bu olgu *Survivor* gibi küresel ölçekte yayınlanan reality show yarışma programlarını içerik yönünden örnek alan yerel versiyonları açısından, üretim ve dağıtım yönünden de küresel ölçekte faaliyet gösteren ekonomi politik ilişkileri örnek alındığını ortaya koymaktadır. Murray, Burnett yapımı *Survivor* serisinin çekildiği ülkelerin bir zamanlar sömürge coğrafyası olan bir kimliğe sahip olduğunu vurgulamakta ve bu ülkelerdeki vatandaşların sömürü ilişkilerini temsil eden bir kimlikle ilgili yarışma programında çalışan olarak boy gösterdiklerini ifade etmektedir. Örnek olarak ekrana yansıyan görüntülerde yarışmacılara birer "hizmetkar" gibi hizmet eden Afrikalıların, sömürgecilik kültürünü hatırlatıcı bir kimlikte temsil edildiğine değinmektedir (2001: 49). Eyüboğlu'nun aktardığına göre, *Survivor All Star* yarışmacılarından ünlü olanlar Türkiye'deki ücretlerine denk haftalık ücretler almakta ve büyük ödül bütün çalışanların toplam ücretini geçmektedir (2015). *Survivor* örneğindeki söz konusu karşılaştırma, reality show programlarında ünlülerin ve ünlenmeyi başaran kimliklerin ekonomik çıkarlarının gözetildiğini, program çalışanlarının emeğinin bu türden yarışmacılar kadar karşılık bulmadığını göstermektedir. *Survivor* gibi reality show programları, menşei olan ülkeye kıyasla emeğin daha ucuz olduğu ülkelerde üretildiğinde bu ülke vatandaşlarının çalışan olarak

program üretiminde yer almasına imkân vermekte ve neoliberal kapitalizmin küresel ölçekteki ekonomik eşitliklerini lehine kullanmaktadır.

1.2. Reality Show Alt Türü Olarak Yarışma Programları

Reality Show programlarının gelişimini ve çeşitlenen alt türlerini sınıflandırmak gerekirse günümüze varan süreçte popüler formatta değişimler söz konusudur. Polisiye diziler ile birlikte kurgusal yapım kategorisinde alt türler ortaya çıkartan reality show'un ikinci dalgası 1990-2000 yılları arasında yaşam tarzını konu edinen belgesel programlara dayanmaktadır. Reality Show türünün bir alt türü olarak 2000'li yıllarda yaygınlaşan yarışma programları, belirli bir mekânda tutulan ve sıradan insanlardan seçilen yarışmacıların gözlendiği bir içeriğe sahiptir (Hill, 2005: 24). Hill tarafından Reality game show kategorisi ile değerlendirilen 2000'li yıllara ait ilk örnekler *Big Brother*, *Expedition Robinson* ve *Survivor* yarışmalarıdır. Bu yarışmalar format olarak yarışmacıların belirli bir alanda tutulup, çeşitli görevleri başarmaları üzerine kurulu ve deneyimlerinin gözetlendiği bir içeriğe sahiptir. Daha sonrasında, ortaya çıkan yarışma formatı ise *Popstars*, *Pop Idol*, *Fame Academy* gibi yarışmacıların jüriye karşı yeteneklerini sergilediği bir içeriğe sahiptir (2005: 31-35).

Türkiye'deki televizyon yayıncılığı açısından, reality show türündeki ilk örnek 1993 yılında Show TV'de yayınlanan *Sıcağı Sıcağına* adlı programdır. Format olarak bir sunucunun bulunduğu ve şiddet içeren polisiye-adli olaylara ait görüntülerin derlendiği bir gösterim sunmaktadır. Başarılı bir reyting elde edilmesi, diğer televizyon kanallarını etkilemiş ve ATV'deki *Kayıp Aranıyor*, Flash TV'deki *Gerçek Kesit* program örnekleri gibi bu format yapısının farklı versiyonları üretilmiştir (Aksop, 1998: 90-92). 2001 yılında polisiye-adli olayları konu edinen format yapısından ilk farklılaşan örneklerden *Biri Bizi Gözetliyor* isimli yarışma programı, Avusturya yapımı *Taxi Orange* ve *Big Brother* programlarının format yapısının karışımı bir gösterim sunmuştur (Aytekin ve Özmen, 2024: 131). *Biri Bizi Gözetliyor* programı Türkiye'de yayınlanan reality showlar arasında yarışma formatının ortaya çıktığı öncü programlardan olmakla birlikte, aldığı reyting başarısı sayesinde reality show yarışma programlarının ve gözetleme format yapısının yaygınlaşmasında rol oynamıştır. Daha sonrasında *Popstar*, *Akademi Türkiye*, *Star Akademi*, *Rising Star* gibi yetenek temelli format yapısına ait reality show örnekleri ana yayın kuşağında çoğalmıştır. Aksoy ve Saraç'a göre Türkiye'deki gündüz kuşağı reality show örnekleri, 2017 yılı sonrasında evlilik programı format yapısının yasal engel nedeniyle ortadan kalkması ile yarışma ve polisiye-adli olaylar şeklinde iki format yapısında sınıflandırılmaktadır (Aksoy ve Saraç, 2020: 773-774).

2000 yılı sonrasında çeşitlenen yarışma programı formatları, sınıflandırılabilir sayıda ve farklılıkta örnekler ortaya çıkartmıştır. Roberts tarafından geç dönem reality show alt türleri mücadele, yetenek, makyaj ve ünlüler şeklinde dört başlıkta sınıflandırılmış olup, bunlardan mücadele, yetenek ve makyaj alt türleri yarışma programı örneklerini içermektedir (Roberts, 2011:14-15). Diğer alt türlere göre daha popüler olan Mücadele alt türü, belirli bir ortamın şartlarına dayanmak üzere sıradan insanlardan seçilen yarışmacıların en iyi olanın hayatta kalması ile özetlenebilir bir slogan ile fiziksel ve psikolojik dayanıklılığının test edildiği bir kimlik taşımaktadır (2011:18). Roberts tarafından bu alt türün en popüler örneği olarak incelenmiş *Survivor* yarışması, televizyon programına ürün yerleştirme yöntemi ile reklam sağlayan bir içerik türeterek reality show formatını reklam sektörü açısından da verimli ve yeni bir tür haline getirmiştir. Bu açıdan *Survivor* ve devamı niteliğindeki yarışma programları pek çok büyük şirketin reklamını yaparak ciddi reklam gelirleri elde etmiş, örnek olarak *Survivor: Africa* isimli yarışma programı kendisinden önceki reality show programları arasında en çok reklam geliri elde etme rekorunu kırmıştır (2011: 28-30).

Tsay Vogel ve Maja Krakowiak'ın çalışmasına göre reality show programları izleyiciler üzerinde özdeşleşme, etkileşim, eğlence, gerçeklik ve rekabet algısı gibi başlıca etkiler oluşturmakta ve dokuz alt türe ayrılmaktadır. Bu dokuz alt tür, yarışmacıların bir talip ile flörtleşmeye çalıştıkları "dating/romance", sıradan bir kişinin makyaj ve modaya uygun giyimler ile yeni bir kimlik kazanmasını konu edinen "makeover/lifestyle", gizli kamera kaydı görüntülerini konu edinen "hidden camera", dans etmek gibi belirli bir yeteneğin sınıandığı "talent", rekabet yoğunluklu yarışma türü olan "game show", sıradan insanların yaşamlarının belgesel dizi şeklinde aktarıldığı "docusoap", durum komedisini konu edinen "sitcom", polisiye konulu "law enforcement", duruşma sahnelerinin sıklıkla gösterildiği adli olayları konu edinen "court" kategorisindeki programlardır. *Survivor* programının da dahil olduğu game show yarışma programı alt türü, sıklıkla katılımcıların belirli bir ödülü kazanmak amacıyla kapalı bir çevre veya durum içerisinde bulunmalarını içermektedir. Yarışma programı alt türü özellikle, kişiler arası çatışmalara dayalı rekabet temasının yoğunlaştığı bir görünüm sergilemekte; intikam duygusunun tatmin edilmesini cazibeli bulan izleyiciler açısından kişiler arası çatışmalar bu tür beklentilere yanıt vermektedir. (2017:2-4)

Günümüzde yarışma programları olarak görünüm kazanan reality show örnekleri, herhangi bir politik mesaj kaygısı olmaksızın, belirli bir gerçekliğin temsil edilmesini ifade eden reality kavramı bağlamında sıradan insanların yaşam deneyimlerinin eğlence maksatlı bir medya gösterisine dönüştürüldüğü nötr yapımlar izlenimi vermekle birlikte bu programlarda

içeriğin, şartların ve post-produksiyonun kurgulanmış olması mesaj taşınması kaçınılmaz bir medya metninin söz konusu olduğunu göstermektedir.

Yarışmacılar katılım gösterdikleri yarışmanın kurallarını kabul ederek iktidar altına girmeyi kabul etmektedir. Yarışmayı düzenleyenler koydukları kurallar ile yarışmanın akışına istedikleri gibi yön verebilmektedir. Yarışmada mevcut bulunan sunucunun yarışmacı ve izleyici ile kurduğu hiyerarşik ilişki, yarışma programını içine alan endüstriyel ve siyasal sistemin egemenliğini temsil etmektedir. Yarışma programı aracılığıyla “normal” ve “egemen” değerlerin neler olduğu aktarılmakta, yarışmayı şekillendiren kurallar bireylerin uymakla “yükümlü” oldukları toplumsal sistemin bir minyatürü gibi sunulmaktadır (Yaylagül, 2004: 115-117).

Yarışma programı türü belli bir senaryoya bağlı olarak dramatik anlatı ortaya koyan türlere kıyasla ideolojik temsiller açısından daha nötr, bu nedenle analiz edilmeye uygun mesajlar taşımayan, yarışmacıların spontane eylemlerini kendi gerçekliğinde objektif olarak aktaran eğlence odaklı bir yapıt izlenimi uyandırır da yarışma programının barındırdığı söylemler program formatının yapısal özellikleri (yarışmanın kazanılması için önerilen öznellik konumları, programın dramatik sunuluş biçimi, yarışmacılar arasındaki diyaloglar ve mizansenler) aracılığıyla temsil edilmektedir.

Bu bağlamda yarışma programları sıklıkla bireysel kazanma odaklı ve kaybedenlerin yarışmadan kısmi bir ödül alamadan tamamen elendiği, “ya hep ya hiç” prensibi taşıyan, finale ulaşan yarışmacının (ortalama yaşam standartlarına sahip bir kişiye göre) yüksek miktarda para ödülü kazandığı yapısal özellikler sergilemektedir. Yarışma programlarının vadettiği para ödülü kapitalist sistemde başarılı bir girişimci kimliğine açılan bir kapı gibi sunulmaktadır. Aşçılık, moda tasarımı, müzisyenlik gibi belli bir mesleki beceri kapsamında değerlendirilebilecek eylemlerin yarış konusu olduğu kimi programlarda kazanan yarışmacıya o mesleğin prestijli ve ticari kar getirisi yüksek bir şekilde icra edilebilmesi için sunulan sponsorluk ödülleri başarının sınıf atlama olduğu mesajını aktarmaktadır. Başlangıçta sermaye sahibi olmayan bir yarışmacının bireysel kabiliyetleri sayesinde yarışmanın sunduğu ödüle ulaşarak sermaye edinmesi, eşitlikçi toplumsal sistemde sermaye sınıfının hak ettiği konumda bulunduğu mesajını vermekle birlikte kabiliyetli bireylerin çaba ile bu sınıfa ulaşmasını mümkün kılan liberal özgürlüklerin mevcudiyetini ve özel sektörün başarılı girişimcileri desteklediğini temsil eden meritokratik bir söylem inşa etmektedir (Kosciesza, 2021).

Söylemler program izleyicisi için özdeşleşmeye müsait kimlikler inşa edip, sunmaktadır. Sıradan kimselerin yarışma programına katılma yoluyla popüler kültürün ünlüleri haline geliyormuş gibi sunulması ve yarışma programının katılımcılara zengin olma şansına

sahiplermiş gibi gösterilmesi programın inşa ettiği kimlikleri izleyiciler için cazip hale getirmektedir. Sıradan bir kimsenin şöhretli ve zengin bir kimseye dönüşebileceğini gösteren yarışma programları izleyiciye herkesin yarışma programına katılarak televizyon yıldızı olabileceği mesajını vermektedir. Sıradan bir kimseden yıldıza dönüşme hayalini kurmaya davet eden program söylemi beraberinde hangi kimliklerin başarılı olduğunu göstererek inşa ettiği kimliklere özendirilmektedir. Nitekim yarışma programı yıldızları çok çabuk unutularak şöhretimsi olmaktan öteye gidememektedir (Koçak, 2021: 404).

Bununla birlikte televizyon programlarının sürekliliği ve hane içinde izlenmesi nedeniyle televizyon ünlüleri izleyiciler üzerinde sinema yıldızlarından daha farklı etkiler bırakabilmektedir. Sinema sektöründe ortaya çıkan yıldız sistemi günümüzde televizyona da aktarılmış olup, yıldız oyuncunun cazibesi ile izleyicinin ilgisi kazanılmak istenmektedir. Sinema sektöründeki yıldız oyuncuların erişilemez kişiler oldukları hissi uyandıran imajlarına karşılık izleyiciler televizyonda rutin olarak gördükleri kişileri yakınları gibi hissedebilmektedirler. Bu nedenle film oyuncuları hariç olmak üzere televizyon programlarında rutin olarak kendini gösteren ünlü kişilerin “yıldız” kimliği tartışmalıdır. Nitekim, televizyon ünlüleri işlev olarak tıpkı yıldız oyuncular gibi izleyicinin ilgisini çekmekte, yarattıkları yakınlık duygusu nedeniyle yıldızların sağlayamadığı empati duygusunu uyandırmaktadır (Mutlu, 1991: 51, 134-135).

Yıldız veya ünlü kimlikleri rol model alan kitle için reklamlarda yıldız bir kimse tarafından tavsiye edilen emtia, söz konusu yıldıza benzemenin bir yolu olarak temsil edilmektedir. Bu nedenle yıldız ve ünlüler tüketim davranışlarını popüler kültüre taşıyan ajanlar olarak işlev göstermektedir. Yıldız ile özdeşleşmeye çalışan özne için meta tüketimi sadece başarının getirdiği ödülün keyfine varmayı değil aynı zamanda başarılı olan ünlüye benzemeyi temsil etmektedir (Kellner, 2003: 4-7).

Bu bağlamda ödül olarak belirli bir metayı kazanan ve bu metanın reklamını yapan yarışma yıldızları, izleyiciyi tüketime teşvik etmektedir. Yarışmacıların medeniyetten izole olduğu *Survivor All Star* yarışması gibi örneklerde ürün yerleştirme reklamları yarışma senaryosu içindeki bir ödül gibi sunulmaktadır (Mazıcı vd., 2017: 252-253). Ödülde gösterilen gıda ürünleri gibi gündelik emtia dahi yarışma yıldızları aracılığıyla anlam ve duygularla yüklü bir senaryoyu deneyimle şekli olarak temsil edilmektedir.

Aynı yarışmacının devamlılık gösterdiği formatlarda yarışmacı karakterinin belirginleştirilmesi ile izleyicinin özdeşleşmesi teşvik edilmekte, özdeşleşme ile yarışma söylemlerinin izleyici tarafından benimsenmesi derinleştirilmektedir. Yarışmacıların devamlılık gösterdiği bu türden formatlarda genellikle izleyiciye SMS veya başka bir yöntem

ile oy kullanarak jürilik yapma pozisyonu tanınmakta, izleyicinin destekleme psikolojisi güçlendirilerek fanatik bir tutum teşvik edilmekte, sonuç olarak izleyiciyi yarışmacı ile özdeşleştirme stratejisi görünürlük kazanmaktadır. Yarışmanın sürekliliği sayesinde şöhrete kavuşan yarışmacılar aynı zamanda izleyiciye empati kurabilecekleri halkın içinden gelen kişiler olarak sunulmaktadır. (Geçer, 2018: 512).

Son dönemlerde küresel çapta yayın yapan batılı televizyon kanallarında yayınlanan reality show konseptli yarışma programlarının her bölümünde yarışmacılardan birisinin elendiği bir kompozisyon sunulmakta, eleme kararını yarışma jürisi verebilmektedir. Bu yarışma formatında yarışmacılardan stres altında bireysel performanslarını yerine getirmeleri ve diğerlerini alt etmeleri beklenmektedir. Yarışmacı kimliği ile bireyci rekabetin öne çıkarılması, neoliberal ideolojiyi temsil eden söylemler ile süregelen sömürü ilişkilerini meşrulaştırmaktadır. (Kosciesza, 2021: 1689-1691). Medya bireysel başarı için başkalarını alt etmenin gerekli olduğu mesajını ileterek neoliberalizmin önerdiği “homo economicus”; kendi maddi çıkarını düşünen birey kimliğini pekiştirmekte ve toplumun sosyal yardımlaşma ile var olduğu düşüncesine karşıt olarak kamu yararı fikrini zayıflatmaktadır (Olgun, 2017).

Survivor yarışma programı gibi örneklerde sunulan bireysel rekabet teması yarışmacıların birbirlerine karşı hırçın tavırlar sergilediği genel bir kompozisyona sahip görünmektedir. Yarışma programlarının temsilinde sunulan antipatik ilişki biçimleri sıklıkla yarışmacıların duygusal baskı altında olmasına neden olmaktadır. Nezaketsiz veya ofansif tavırlara maruz kalan yarışmacıların yaşadıkları olumsuz duygular vücut dillerine yansımaktadır. Yarışmaya dramatik bir unsur katan bu antipatik ilişki biçimleri zaman zaman nezaketsizliğin ötesinde karşılıklı hakaret etmeye kadar varan davranışlar ortaya çıkartmakta ve programın temsil ettiği söylemin bir bileşeni haline gelmektedir (Aeini, 2016:7). Diğer yandan *Survivor* örneği de dahil olmak üzere *Fear Factor* gibi pek çok reality show programı yarışmacıların gerilim, fiziksel zorluk ve şiddetli bir zarara maruz kalma korkusu ile sınıandığı bir konsept sunmakta, rekabet insan ruhunu zedeleyen baskılara dayanabilmeye yönelik olmaktadır (Trend, 2007: 135). Mutlu’ya göre reality show programları dahil olmak üzere medyada sunulan şiddet öğeleri heyecan yaratarak seyirlik gösteriler sunmakta, bu şiddetli öğeler izleyiciye dünyanın acılarla dolu olduğu bir yer olduğu düşüncesini aktarmaktadır. Şiddetin kanıksanması durumunda problemlili olayların engellenemez olduğuna dair kadercili düşüncelerin topluma egemen olması ihtimali söz konusudur (1999:148).

Survivor ve benzeri yarışma programı örneğinde görülebileceği gibi yarışmacıların kazanmak için kendilerini ve birbirlerini yıpratırcasına bir rekabete mecbur bırakılması, sınıf atlamak için bireysel bir rekabete girilmesi gerektiği fikrini sertlik dozu yüksek bir üslupla

temsil etmektedir. Rekabetin sert ve acımasız gerçekleştiğine dair söylem toplumsal sistemin de sert ve acımasız bir rekabet barındırdığına dair bir gerçeklik algısı inşa etmekte, yarışma ödülünün sağladığı sınıf atlama imkânı, dışarıdaki rekabet ile içerideki rekabet arasında aracılık etmekte ve toplumsal sistemdeki sınıf atlama mücadelesinin sıkıştırılmış bir örneği gibi temsil edilmektedir. Kazanan yarışmacı ödül olarak sahip olduğu sermaye ile aynı zamanda dışarıdaki rekabeti, yani bireyin eşitliksiz toplumsal sistemle olan ekonomik mücadelesini de kazanmış olmaktadır. Böylelikle yarışmanın toplumsal sistemin gerçekliğine geçit açması veya gerçeklikten bir kesitmiş gibi temsil edilmesi yarışma dünyasının dışındaki “gerçek dünyada” rekabetin acımasız olduğuna dair doğallaştırıcı bir söylemi yeniden üretilmektedir. Rekabetin acımasızlığına dair söylemin taşımakta olduğu anlamlar kapitalist ideoloji bağlamında incelendiğinde, bu söylemin sosyal Darwinizm kavramıyla örtüştüğü anlaşılmaktadır (Murray, 2001).

1.3. Medyada Sosyal Darwinist Söylemler

Başta ABD olmak üzere batı menşeli televizyon programlarının Türkiye’de yayınlanması veya uyarlanması, neoliberal kültür emperyalizmi stratejilerinin ülkemizde de karşılık bulup bulmadığı sorusunu akla getirmektedir. Drama içeren televizyon programlarında yerli yapımlar dikkate değer bir hacme sahipken özellikle yarışma programları yabancı formatlardan satın alınmakta veya aslına sadık benzerleri üretilmektedir. Amerikan ve Avrupa televizyonlarında görülmüş olan yarışma programları, Türkiye’de yayın yapan televizyon kanallarından satın alınarak ve yerli kültürel unsurlar dahil edilerek yeniden yayınlanmaktadır. Formatın satın alınmadığı durumlarda ise sıkı bir öykünme durumu söz konusu olmaktadır. Batı merkezli uluslararası medya şirketlerinin bağımlı ülkelerde kurumsallaşması sonucunda, bu şirketler tarafından üretilen medya içeriklerinin söz konusu ülkelerde yoğun olarak gösterilmesine ve ideoloji transferine yol açmaktadır. Sermayenin ve kurumsallaşmanın küresel ölçekte yayılmasından sonra ideolojinin bu yayılmayı takip etmesi kültür emperyalizminin son aşamasını ifade etmektedir (Mutlu, 1999:48-52; 2005:154).

Bu bağlamda *Survivor* serisinin küresel ölçekte yayınlanması dikkate alındığında kültür emperyalizminin güncel olarak nasıl bir söylem inşa ettiğini anlamaya yönelik uygun bir örnek olduğu ileri sürülebilir. Sosyal Darwinist söylemlerin çeşitli yarışma programlarında gözlemlenebileceği üzere medyada yaygınlaşması ve neoliberal kapitalizmin ürettiği hegemonik kültürde güç kazanması, tepki olarak son dönemlerde sinema ve dizi yapımlarında da karşılık bulmakta, yıkıcı yarışmaları konu alan söz konusu yapımlar kurgusal bir öykü anlatıyor olmanın sağladığı avantaj ile sosyal Darwinist temaları gerçek yarışma

programlarında mümkün olamayacak ölçüde radikalleştirerek izleyiciye sunmaktadır. Bu tür yapımların senaryolarında aşırılaştırılmış ortak bir öğe olarak yarışmacılar söz konusu oyunları kaybettiklerinde dehşet verici şekilde hayatını kaybetmektedir. Senaryo içerisindeki izleyicilerin ise seyretme ediminden keyif alması gösterilerek gerçek izleyici bir tür katarsise ve kendini sorgulamaya davet edilmektedir. Aşırılaştırılmış öğelerin anlatı içerisinde dramatik bir problem olarak sunulması bu temaların fark edilerek eleştiriye konu yapıldığının ve tartışmaya açıldığının göstergesi olarak yorumlanabilir. Eleştirel dizi ve sinema yapımları, senaryolarında ortaya koydukları bağlam ile neoliberal iktidar uygulamalarının söz konusu yarışma temasında nasıl bir role sahip olduğunu karakterler ve olaylar üzerinden göstererek gerçekte var olan yarışma programlarına yönelik eleştirel bir bakış açısına da ilham vermektedirler.

Örnek olarak dünya çapında izlenen ve yayınlandığı 2021 yılında popüler kültürde güncel bir ilgi odağı haline gelen Dong-Hyuk yapımı Netflix dizisi *Squid Game*'in senaryosunda, sefalet nedeniyle hayatı bir tür çıkmaza giren kişiler ıssız bir adada gerçekleşecek bir yarışmaya davet edilmekte, yarışmaya katılan kişiler silahlı gardiyanların gözetiminde halk kültüründeki çocuk oyunlarının içeriğinden öykünülerek oluşturulmuş yarışma oyunlarını geçmeye çalışmakta, gardiyanlar veya yarışma mekanikleri tarafından kaybeden yarışmacıların hayatına herkesin gözü önünde son verilmektedir. Yarışmacılar bir oylama yaparak bu yarışmaya son verme imkanına sahip olmasına rağmen kapitalist sistemdeki statülerinin katlanılmaz bir durum olduğunu değerlendirerek (ancak tek bir kişinin kazanabileceği) büyük para ödülüne ulaşma umuduyla yarışmaya devam etmektedir. Söz konusu yarışma her yıl farklı bir ülkeden katılımcılarla tekrar düzenlenmektedir. Yarışmayı kazanan son yarışmacı tüm bu sistemin kimliğini gizleyen vip denilen az sayıdaki aşırı zengin bir zümreyi eğlendirmek maksatlı bir tür bahis oyunu olarak tasarlandığını öğrenmektedir. Tutar'ın "Can Squid Game Series Be Watched Through Social Darwinism? A Semiotic Review" adlı çalışmasında *Squid Game* dizisinin barındırdığı sosyal Darwinist kodlar, görseller üzerinden göstergebilimsel açıdan değerlendirilmiş ve sosyal Darwinist mesajların üretilmesi neoliberal kapitalizmin çıkarları bağlamında analiz edilmiştir. İlgili çalışma sosyal Darwinist kodları hayatta kalmaya yönelik bir ölüm kalım mücadelesini içeren göstergelere ek olarak totaliter iktidar yapısının kullandığı panoptik gözetleme gibi tekniklerin yansıtıldığı göstergeler ile birlikte incelemekte, sosyal Darwinist göstergeler neoliberalizmi temsil eden bir iktidarın öznelere uyguladığı kısıyıcı tekniklerin ortaya çıkardığı bir kompozisyon olarak yorumlanmaktadır (2022: 9-19).

S. Collins tarafından yazılmış bilim kurgu edebiyatı kategorisindeki bir kitap serisinden uyarlanan, J. Kilik, N. Jacobson ve M. Paseornek ortak yapımı *The Hunger Games* (2012) isimli sinema filmi serisinde distopik bir çağda dünyayı egemenliği altına almış bir zümre baskıcı bir rejim ile yönettikleri kitleleri hem korkutup sindirmek hem de fanatik duyguları açığa çıkartarak eğlendirmek maksatlı olarak kitle iletişim araçları ile yayınlanan açlık oyunları isimli bir yarışma düzenlemektedir. Söz konusu yarışmada yönetim mintikalarından seçilen katılımcılar ölümcül tehlikeler ile dolu bir bölgede birbirlerinin hayatını almaya zorlanmaktadır. İnsanların yaşama hakkını eğlence konusu yapan iktidar, yönetilenlere kendi sınır tanımazlığını göstererek göz dağı vermekle birlikte mintikalar arasındaki rekabetin yarattığı fanatizm, iktidarın baskı rejimine karşı duyulan husumeti yarışmacılara saptırmaktadır. Korstanje ve George, *The Hunger Games* gibi sinema filmlerinde tespit edilebilecek sosyal Darwinist öğelerin ölümü konu edinen ve toplum üzerinde korku yaratan yeni bir ideolojinin parçası olduğunu değerlendirmişler ve ifade ettikleri olguyu “thana kapitalizm” olarak kavramsallaştırmışlardır. Amerika Birleşik Devletleri’nde gerçekleşen 11 Eylül saldırısından sonra terör, korku ve felaket konularının modern toplumsal kültürde baskın hale gelmesi sonucu medyanın “thana kapitalizm” kavramı ile nitelenen bir politik yaklaşıma bürünerek felaket olguları üzerinden izleyicinin dikkatini çekmeye çalıştığı, acı çeken insanlara dair içeriklerin tüketim malzemesi olarak kullanıldığı ifade edilmiştir. *The Hunger Games*, başkalarının başına gelen felaketleri bir eğlence şovu olarak tüketime sunan ve felaketler ile dolu bir dünyada hayatta kalmanın ancak bireysel bir başarı olduğu mesajını ileten bir yapım olarak sosyal Darwinist kültürü üretmekte ve bu kültür neoliberal çağa özgü “thana kapitalizm” sisteminin çıkarlarına hizmet etmektedir (2016: 65-74).

Yarışma temasını konu alan söz konusu dizi ve film örneklerinde mevcut bulunan sosyal Darwinist ortak senaryo öğelerinin *Survivor* gibi gerçek yarışma programlarında da söylemsel açıdan benzer karşılıklarının olduğunu tespit etmek mümkün görünmektedir. Ortak senaryo öğeleri olarak küresel iktidar, izolasyon, vahşilik teması, hayatta kalmanın oyunlaştırılması, ayıklayıcı şiddet, gözetleme ve yayınlama gibi kategoriler sosyal Darwinist söylemlerin kendisini ortaya çıkartan neoliberal ideoloji ile olan bağlantısının bir bütün olarak değerlendirmesine olanak tanıyan başlıklar olup, bu kategoriler kavramsal çerçeve bölümünün alt başlığı olarak tartışılacaktır.

Söz konusu dizi ve sinema yapımlarının kronolojik olarak kendilerinden önce yayınlanmış *Survivor* ve benzeri yarışma programlarının tahlilini ve eleştirisini dramatik bir yolla aktardığını ileri sürmek mümkün görünmekle birlikte dramatik senaryoların neoliberal iktidar ilişkisinin temsiline dair verdiği ipuçları, gerçek bir yarışma programı olan *Survivor*’ın

benzer bir perspektiften değerlendirilmesine olanak sağlamaktadır. Bununla birlikte sosyal Darwinist rekabet ideolojisini konu edinen dizi ve sinema filmlerinde ortak bir özellik olarak mevcut bulunan ve neoliberal sistemin metaforu olarak kullanılan izole vahşi doğa ortamı, gerçekte var olan yarışma programları arasında en net *Survivor* yarışma programında görünürlük kazanmaktadır.

Survivor yarışma programı diğer pek çok yarışma programına kıyasla sosyal Darwinist söylemleri daha rafine bir düzeyde temsil etmekte, en temel seviyede yarışma programının ismi doğal seçilimi çağrıştırmaktadır. *Survivor* yarışma programının uyarlama versiyonlarının Türkiye’de yayın yapan televizyon kanallarında yayınlanması bu programın sosyal Darwinizm kavramına ek olarak kültür emperyalizmi kavramıyla da örtüşen bir örnek teşkil ettiğini göstermektedir. Neoliberal hegemonik işlev ve söylemleri birlikte barından sayılı yapımlardan birisi olarak *Survivor* programının analiz edilmesi neoliberal ideolojinin sosyal Darwinist kodları nasıl kullandığını araştırmak ve anlamak adına daha belirgin içerikler sunmaktadır.

Programın orijinal adının Robinson Cruise’a atfı yapmasının (*Expedition Robinson*) yanında içeriğinin ıssız bir adada doğa ile baş başa kalma ve birbirlerini eleyen yarışmacılar temasını içermesi, liberal paradigmanın temellerini oluşturan söylemlerden birisi olan doğa durumunu ve özellikle “homo homini lupus” (çev: insan insanın kurdudur.) sözünün sahibi Thomas Hobbes’u (1993) hatırlatmaktadır. Thomas Hobbes’un yaklaşımına göre insanın medeniyet öncesi aşamada doğanın içerisinde hayatta kalma mücadelesi verdiği dönemlerde kendi doğasına göre nasıl davrandığı ve bireylerin birbirleriyle nasıl ilişkiler kurarak toplumsallaştıklarına spekülasyonlar içeren doğa durumu kavramı, “insan insanın kurdudur” ifadesi ile sosyal Darwinist söyleme uygun bir bakış açısı sunarak kapitalist sömürü ilişkilerini meşrulaştırıcı kuramsal bir zemin sağlamaktadır.

Survivor yarışma programının sosyal Darwinist söylemleri hangi temalar ile daha rafine bir şekilde temsil ettiği tartışıldığında başlıca şu özellikler anılabilir:

- 1-Yarışmacıların medeniyete ait araçlardan yoksun olarak ıssız olduğu izlenimi verilen tropikal bir adanın şartları ile baş başa bırakılmaları ve dahil oldukları habitata ait bir canlı türüymüşçesine ada şartlarına uyum sağlamalarının beklenilmesi.
- 2-Yarışmacıların uyum sağlama konusunda çevrelerindeki materyallerden faydalanarak ihtiyaçlarını gidermelerinin beklenilmesi.
- 3-Beslenmek için avlanma faaliyetlerine yönlendirilmeleri ve besin zincirinin parçası haline gelen bir tür “avcı hayvana” dönüştükleri izleniminin oluşturulması.

4-Bununla birlikte rekabeti diğer yarışmacılara kaybederek yarışmadan elenmenin adada hayatta kalmayı başaramama şeklinde temsil edilmesi nedeniyle yarışmacıların aynı zamanda potansiyel bir av pozisyonunda bulundukları temasının oluşturulması.

5-Çevresinde totemlere benzeyen dekorların bulunduğu bir mecliste yarışmacıların kimin yarışmadan elenmesi gerektiği konusunda oylama yaptıkları seremoninin (antropolojik bir değerlendirme anlamı taşımaksızın Hollywood filmleri gibi popüler kültür örneklerinde rastlanılan bir olgu olarak) kurban verme ayini düzenleyen totemist kabileleri çağrıştıracı göstergeler içermesi ve oylama sonucu yarışmayı kaybeden yarışmacının meşalesinin söndürülmesi gibi mizansenlerin kabileden dışlanarak ölüme terk edilmeyi çağrıştıran tiyatral bir temsile sahip olması.

6-Yarışmacıların adaya bırakıldıkları sıfır noktasından hareketle medeniyetin ilk safhaları olan avcı toplayıcı aşamaya benzer bir organizasyon oluşturmaları (yarışma programının bir tür toplumsallaşma laboratuvarı gibi işlev göstererek) oluşturulan bu yapay kabilenin yarışma programının yapısı gereği grup içi bireysel çıkar çatışmaları üretmesi, programın barındırdığı sert üslup nedeniyle rekabetin husumete varan bir çatışma olduğu izleniminin oluşturulması. Bu doğrultuda toplumsallaşmanın ancak belirli konulardaki bireysel yetersizliği gidermek için gevşek bağlar ile kurulduğu fakat insan psikolojisinin özünün ben merkezilik olduğu bu nedenle bireyin her an kendi çıkarları kapsamında diğer bireyleri bertaraf etmeye hazır olduğu fikrinin temsil edilmesi.

Yarışma programında iki ayrı gurubun oluşturulması ve birbirleri ile mücadele etmeleri dikkate alındığında toplumsallaşmanın rekabetçi kültürü ortadan kaldırmadığı fikri desteklenmektedir. Gruplar arası rekabetin mevcut olduğu yarışma programı formatı ortaklaşa hareketin motivasyon kaynağının dahi ayırım ve rekabetten kaynaklandığını temsil etmektedir. Oluşturulan gruplar komünal yaşam süren avcı-toplayıcı kabile yapısını çağrışırsa da programın söylemi yarışmacı “kabilelerin” kolektif bir bilinç taşımadığını, kolektif pratiklerin bireysel pragmatik amaçlara ve diğer grupla rekabete dayandığını temsil etmektedir. Diğer yandan yarışmanın son aşamalarına doğru eksilen yarışmacılar nedeniyle kolektif ilişkilerin zaten geçici bir durum olduğu ve yarışmanın ancak bireysel olarak kazanılabileceği ortaya konmaktadır. Bu açıdan bireylerin başka bireyler ile rekabetinin aracı olan gruplar, rekabetin çapının daralması işlevini yerine getirerek son bulmakta, yarışma programının felsefi bir spekülasyon olan doğa durumunu çağrıştıran toplumsallaşma laboratuvarı otantik bir sonuç ile doğada tek başına hayatta kalabilen birey temasını üretmektedir. Sonuç olarak vahşi doğada hayatta kalmayı başarma ile kapitalist sistemde hayatta kalmayı başarma temaları arasında final ödülüne ulaşan yarışmacı kimliği üzerinden benzeşim kurulmakta, üstün gelen yarışmacının

dahil olduđu kolektif yapıyı kendi çıkarı için bertaraf ettiđi bireyselci bir bakış açısı meşrulaştırılmaktadır.



İKİNCİ BÖLÜM

REALİTY SHOW TÜRÜ VE *SURVIVOR* SERİSİ

2.1. *Survivor* Serisinin Türk Televizyon Kanallarındaki Uyarlamaları

Bu çalışmada incelenen *Survivor All Star 2024* yarışmasının tarihçesi incelendiğinde, anılan yarışma formatı Charlie Parson'un yapımcılığını üstlendiği *Expedition Robinson* isimli reality show yarışma programı ile ortaya çıkmıştır. Daha sonrasında Yapımcı Mark Burnett tarafından 1998 yılında *Expedition Robinson* yarışmasının telif haklarının satın alınması ile benzer yarışma formatı CBS kanalında *Survivor* adıyla uyarlanarak ABD'de yayınlanmıştır. *Survivor* yarışma programının öncülü olan *Expedition Robinson* yarışma programı format olarak "vahşi doğa" temasını temsil eden bir ada ortamında düzenlenen birtakım müsabakalara dayanmakta, müsabakalardan sonra gerçekleşen oylamalar ile hangi yarışmacının eleneceğine karar verilmektedir. Yarışmacıların temel ihtiyaçları program tarafından asgari düzeyde karşılanarak ada şartlarına dayanması da beklenmekte, yarışmacılar ada şartlarında kendi barınaklarını inşa etmektedirler. Yarışma programının teknik ekibi ise adaya yakın yerlerde bekleyen yatlarda hazır bulunmaktadırlar (Huff, 2006: 18). *Survivor* yarışma programı, yarışmacıların ilkel koşullarda bulunduğuna yönelik bir temsil sunmakla birlikte, set ekibi bu çerçevenin dışında programın üretim sürecine dahil olmakta ve yarışmacıları aslında yalnız bırakmamaktadır. *Survivor* yarışmasının ıssız ada temasını barındıran versiyonlarına ek olarak Afrika ve Avustralya kıtasının kurak bölgelerinde geçen çöl temalı versiyonlar da üretilmiştir (Betts, 2004: 105).

Survivor yarışması yapımcı Pelin Akad tarafından *Survivor: Büyük Macera* ismi ile uyarlanarak 2005 yılında Türkiye'de Kanal D'de yayınlanmıştır. Daha sonrasında Acun Ilıcalı tarafından *Survivor* yarışmasının hakları devralınarak yeni versiyonları üretilmiş, bu versiyonlarda Acun Ilıcalı aynı zamanda sunuculuk yapmıştır. *Survivor* yarışmasının Türkiye'de yayınlanan uyarlamaları orijinal *Survivor* programına benzer şekilde ada ortamında geçmekte ve "vahşi doğa" ile mücadele temasını barındırmaktadır. *Survivor* serisinin Türkiye uyarlamalarında bugüne kadar ada ortamı olarak Panama ve Dominik Cumhuriyeti'ndeki tropikal adalar ve Kıbrıs seçilmiştir. Türkiye'de yayınlanan, *Survivor* adı geçen yarışmaları bir seri olarak nitelendirmek gerekirse, serinin 2006 yılındaki ismi *Survivor: Türkiye-Yunanistan*'dır. Acun Ilıcalı'nın yapımcılığını üstlendiği *Survivor: Türkiye-Yunanistan* aynı zamanda Yunanistan televizyon kanalı Mega TV'de de gösterilmiş olup, yarışmadaki takımlar Türk ve Yunan vatandaşı olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Serinin Show TV'de yayınlanan *Survivor: Aslanlar ve Kanaryalar*, *Survivor: Kızlar ve Erkekler* (son iki sezonu Star TV'de

yayınlanan) *Survivor Ünlüler Gönüllüler* gibi sonraki örnekleri de Acun Ilıcalı'nın yapımcılığında üretilmiştir. 2015 yılında Acun Ilıcalı'nın satın aldığı TV8 kanalında yayınlanan *Survivor All Star* yarışması ise *Survivor* serisinin önceki sezonlarındaki yarışmacıların katılımına dayanan bir formata sahiptir. *Survivor* ve benzeri versiyonlarındaki yarışma süreci incelendiğinde, dokunulmazlık oyunu adı verilen yarışma oyunları sonrasında kaybeden takımın üyeleri “Ada Konseyi” adı verilen toplantıda kapalı oylama yapmakta, her bir yarışmacı bir kişiyi elemeye yönelik oy kullanmaktadır. En çok elenme oyu alan iki yarışmacı daha sonraki aşama olan SMS oylamasına kalmakta, yarışma programının izleyicileri telefon mesajı yani SMS göndererek kimin yarışmadan eleneceğine dair son kararı vermektedir. Elenmeler neticesinde en son kalan finalist, yarışmayı kazanmaktadır. *Survivor Ünlüler Gönüllüler 4* (2014) yarışmasından sonraki örneklerde SMS oylaması sistemi birtakım değişiklikler ile sürmüştür. 2024 yılında yayınlanan *Survivor All Star 2024* yarışmasında ise SMS oylaması sistemi kaldırılmış, dokunulmazlık oyununu temel alan bir eleme sistemine geçilmiştir (Milliyet, 2024a). *Survivor* yarışması serisinde dokunulmazlık oyununa ek olarak ödül oyunu adı verilen yarışmalarda bulunmakta, kazananlara araç gereç, yiyecek veya konfor imkânı sağlayan ödüller verilmektedir (Avcı, 2015: 47-48).

11 Mart 2024 tarihinden itibaren, o tarihte yayınlanan *Survivor Ünlüler Gönüllüler* yarışmasının yorumlandığı *Survivor Panorama* isimli talk show türündeki gündüz kuşağı televizyon programı TV8 kanalında yayına başlamış olup, *Survivor* serisinin sonraki tarihlerdeki versiyonları üzerinden günümüze kadar devam etmiştir. *Survivor Panorama* programına benzer bir konsept içeren *Survivor Extra* isimli talk show türündeki gece kuşağı televizyon programı ise 14 Şubat 2016 tarihinden itibaren TV8 kanalında yayına başlayarak günümüze kadar devam etmiştir. Bununla birlikte TV8 televizyon kanalının internet sayfasında gerek *Survivor* serisinin sezonları ve gerekse *Survivor Panorama* ve *Survivor Extra* programlarının sezonları mevcut bulunmaktadır (TV8, 2024). *Survivor Panorama* ve *Survivor Extra* programları, format olarak *Survivor* yarışmacılarının sunuculuğunu yaptığı, sunucuların değişiklik gösterdiği, *Survivor* yarışmasından elenenlerin o hafta konuk olarak katıldığı, stüdyo seyircilerinin mevcut yarışmacıları destekleyen bir kimlikle katılımda bulunduğu, yarışmaya ait görüntülerin ve olayların yorumlandığı bir talk show programıdır. Karaduman ve Adalı Aydın'ın *Survivor 2017* yarışmasının yorumlandığı bölümler ile bağlantılı olarak değerlendirdiği *Survivor Panorama*'nın haftanın altı günü gündüz kuşağında yayınlanması, *Survivor Extra* programının ise gece kuşağında yayınlanması kaçırılan bölümler hakkında bilgi vererek izleyicinin *Survivor* yarışmasına olan ilgisini canlı tutmaktadır (2017: 31).

Acun Ilıcalı'nın 2004 yılında kurduğu yapım şirketi olan Acun Medya, güncel olarak *Survivor* serisinin yeni sezonlarının yapımcılığını üstlenmektedir (Acunmedya, 2024). Acun Medya'nın bünyesinde 2021 yılında kurulmuş olan dijital platform Exxen'de aynı yıl yayınlanan *Survivor Exxen Cup*, *Survivor All Star* yarışmasının konseptine benzer olarak önceki sezonlardaki popüler yarışmacıları barındırmaktadır (Exxen, 2024). Bu çalışmaya konu olan *Survivor All Star 2024* yarışması ise TV8 kanalında yayınlanmış ve Ogeday Girişken isimli yarışmacının şampiyonluğu ile sezon finaline ulaşmıştır. *Survivor All Star 2024* yarışması, *Survivor* serisinin 2024 yılı itibarıyla sezonu tamamlanan en güncel örneğidir. Acun Ilıcalı, *Survivor All Star 2024* yarışmasının 15 milyon dolar maliyeti olduğunu ve *Survivor All Star 2024* yarışmasının yapım şirketi olan Acun Medya'nın küresel ölçekte faaliyet gösterebilecek ekonomik seviyeye ulaştığını, pek çok ülkede yatırımlarda bulunduğunu ifade etmektedir (Ilıcalı, 2024a). T24 internet gazetesinin 2024 tarihli haberine göre; yatırımcılar için gerçekleştirilen bir sunumda TV8, TV8,5 ve EXXEN'in sahibi olan Acun Medya'nın 2023 yılında 350 milyon dolarlık konsolide gelir elde ettiği, şirketin çalışan sayısının 2 bin 100 olduğu, toplam mal varlığının 2,5 milyar TL olduğu, TV8 özelinde ise 2023 gelirinin 3,9 milyar TL olduğu açıklandığı bilgisi yer almaktadır (T24, 2024). Acun Ilıcalı'nın yapımcısı olduğu *Survivor* programı, TV8 kanalının reality show programlarını ön plana alan yayın politikası dönüşümü ile bağlantılıdır. Ilıcalı, 2013 yılında TV8 kanalını satın almış (Satmış, 2017: 13-14), satın aldığı kanaldan haber bültenleri çıkarmak ve buna bağlı olarak haber bülteni çalışanlarını işten çıkarmak şeklinde bir değişikliğe gitmiştir. (2017: 226). 2016 yılında Ilıcalı Türk Telekom firmasının reklamında ücretsiz oyunculuk yaparken Türk Telekom TV8'de en çok izlenen *Survivor*, *O Ses Türkiye* gibi programlar üzerinden 14,5 milyon TL sponsorluk ücreti ödemiştir. Satmış'ın aktardığına göre TV8'in *Survivor* gibi programlar üzerinden eğlendirici bir yayın politikası sergilemesi, popüler kültür üzerinden mevcut politik yapıya yönelik eleştirel bakış açısının ortadan kaldırılması şeklinde eleştirel yorumlara yol açmıştır (2017: 44-49). Spot ve bant reklam geliri açısından ise Toxmedia internet sitesinde Türkiye'deki çeşitli televizyon kanallarında 2023 yılına ait olduğu anlaşılan programlarının ortalama reklam fiyatı bilgisi paylaşılmakta ve TV8'de yayınlanan *Survivor* programının 3800-6500 TL birim fiyatı olduğu bilgisi yer almaktadır (Toxmedia, 2024).

Ilıcalı, 2024 yılındaki güncel bir söyleşisinde TV8 kanalının sahip olduğu programlar ile prime time televizyon yayıncılığında yaklaşık on yıldır birinci olduğunu, haftanın altı günü yayın yapan *Survivor*'ın bu birincilikte önemli bir ağırlığı olduğunu ifade etmektedir. Ilıcalı'nın ifade ettiği üzere güncel olarak TV8 kanalının bağlı olduğu Acun Medya firması, Türkiye'de faaliyet gösteren kanallar yanı sıra küresel ölçekte yayın ve yatırım yapan bir kimlik kazanmış,

Acun Medya menşeli ürünler 15 ülkede yayınlanma imkanına kavuşmuştur (İlıcılı, 2024a; 2024c).

2.2. *Survivor* Serisinin Format Yapısı

Survivor All Star 2024 yarışma programının barındırdığı sosyal Darwinist söylemlerin anlaşılmasına odaklanan bu tez çalışmasında, *Survivor* serisinin barındırdığı özellikleri ortaya koyan literatüre değinmek program yapısının ve analize konu olabilecek örneklerin netleştirilmesi açısından faydalı olacaktır. Bu bağlamda literatür değerlendirmesine *Survivor* serisinin format yapısını genel hatlarıyla değerlendiren çalışmalardan başlamak *Survivor* serisinin içeriğindeki belirli olgulara odaklanan kuramsal yaklaşımların bütünsel değerlendirilmesine imkân veren bir çerçeve sunabilir.

Yumrukuz'un "Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Çerçevesinde *Survivor* programı" (2016) adlı çalışmasında ilgili yarışma programını bir simülasyon örneği olarak analiz edilmektedir. Anılan çalışmada Türkiye'de yayınlanan *Survivor* yarışma programı, nitel içerik analizi yöntemine ek olarak anket ve yüz yüze görüşme tekniği ile incelenmiştir. Böylelikle program içeriğinde tespit edilen göstergelerin barındırdığı anlamlara ek olarak izleyicinin nasıl bir alımlama yaptığına yönelik bütünsel bir çerçeve çizilmiştir. Yarışma programının içeriğinde tespit edilen ve simülasyon kuramı çerçevesinde anlamlandırılan göstergeler, izleyicinin göstergelere verdiği anlamlar ile tutarlı bir profil sergilemektedir. Çalışmanın sonucuna göre *Survivor* yarışma programı ıssız adada hayatta kalma durumuna dair bir simülasyonu canlandırmaktadır. Simülasyon kuramına göre gerçekçi bir yaşam deneyimini yansıtır gibi görünen televizyon programları taklit ettikleri gerçekliği yerini alan bu nedenle kurgu ile gerçek arasındaki sınırın ortadan kalktığı bir hiper-gerçek durumunu üretmektedir (Baudrillard, 2008: 16-21). İzleyicinin görüşlerini almaya yönelik yöntemler sonucunda elde edilen verilere göre, izleyiciler *Survivor* yarışma programını gerçekçi bulmakta, yarışmada sergilenen aç kalma, vahşi bir adanın zorluklarına dayanma, yarışmadaki sosyal gerginliklere katlanma durumlarını yarışmanın içerdiği kurgular ve mizansenler olarak değil yarışma içerisinde deneyimlenen sahici durumlar olarak algılamaktadır (2016: 106-108). İstatistiklere göre izleyiciler arasında ilgili yarışma programını eğlenme maksatlı olarak izleyenler %42, gündemden uzak kalmak maksatlı izleyenler %17, amaç taşımadan izleyenler %13, sıradan insanların hayatlarını merak edenler ile ünlülerin hayatlarını merak edenler ayrı ayrı %9 şeklinde oranlara sahiptir (2016: 95).

Yumrukuz'un çalışma kapsamında aktardığı Blurton (1984) tarafından gerçekleştirilen sosyal bilimler araştırmasına göre kıtlık, doğal afetler veya saf doğa koşullarına karşı

mücadelede bireyler arasında birlik ve dayanışma eğilimi sergilemekteyken *Survivor* yarışma programının hiper-gerçekliği birbirlerine karşı rekabet eden bireyler göstermekte, doğanın zorluklarına dayanabilme ile sosyal gerilime dayanma arasında paralellik kurgulamaktadır. Bu temsil durumu, yarışmacıların doğal zorluklara karşı iş birliğini muğlaklaştırmakta; doğaya karşı kolektif mücadele ile bireysel rekabet anlamları hiper-gerçeklik içerisinde birbirine karışmaktadır. *Survivor* yarışmacıları birbirlerine karşı uyumlu değil kavgacı bir tutum sergilemekte, simülasyon gerçekliği toplumsal gerçeklik ile çelişmektedir. Bu çelişki, neoliberal medyanın toplumsal düzenin dayanışmaya olmak yerine bireysel rekabete dayandığına yönelik bir gerçeklik algısı oluşturarak, kapitalist ideolojiyi yeniden üretme amacından kaynaklanmaktadır. Issız bir ada ortamını simüle eden *Survivor* yarışma programında pizza gibi Batı kültürüne ait yiyeceklerin Amerikan Doları karşılığında yarışmacılara yönelik açık artırma satışının gösterilmesi, doğal yaşama ait anlamın kültürel bağlamından kopartılarak sadece birer gösteri mizansenine dönüştüğünü göstermektedir. Soyutlaşan bir doğa temsili içinde ulusal kültüre ait öğelerden uzaklaşmakta, tüketim üzerinden kozmopolit bir kültür temsil edilmektedir (2016: 100-102).

Malko, *Survivor* yarışma programında ulusal kültüre ait öğelerin sığ bir düzeyde temsil edilmesini uluslararası bir izleyiciye hitap edebilme amacı ile açıklamaktadır. Farklı ülkelerde yayınlanan *Survivor* adı taşıyan uyarlama yarışma programlarında ulusal kültüre ait öğeler, kutlanan bir tarihte özgü olarak yapılan bir yemek gibi stereotip anlamlar taşıyan olgular üzerinden gösterilmekte ve bu temsillerde dahi “Amerikan” tarzı bir yön bulunmaktadır (2013: 52)

Survivor programının ıssız ada temalı bir canlandırma veya taklit faaliyeti olarak değil yarışmacıların ciddiyetle sürdürdükleri bir gerçeklik olarak tasarlanması programın simülasyon özelliğinin bir diğer yönüdür. Kültürel anlamda yarışma veya oyun kavramı, içerde olup bitenin içerde kaldığı eğlenme maksatlı bir kurgu ilişkisi iken *Survivor* yarışması ve içerdiği oyunlar yarışmacıların yarışmacı kimliğinin üzerine çıkabilecekleri bir üst metin bırakmayan, yarışmacıların para ödülüne ulaşmak konusunda efor harcadığı ve eğlenmekten daha fazla psikolojik gerilimin gözlemlendiği ciddi bir deneyimdir (Yumrukuz, 2016: 100-102).

Survivor yarışmasının oyun niteliği, kuramsal bağlamda değerlendirildiğinde Huizinga'nın (2006) ortaya koyduğu görüşler açısından değerlendirilebilir. Oyun kavramını inceleyen Huizinga, oyun olgusunun gerçek dünyadan soyutlanmaya yönelik tinsel bir eylem olduğunu ve insan ruhunu gerçek dünyanın sıkıntıların özgürleştiren, rahatlatan, keyif veren bir yapıya sahip olduğunu ifade etmektedir (2006: 25). Oskay'ın değerlendirmesine göre, Huizinga'nın oyun kuramında paraya ve çıkara bağımlı hale getirilmiş ve kendisine konulan

kurallara uymaya alıştırmış insanların faaliyetleri oyunu oyun yapan öz değerlerden yoksundur. Çünkü oyun gönüllü katılım, karşılıklı eşitlik ve yaratıcı iletişim ve zihinsel bir özgürleşme alanıdır (Oskay, 1993: 145-148). Huizinga, Antik Yunancada çocuk oyunlarının “agon” ile ciddi sportif müsabakaların ise “paidia” kavramı ile ifade edilmesi gibi çeşitli medeniyetlerde ciddi hatta şiddetli müsabakaları ifade eden ancak etimolojik olarak oyun anlamı taşıyan kelimelerin bulunduğunu ifade etmekte, bu türden müsabakaların kurgusal bir sınamayı başarmaktan keyif alma durumu içermesi nedeniyle oyun olarak nitelendirilebileceğini belirtmektedir. Müsabakayı oyun yapan ilişki, katılımcının kazandığı ödülünden değil öncelikle müsabakayı kazanmaktan mutluluk duymasıdır (2006: 73-76). *Survivor* programının oyunları paidia kavramı ile değerlendirilebilecek bir kompozisyon sergilemekle birlikte, stresli bir profil sergileyen yarışmacıların yarışmaya programına para ödülü için katılmış olmaları ve yarışma boyunca final ödülüne veya ara ödüllere konsantre bir tutumda olmaları, Huizinga’nın ortaya koyduğu görüşler açısından oyun kavramının özünü yansıtmamaktadır.

2.3. *Survivor* Serisinde Ürün Yerleştirmelerin Rolü

Survivor yarışma programında yarışmacıların özellikle gıda ürünleri olmak üzere belirli metaları kazanmak için çeşitli yarışma oyunlarına katılmaları, bir tür ürün yerleştirme faaliyetidir. Ürün yerleştirme kavramı Karrh’a göre kapsayıcı anlamıyla, marka ve ürünlerin kitle iletişim programlarına ücretli bedel karşılığında planlı olarak dahil edilmesidir (1998: 33). Ürün yerleştirme faaliyetinin reklam olduğu belirtilmeden film, televizyon programı gibi belirli bir yapıma dahil edilen bir tür reklam uygulaması olduğu tanımı mümkündür (Zeren ve Paylar, 2014: 10). Gün içerisinde tekrarlan doğrudan reklamların potansiyel müşterilerde söz konusu ürüne yönelik ilgisizliğe ve negatif tutuma yol açabilmesi göz önüne alınarak ürün yerleştirme alternatif bir pazarlama iletişimi yöntemi olarak söz konusu ürünün çok göze batmayacak şekilde ilgili mecrada konumlandırılmasına dayanmaktadır (Saygın, 2023: 1632). Ürün yerleştirmenin ilgiyi belirli bir markanın isim, logo gibi ticari kimliğine çekmesi nedeniyle “marka yerleştirme” veya eğlence içeriği sunan medya yapımlarında konumlandığı için “markalı eğlence” olarak da tanımlanabilmektedir (Çakır ve Kınıt, 2014: 21-22).

Mark Burnett’in yapımcısı olduğu orijinal *Survivor* yarışma programı, ürün yerleştirme reklamlarının program içeriğinde izleyicinin ilgisinin sürdürülmesine uygun şekilde entegre edilmesi sayesinde reality show programları arasında izlenme oranları açısından bu türden bir reklam stratejisinin başarıya ulaştığı ilk örneklerdendir (Roberts, 2011: 14-15). *Survivor* yarışma programına olan ilgi bir yana, ürün yerleştirme yöntemi ile reklamı yapılan markalar

yarışma programında birer ödül olarak temsil edildiğinden izleyicinin tüketime yönelik ilgisini de arttırmaktadır. (Hearn, 2008: 168).

Burnett, *Archive of American Television* kanalında *Survivor* programının yapımcılık sürecini anlattığı röportajında (2024), bu programı oluşturabilmek için sponsor desteğine ihtiyaç duyduğunu ve sponsor markaya ait ürünün yarışmadaki yoksunluk deneyimi sonucunda bir ödül olarak sunulmasının söz konusu ürünü yüceltmek açısından ne kadar etkileyici olabileceğini ifade ederek sponsorları ikna ettiğini belirtmektedir. Burnett'in ifade ettiği üzere markaların *Survivor* yarışma programı içeriğinde reklam olarak kullanılması bu programın “hayatta kalmasını” sağlamış, programı var eden temel bir bileşen olmuştur.

“Televizyon Programlarında Ürün Yerleştirme: *Survivor All Star* Örneği” adlı araştırmada *Survivor All Star* yarışma programının 22 Şubat- 3 Temmuz 2015 tarihleri arasındaki bölümlerinde mevcut olan ürün yerleştirme reklamları içerik analizi yöntemi ile tespit edilip, incelenmiştir (Tanyeri Mazıcı vd., 2017). Araştırmanın sonuçlarına göre yarışma programının bölümlerinde yer alma kategorisi açısından en çok “Hummel” (giyim markası), “World Yapı Kredi” (bankacılık markası) ve “Turkcell” (iletişim-bilişim markası) markalarının ürün yerleştirme reklamı gösterilmiştir. Ürün yerleştirme imgelerinin gösterilme sıklığı ve ürün hizmet kategorisi açısından gıda ürünlerine ait markalar toplamda en fazla frekansa sahiptir (2017: 249). Yarışma programının temel konseptlerinden birisinin açlık olması nedeniyle, gıda kategorisindeki ürünler birer yarışma ödülü olarak içeriğe dahil olmakta ve bu bağlamda programın içeriğine uygunluk açısından gıda markalarına ait ürün yerleştirme reklamlarının içerikle en uyumlu kategori olduğu tespit edilmektedir. Gıda kategorisindeki ürün yerleştirmelerin mesaj olarak “lezzet” vaadinde bulunduğu ve diğer kategorilerdeki markaların ise net bir vaadinin olmadığı tespit edilmektedir (2017: 253).

Benzer bağlamda Yıldırım'ın tez çalışmasında 2017 yılında TV8 televizyon kanalında Türkiye’de yayınlanan “*Survivor Ünlüler- Gönüllüler 2017*” yarışma programındaki ürün yerleştirmelerin izleyiciler üzerindeki hatırlanma etkisi araştırılmakta, 251 anket katılımcısından elde edilen verilen nitel içerik analizi ile tespit edilen veriler ile kıyaslanması sonucunda ürün yerleştirmelerin marka hatırlanmasına genel olarak olumlu etki ettiği sonucuna varılmaktadır. Yiyecek-içecek sektöründeki markaların katılımcılar tarafından en çok hatırlanan markalar olduğu ve bunun önemli bir nedenin yarışma programındaki aç-susuz kalma konsepti olduğu tespiti yapılmaktadır. (Yıldırım, 2018: 202).

Yıldırım’a göre yarışmadaki ortamın “vahşi doğa” görünümünde sunulması sadece bir söylemden ibaret olup, yapay bir izlenime dayanan “vahşilik” görünümünün arkasında söz konusu ada yarışmacılar için tehlikelerden arındırılmış ve güvenli hale getirilmiştir (2018:136).

Yarışmacıların programda temsil edilen açlık gibi yoksunluk halleri ve ada şartlarında avlanma gibi doğaya karşı mücadele görüntülerinin gerçekliği, aktarılan yarışmacı röportajları ile Satmış'ın *Survivor* (2017) isimli kitabından aktarılan yarışmacı röportajları ile tartışmaya açılmaktadır (2018:135). Örnek olarak yarışmadan elendikten sonra bir yarışmacının verdiği röportajlarda, program tarafından yarışmacılara yemek verildiği ve programda yansıtılan pek çok olayın *prodüksiyon* eseri olduğu, başka bir yarışmacı tarafından yakalanmış gibi gösterilen iguananın kafeste getirilip görüntüler elde edildikten sonra geri götürüldüğü ifade edilmektedir. Diğer yandan, yarışmadaki deneyimlerin gerçek olduğunu ifade eden yarışmacılar da bulunmaktadır (Satmış, 2017:168-169).

2.4. *Survivor* Serisinde Temsil Edilen Gerçeklik

Konuya simülasyon (Baudrillard, 2008: 16-21) kavramından yaklaşan çalışmalara göre; *Survivor* ve benzer isme/formata sahip yarışmalarda temsil edilen aç kalma, doğanın şartlarına dayanma gibi olayların yarışmacılar tarafından gerçekten deneyimlenip deneyimlenmediği temsilin gerçekliği bağlamında tartışmanın odak noktası olmaktan çıkmaktadır. Çünkü program içeriğinde maruz kalınıyor gibi gösterilen tüm problemlerin gerçekten yarışmacılar tarafından yaşandığı var sayıldığında dahi bu deneyimler bir televizyon yarışma programının hiper gerçekliği içinde var olmaktadır. Yumrukuz'un çalışması (2016) ile benzer bir çizgide Sucu'nun "Gözetim Toplumunda Simülasyon Evreni ve Gündem Oluşturma: *Survivor* Yarışması Örneği" (2019) adlı çalışmasında Synoptikon kavramı ile simülasyon kavramı arasındaki ilişkiler *Survivor* yarışma programı örneği üzerinden incelenmektedir. İlgili çalışma, gözetleme kültürünün barındırdığı etkiler nedeniyle simülasyonlaştırıcı bir etki taşıdığına dair perspektif sunmaktadır. Tek bir merkezden gözetleme işlevini yerine getiren panoptikon sisteminden farklı olarak kameralar ile donatılmış yarışma adası yapı itibarıyla pek çok yerden gözetleme işlevini yerine getiren synoptikon sistemine dayanmaktadır. Yarışmacıların sanki kameralar yokmuş gibi davranmaları yarışma programında sunulan gerçekliği bir ıssız ada simülasyonuna dönüştürmekte, izleyici ile yarışmacı arasındaki gözetleme-gözetlenme ilişkisinin reddi izleyiciye sanki "oradaymış" gibi hissedebileceği bir şeffaflık deneyimi sunmaktadır. Nitekim, kameralar tarafından kaydedildiğinin pekâlâ farkında olan yarışmacıların sahici bir ıssız ada deneyimi yaşamasına imkân bulunmamaktadır. Yarışma programı aracılığıyla üretilmeye çalışılan gerçekçilik duygusu, gerçek dünyadan soyutlanmış izleyicinin gündemini oluşturacak yapay bir gerçeklik oluşturarak toplumsal gündemi meşgul etme işlevi göstermektedir (2019: 14-23).

Survivor yarışmacıları arasında gerçekleşen tartışma ve kavgalar, program yapısında bir sürükleyicilik unsuru olarak kullanılmaktadır. Nitekim, bu tartışma ve kavga durumlarına tarafların birbirlerini darp etme aşamasına ulaşmadan müdahale edilmektedir. Derrida'ın *Echographies Of Television* isimli çalışmasında, bir olayın gerçekleşip gerçekleşmeyeceğini tam olarak bilememe şeklinde yorumlanan “arrivant” kavramı (2002: 13), Yumrukuz tarafından beklenmedik bir olaya çok yakın olma hissiyatından haz duymak olarak yorumlanmakta; izleyicinin ilgisi, gerilim yaratan olasılığın ne zaman gerçekleşeceğine dair beklentiden beslenmektedir. İzleyicinin ilgisinin canlı tutulabilmesi adına kavga ve tartışma içeren imgeler program metninde yer bulmakta ancak programın yapısı makul bir sonuca ulaşmak adına beklenmedik olayları felakete varmadan söndürmektedir. Yarışmacıların diskalifiye edilmesi, şiddet eylemi sonucunda ortaya çıkabilecek felaketin yerini almaktadır. Kurgu yapımlar ile kıyaslandığında, yarışmacıların program metni gereği şiddet kaynaklı bir olumsuzluk yaşamaları mümkün olmadığı için yarışmadan elenme veya diskalifiye olmanın temsili olarak şiddetin yerini doldurduğu anlaşılmaktadır (Yumrukuz, 2016: 103).

Survivor yarışma programındaki Sosyal Darwinist söylemlerin analiz edilmesi, yarışmacıların rekabetçi eylemlerindeki ofansif davranışların incelenmesini gerektirmekte olup, ofansif rekabetçi söylemler erilliğe yönelik toplumsal cinsiyet söylemleriyle birlikte var olmaktadır. Karaduman ve Adalı Aydın'ın “Hegemonik Erkekliğin Medyadaki İnşası ve Temsili: *Survivor* 2017 Program İncelemesi” adlı çalışmasında, TV8 televizyon kanalında 2017 yılında yayınlanan *Survivor 2017* programındaki erkeklik rolleri (adam olma; güç, iktidar, otorite), kadınlık durumu (öteki kimlik), cesaret-kahramanlık miti, koruma-koruyuculuk, delikanlılık söylemi ve delikanlı olma(ma) durumu, iş bölümü/ rekabet başlıkları altında kategorileştirilen temsiller hegemonik erkeklik kavramı bağlamında eleştirel söylem çözümlemesi yöntemiyle incelenerek analiz edilmiştir (2017: 31). İlgili çalışmada hegemonik erkeklik kavramı bağlamında incelenen kategorilerde örneklenen temsiller büyük oranda erkek yarışmacıların sergilediği ofansif davranış tipleri ve bu davranışların yol açtığı psikolojik tepkiler üzerinde yoğunlaşmakta, analiz sonucunda *Survivor 2017* yarışma programında temsil edilen söylemlerin toplum cinsiyet rollerini ve hegemonik erkeklik kavramına uygun bir iktidar ilişkisini yeniden üreten anlamlar taşıdığı sonucuna varılmaktadır (2017: 39-40).

Karaduman ve Adalı Aydın (2017) tarafından *Survivor 2017* yarışmasında analiz edilen hegemonik erkeklik yargıları, yarışmacıların ofansif davranışları ve söylemleri üzerinden tespit edilmektedir. Ofansif temsiller yarışmadaki rekabetin şiddet içeren bir üslupla gerçekleşmesi şekline görünüm kazanmakta ve “güçlü olma” kimliğine dair anlamlar üreten toplumsal cinsiyet yargılarının taşıyıcısı olmaktadır. Güçlü olmaya dair anlamlar fiziksel olarak güçlü ve

maskülen olmak, psikolojik ve fiziksel ıstıraba yani şiddetli unsurlara katlanabilmek, ofansif bir rekabete girebilmek şeklinde temsil edilmekte ve bu temsiller erkek öznelliği ile ilişkilendirilerek hegemonik bir söylem inşa etmektedir. Genel olarak yarışmacıların sözel ifadeler ile erkeklik öznelliğinin anlamının şiddet ile ilişkilendirmesi; “adam dediğin kavgada belli olur”, “*Survivor*’a savaşımaya gidiyorum. Güç bende artık” şeklinde cümleler kuran yarışmacıların üzerinden örnek gösterilebilir (2017: 33-35).

Yarışmada her iki cinsiyetten yarışmacıların da son derece rekabetçi ve güçlü bir kimliğe sahip görünmeye çalıştığı ve bu kimliğe ait anlamları erillik ile ilişkilendiren söylemlerde bulunduğu tespit edilmektedir. Yarışmacıların sözel mesajları bir yana, davranışsal örnekler açısından yapılan değerlendirmeye göre, erkek yarışmacılar bir oyunu kaybettiklerinde bağırarak gibi ofansif hareketler sergilerken kadın yarışmacıların genellikle ağlaması gibi ayrımlara değinilmekte; yakınına gelip bağırarak, sözlü olarak sataşmak gibi ofansif davranışların erkek yarışmacılar tarafından daha fazla ve genellikle her yarışma oyunundan sonra gerçekleştirildiği tespit edilmektedir. Bununla birlikte, Adem isimli yarışmacının final bölümünde “Burada hep güçlü görünmeye çalıştım, gözyaşlarımı hep içime akıttım” şeklindeki cümleleri ve final yarışmasında şampiyon olan Ogeday isimli yarışmacının sinir boşalması ile ağlamaya başlaması, ataerkil toplum tarafından idealize edilen sert görünmeye yönelik tavrın aslında yarışmadaki rekabet gereği sergilenen bir rol olduğu, erkek yarışmacıların ağlama isteklerini toplumsal cinsiyet rolleri nedeniyle bastırdığı değerlendirilmektedir (2017: 39).

Bununla birlikte, Volkan isimli yarışmacının, gorillerin göğsünü yumruklamasına benzer şekilde King Kong dansı adını verdiği sevinç gösterisini bir oyunu kazandıktan sonra sergilemesi güçlü görünmeye ilişkin maskülen temsilin aynı zamanda vahşi hayvanları çağrıştıran anlamlardan faydalandığını göstermektedir (2017: 39). Volkan isimli yarışmacının King Kong dansı örnek verilecek olursa, kazanma kabiliyeti olan yarışmacının gorile benzetilmeye imkân veren kompozisyonu aynı zamanda yarışmacıların doğal seçilime maruz kalan hayvanlara benzetilebileceği sosyal Darwinist bir söylemin de örneği olarak yorumlanabilir. Anılan çalışmada (2017) güçlü olma söylemi barındıran ofansif davranışlara örnek temsiller, bu çalışmada incelenmek istenen sosyal Darwinist söylemlerin tespit edilmesi açısından rehberlik edici bir perspektif sunmaktadır.

Survivor serisinde yarışmacılar arasındaki gerilim, fiziksel temas kurma amacı bulunmayan dolaylı agresyon ve manipülatif davranışlar olarak kendini gösterebilmekte, bu türden davranışlar antisosyal bir ilişki biçimini temsil edilmektedir. ABD’de yayınlanan *Survivor* yarışma programı örneği üzerinden gerçekleştirilen içerik analizi çalışması sonucunda yarışmacılar arasında dolaylı agresyon içeren sözel iletişimin sezonlar süresince artarak devam

tespit edilmektedir. Bununla birlikte stratejik sözde dostluklar, yalan söyleyerek kendini acındırma veya sempatik görünme çabası, ihanet, dedikodu gibi antisosyal davranışların da sergilendiği gözlemlenmektedir (Wilson vd., 2012: 276-280).

Survivor serisinde yarışmacıların maruz kaldıkları ofansif ilişkilerin ve yarışma yapısının barındırdığı gerilimin yarışmacılar üzerinde psikolojik şiddet etkisi gösterip göstermediği sorgulanabilir görünmektedir. Mark Burnett'in yapımcısı olduğu orijinal *Survivor* yarışmasının içerik olarak örnek alındığı İsveç televizyon kanallarında yayınlanan *Expedition Robinson* isimli yarışmasından elenen Sinisa Savija isimli bir yarışmacı daha sonra kendi hayatına son vermiştir. İntihar ile ilgili İsveç gazetesi *Aftonbladet* gazetesine konuşan eşi Nermina ise Sinisa'nın yarışmaya gitmeden önce mutlu ve dengeli bir insan olduğunu, döndüğünde kendisine yarışmada yaptığı iyi şeylerin kırılarak aptal biri gibi gösterildiğini söylediğini ifade etmiş ve sıradan insanların kameralar önünde büyük bir gerilim yaşamasının bir oyun olmadığı yorumunda bulunmuştur. Yarışmaya yöneltilen eleştiriler karşısında yapımcılar Sinisa'nın intiharının kişisel problemlerden kaynaklandığı savunmalarında bulunmalarına karşın program askıya alınmış ve soruşturma sonrasında aklanarak tekrar yayına girmiştir. Sinisa'nın diğer yarışmacılar tarafından elenmeye yönelik oylamasına ilişkin sahnelerde yarışmacıların itham edici yorumları kırılmakla birlikte Brenton ve Cohen'e göre söz konusu yarışmanın genel havası sosyal Darwinist bir acımasızlık taşımaktadır. *Expedition Robinson* ve *Survivor* gibi reality show yarışma programları, yarışmacı kimliği ile belirli bir alana hapsedilen sıradan öznelere baskı karşısında yaşadıkları sıkıntıların eğlence şovu olarak sömürülmesidir (2003:1- 9)

Sinisa Sajiva'nın kendi hayatına son vermesinin yarışma programı ile ilgili olmadığı savunmasında bulunan yapımcıların tutumuna eleştiri getiren Blair, reality show'ların yarışmacıların psikolojik sağlığını korumayan bir yapı taşıdığını ve sıradan insanlardan seçilen katılımcıların söz konusu programlardaki gerilime dayanabilecek bir profesyonellikte olup olmadığının bu programlar tarafından göz ardı edildiğini ifade etmektedir (2010: 1-2). Reality show programları, kasıtlı olarak yarışmacıların psikolojik olarak zorlandığı taktikler kullanmakta, psikolojik zorlantıyı seyirlik bir unsur haline getirmektedir. Mark Burnett'in yapımcısı olduğu *Survivor* örneğinde yarışmacıların sevdikleri bir kişi ile görüşmelerine izin verilirken yarışma kuralı gereği ara oyunu kazanan yarışmacı hariç olmak üzere görüşmede konuşmaları ve dokunmaları yasaklanmıştır. Bir başka yarışma oyununda, kazanan yarışmacı ödül olarak serpmek kahvaltısı kazanmış ve format gereği yetersiz beslenen diğer yarışmacılara kazanan yarışmacının kahvaltısı yapması seyrettirilmiştir.

Survivor yarışma örneğinde olduğu gibi yarışmacıların belirli bir süre alışık olmadıkları bir ortama bırakılmaları, memleket özlemi duymaları, az yiyecek verilmesi gibi yoksunluklar stresi yoğunlaştıran faaliyetlerdir. Yarışmacıların sıkıntı çekmesi üzerine kurulu olan bu psikolojik taktikler, zihinsel acımasızlık (mental cruelty) kavramı ile ifade edilmektedir (Blair, 2010: 6-8). Blair'e göre reality show yarışmacılarının yarışma programı kaynaklı olarak ihmal, hürriyete engel olma, kasıtlı olarak duygusal strese yol açma, hatalı temsil edilme ve ekonomik kayba uğrama gibi nedenlerden zarar gördükleri iddiası hukuki bir şikâyetin konusunu oluşturabilir. Nitekim, reality show yarışmaları katılımcısına imzalattığı sözleşme ile avantajlı bir pozisyon elde etmekte ve yarışmacıların dava açması zorlaşmaktadır. Reality show programlarının katılım sözleşmesi hukuki teknik jargonlarla dolu ve uzun sayfalardan oluşmakta ancak katılımcılar televizyona çıkmanın cazibesi ile etkilenererek tam olarak vakıf olmadıkları sözleşmeleri imzalayarak çeşitli yükümlülükler altına girmekte ve farkında olmadan hak devrinde bulunmaktadır. Blair'in verdiği bir örnek olarak *Survivor* yarışması kişisel yaşam hikayesinin zaman ve yer kısıtlaması olmaksızın devrini içeren bir katılım sözleşmesine sahiptir. Sonuç olarak *Survivor* benzeri reality show yarışmalarının yarışmacılar üzerindeki iktidar ilişkisinin sadece yarışma formatında temsil edilen bir "şov" olmadığı ve arka planda bağlayıcı sözleşme maddelerinden güç alan hukuki bir ilişki olduğu anlaşılmaktadır. Yarışma formatında maruz kalınan olumsuzlukların sözleşme kapsamında rızaya dayalı olduğunu tanımlayan maddeler, Blair'e göre sözleşmeye tam olarak vakıf olması beklenemeyen yarışmacıların haksızlığa uğradığını düşündükleri durumlara karşı dava açma iradesini baskılamaktadır. Yarışmacıların sözleşme bağlamında kendilerini zayıf bir pozisyonda hissetmeleri, reality show programında haksız muamele gördüklerini düşündükleri durumlara karşı çıkabilme konusunda yetersizlik hissetmelerine ve elenen yarışmacıların program sonrasında yaşadıklarından üzüntü duymasına yol açtığı anlaşılmaktadır (2010: 15-20).

Blair, yarışmacıların katıldıkları reality show programında bir takım haksız durumlara maruz kalmalarına rağmen ilgili televizyon programı aleyhine hukuki yola başvurmadan çekinme durumuna değinmiştir (2010: 15-20). Söz konusu duruma dair Türkiye'den bir örnek vermek gerekirse Posta gazetesinin internet haberine göre, TV8 kanalında yayınlanan *Survivor All Star 2024* yarışmacılarından birisi olan Nagihan Karadere, ilgili yarışma programı sürecinde bir başka yarışmacı tarafından darp edildiğini, küfürlü hakarete maruz kaldığını ve can güvenliğini tehlikeye atan durumlarla karşılaştığını iddia etmiş ancak gerek itham ettiği yarışmacıya yönelik gerekse yarışma programı hakkında herhangi bir hukuki şikâyetle bulunmamıştır. İki yarışmacı arasındaki tartışma ve ithamlar yarışma sonrasında da sosyal medya üzerinden devam etmiş ve darp eylemi ile itham edilen yarışmacı aile üyelerine hakaret

edildiğini belirterek diğer yarışmacı hakkında hukuki şikâyetle bulunduğunu duyurmuştur (Posta, 2024). Diğer yandan, yarışmacıların birbirlerine karşı ağır ithamlarda bulunmaları şeklinde kendini gösteren yoğun husumetin yarışma programında yaşanan gerilimlerden kaynaklandığı anlaşılmaktadır (Posta, 2024). Bununla birlikte, *Survivor All Star 2024* örneğinde yarışmacıların aç kalması gibi program formatından kaynaklanan stres yaratıcı unsurların kavgaların başlamasında rol oynadığı yarışmacılar tarafından dile getirilmiştir.

Ek olarak, Blair reality show'ların barındırdığı müsabakaların fiziksel performansı aşırı ölçüde zorlayan özellikler taşıyabildiğini, yarışmacıların bu durumdan fiziksel olarak zarar görme riski taşıdıklarını, yarışma programında sağlık personelinin hazır bulunmasının zararı önleyici bir sağlık tedbiri olmadığını ifade etmekte ve riskli müsabakaların yarattığı heyecan üzerinden reyting kazanmaya çalışan yapımcıları insan sağlığını geri plana atmakla eleştirmektedir (2010: 9-10). Aynı yarışmacı örneği üzerinden devam etmek gerekirse Nagihan Karadere isimli yarışmacı, *Survivor All Star 2024* yarışmasında gerçekleşen bir müsabaka sırasında bacağından sakatlanarak yarışmaya ara vermiştir (Hürriyet, 2024). Halbuki aynı yarışmacı, daha önceden katıldığı *Survivor All Star 2022* yarışmasından izleyicilerden yeterli SMS oyu alamaması neticesinde ayrıldıktan sonra kanser hastası olduğunu öğrendiğini duyurmuş (Haberler, 2024), 2023 yılında Beyaz TV isimli kanalda Söylemezsem Olmaz isimli söyleşi programına katılarak hastalığa aslında yarışma sürecindeyken yakalandığını, bu süreçte yaşadığı stres nedeniyle ilgili yarışmaya katılmaktan pişmanlık duyduğunu belirtmiştir (Karadere, 2023). Söz konusu yarışmacının katıldığına pişman olduğunu ifade ettiği yarışmanın yeni sezonuna tekrar katılması, bu yarışmada sakatlık geçirip iyileştikten sonra yarışmaya geri dönmesi gibi çelişkiler, yarışmacıların kazanma hırsının etkisi altında kendilerini yıpratmaktan kaçınmadığını göstermektedir. Reality show programları ise yarışmacıların yıpratırcasına bir rekabete girmesini frenlememekte, tam aksine yıpratıcı rekabeti seyirlik şov haline getirmektedir.

Kırık ve Altun'un "Kolezyum Kültürü Bağlamında Televizyon Programlarında Şiddet Ekme ve Oyalama Stratejisi" (2017) çalışmasında nitel içerik analizi yöntemi ile incelenen reality show örneklerinde SMS oyu sistemine bağlı olarak yarışmacıların birbirleri ile olan rekabeti sembolik ve işlevsel yönlerden, Antik Roma'da kolezyumda dövüşen gladyatörlerin durumu ile karşılaştırılmaktadır. Çalışmanın bağlamını oluşturan kolezyum kültürü kavramı, kolezyumda gösteri olarak sergilenen gladyatör dövüşlerinin Roma halkında oluşturduğu etkileri ifade etmektedir. Gladyatör dövüşleri halkın eğlendirilmesi, kaybedilen savaşlardan sonra halkın tepkisinin yatıştırılması, iktidardaki gücün sorgulanmaması, bir iktidarın prestij elde etmesi gibi politik işlevler yerine getirmekte, bunu yaparken şiddeti eğlence gösterisi

haline getirmektedir. Şiddetin gösteriye dönüştürülmesi, halkın şiddet gösterilerini seyretmeyi kuşaktan kuşağa aktarılan bir kültürel olgu olarak alışkanlık haline getirmesine ve bundan zevk almasına yol açmaktadır. Kolezyum kültürü, kolezyumda eğlenmek için bir araya gelen farklı sınıfların birlikte bulunmasını sağlayarak Antik Roma’da sınıfsal husumet duygularını yatıştırmakta, gladyatörlere özendirmek suretiyle askerliğe özendirmekte ve gladyatör ölümlerinin yarattığı göz dağı ile insanların kendi politik-ekonomik pozisyonlarına rızasını üretmektedir. Kolezyumda kaybeden gladyatörlerin akıbetini oylamak, alt sınıftan olmanın oluşturduğu hoşnutsuzluğu iktidar duygusu ile kapatacak bir yanılsama üretmekte, üst sınıftan kesimler ise gladyatör gösterilerini finanse ederek iktidarlarını sergilemektedirler (2017: 200-205). Reality show yarışma programları, şiddet göstergeleri barındıran bir rekabetin izleyiciyi eğlendirme işlevi göstermesi bağlamında kolezyum kültürüne benzemekte ve yarışmacıların pek çok yönden Antik Roma’da dövüşen gladyatörlerin sembolik özelliklerini çağrıştıran bir kimlik taşımaktadır.

Survivor yarışma programı örneğinde, yarışma programının isminin hayatta kalma mücadelesi anlamını taşıması, yarışmacıların kavga etmesi gibi şiddet öğeleri barındırması, psikolojik gerilime ek olarak fiziksel mücadelenin ön plana çıkması, yarışma oyunları hakkında “düello”, “savaşmak” gibi ifadelerin kullanılması ve kimi yarışmacıların kendilerini gladyatörlere benzettiği ifadeler dikkate alındığında ilgili program kolezyum kültürünü ve Antik Roma’daki gladyatör dövüşlerini çağrıştırmaktadır. *Survivor* yarışma programında rekabetin ön plana çıkarılması nedeniyle yarışmacılar birbirlerine karşı agresif bir tutum sergilemekte, yarışma oyunlarının kaybedilmesi durumunda yarışmacılar bağırarak, yerlere vurarak tepki göstermekte, kaybeden takım arkadaşlarına yönelik suçlayıcı bir tavır takınmaktadırlar ve yarışma oyunları sırasında fiziksel temasa kadar varan tartışmalar gerçekleşmektedir. *Survivor* yarışma programında konsey adı verilen toplantılarda, daha önceden yaşanmış olan tartışmalar sunucu tarafından gündeme getirilerek yarışmacılara söz hakkı verilmekte, yarışmacılar arasında yaşanan gerilimler geçiştirilmek yerine tekrardan ön plana çıkarılmakta ve canlandırılan tartışmalar ile şiddet olgusu ön plana çıkarılmaktadır. Kırık ve Altun’a göre kolezyum kültürü şiddet iç güdüsünün bastırılmak yerine açığa çıkartılıp doyurulduğu bir toplumsal düzene dayanmakta, bu bağlamda şiddetin seyirlik hale getirilmesi izleyicinin şiddet iç güdülerini kanallize ederek arınmasına ve rahatlamasına hizmet etmekte; alışkanlık yaratmaktadır. Yarışma programının benzer bir amaçla izlenmesi, izleyicinin televizyonu hangi amaçla izlediğini açıklamaya yönelik Katz’ın kullanımlar ve doyumlar kuramı (Katz, 1959) bağlamında değerlendirilmektedir (2017: 205-209).

Kırık ve Altun’a göre *Survivor* programının izlenmesinin diğer bir nedeni de yarışmacı kimlikleri üzerinden de izleyiciye özdeşleşebileceği kimlikler sunmak ve fanatizm yaratmaktır. İzleyicinin bir yarışmacıya fanatik bir bağlılık duygusu geliştirmesinde SMS oyu sistemi önemli bir rol oynamaktadır. Kolezyumda gladyatörleri oylayan izleyici gibi *Survivor* yarışma programının izleyicisi SMS oyları ile hangi yarışmacının elenmeyeceğine karar vererek sisteme dahil olmaktadır. Sevilen gladyatörü sahiplenilen seyircilere benzer olarak başarılı yarışmacıların hayran kitleleri oluşmakta, fan ismi verilen hayranlar sevdikleri yarışmacının elenmemesi için oy vermekte ve söz konusu yarışmacı için sosyal medya sayfaları oluşturularak hayranlıklarını ifade etmekte, yarışmanın finalinde en çok oy alan yarışmacı şampiyon olmaktadır (2017: 210-213).

Survivor yarışma programı serisinin bileşenlerinden olan SMS oyu sistemi, *Survivor All Star 2024* yarışmasının formatından çıkarılmıştır. Bu değişiklikten önce *Survivor All Star* yarışmasından SMS oyu nedeniyle elenen Nagihan Karadere isimli yarışmacının SMS oyuna bağlı olarak elenmeyi haksızlık olarak nitelendirmesi üzerine programın geliştiricisi Acun Ilıcalı ile aralarında gerçekleşen polemik medyada yer almıştır (Haberler, 2024). Acun Ilıcalı sosyal medya üzerinden yaptığı duyuruda "Nagihan Karadere, *Survivor All Star 2024*'te. Hadi bakalım Nagihan. SMS yok, meydan senin. Görelim bakalım " ifadesi ile SMS oyu olmadan kazanmak konusunda Nagihan Karadere'yi kendisini kanıtlamaya çağırmakta ve önceki polemik konusuna göndermede bulunmaktadır (Milliyet, 2024a).

İzleyicinin reality show yarışmacıları ile bağ kurmasını sağlayan unsurlar, yarışmacıların temsil ettiği kimliklerin birer rol modele dönüşmesine olanak tanımaktadır. Bu durum özellikle kimlik gelişimini henüz tamamlamamış yaş grubundaki izleyici grubunun reality show programlarından nasıl etkilendiği sorusunu akla getirmektedir. "Televizyon Yarışma Programlarının Liseli Gençlerin Kimlik Gelişimi ve Sosyalleşme Sürecine Etkilerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi: "Survivor Örneği" " çalışmasında *Survivor* yarışma programını izleyen lise öğrencilerinin ilgili yarışma programından kimlik gelişimi bağlamında nasıl etkilendikleri araştırılmakta, amaçlı örnekleme ile seçilen ve farklı demografik grupları barındıran 371 öğrenciye uygulanan anket yöntemi üzerinden programı izleme sıklığı, demografik özellikler ve yarışma programından etkilenme olguları arasındaki ilişkiler cevaplanmaktadır (Şimşek, 2018: 19-20). Araştırmanın sonuçlarına göre demografik ve sosyoekonomik konum ile rol model alma olgusu arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmekte; yaşı daha küçük olanlar, aile üyesi daha fazla olanlar, aile gelir düzeyi daha düşük seviyede olanlar, ebeveyn eğitimi daha düşük olanlar, kent merkezine daha uzak bölgedeki okullarda okuyanlar ve erkek öğrenciler bulundukları kategorideki diğer gruba kıyasla *Survivor*

programından daha fazla rol model almakta ve izleme sıklığı ile rol model alma davranışı arasında pozitif yönde zayıf korelasyon tespit edilmektedir. Anket katılımcısı öğrencilerin %48,5'i *Survivor* yarışmasını deneyimlemek istediğini belirtmektedir (2018: 25-26).

Survivor programında izleyicilerin verdiği SMS oylarının yarışmanın gidişatını belirlemesi, sadece parkur oyunlarında üstünlük sağlayan yarışmacıların değil izleyicilerin beğenisini kazanmayı başaran yarışmacıların da başarılı olma imkanına sahip olduğunu göstermektedir. Bir yarışmacının izleyicilerden daha oy almasını sağlayacak bir popülerliğe kavuşması, yarışmacı tarafından sergilenen davranış ve söylemler ile ilişkili olmakta ve bu ilişki hangi söylemlerin popülist bir değer taşıdığını tespit etmek konusunda ipuçları vermektedir. Aynı zamanda SMS oyları, yarışma programında temsil edilen söylemlerden hangilerinin izleyiciyi daha çok etkilediğini gösterebilmektedir. Bulut'un "*Survivor* Yarışmasında Dilin Kullanımıyla İlgili Tutumlar" (2017) çalışması *Survivor* programında yarışmacıların temsil ettiği söylemlerin izleyiciler tarafından dikkate alındığını ortaya koymaktadır.

13-80 yaş aralığında, farklı eğitim seviyesinde 500 katılımcının katılıyorum, katılmıyorum, kararsızım seçeneklerini yanıtladığı tutum ölçeğinin ortaya koyduğu verileri özetlemek gerekirse, pek çok önerme yönünden katılımcıların yarısından fazlasının yarışmacı söylemlerine önem verdiği anlaşılmaktadır. "Dili etkin kullanan yarışmacıların adada daha fazla kalmasını isterim" önermesine %86 oranında, "dili etkili kullanan yarışmacıların *Survivor*'a tekrar katılmasını isterim" önermesine %83 oranında katılıyorum cevabı verilmesi izleyicilerin büyük çoğunluğunun yarışmacıları konuşma becerisine göre değerlendirdiğini göstermektedir. *Survivor* yarışmasında yarışmacıların sıklıkla birbirleri ile tartışıyor olduğu dikkate alındığında tartışmalarda üste çıkmayı başarabilen yarışmacıların "dili etkili kullanan" yarışmacılar olarak değerlendirildiği anlaşılmaktadır. Bununla birlikte atasözü, kalıp söz, deyim, mânî, türkü, şiir gibi kültürel söz varlıklarını kullanabilen yarışmacıların yeterli bir performansla birlikte finalist olabileceğine dair kanaatin %76 oranında olumlu değer taşıması kültürel birikimin de takdir edildiğini göstermektedir. Yarışmacıların sergilediği söylemlerden hangilerinin izleyici nezdinde olumlu karşılık bulduğuna yönelik sınıflandırmada rekabetçi söylemlerin daha ön planda olduğu ve kendisini acındıran yarışmacıların takdir edilmediği anlaşılmaktadır. Örnek olarak, "Gitme adayı olduğu zaman oy talep eden (oy için yalvaran) yarışmacıların adadan gitmesini isterim." önermesi oran olarak %41 katılıyorum %38 katılmıyorum %28 kararsızım yanıtını almıştır (Bulut, 2017: 156-170).

Karaduman ve Adalı Aydın'ın hegemonik erkeklik kavramı bağlamında analiz ettiği "delikanlılık" söylemi (2017: 31), güçlü olmanın maskülen şiddet öğeleri ile anlamlandırıldığı tespiti içermekte ve Bulut'un çalışmasında yer alan "Delikanlılık ve mertlik dili oluşturup kendi

adasındaki veya karşı adadaki yarışmacılara meydan okuyan yarışmacıların adada daha uzun kalmasını isterim.” önermesinin %68 oranında katılıyorum cevabı alması “delikanlılık” söyleminin izleyicilerin çoğunluğu tarafından karşılık bulduğunu göstermektedir. Diğer yandan, bir yakını kaybeden veya bir acısını dile getiren yarışmacıların adada kalmasını isteyen katılımcı oranının %44 olması, izleyicilerin yarışmacıların çektiği sıkıntılara bir ölçüde duyarlılık gösterdiğini ve koşullar ne olursa olsun yarışmacılardan sert bir kimlik talep etmediklerini de ortaya koymaktadır (Bulut, 2017: 162-164).

Bulut’un çalışmasının ortaya koyduğu bir diğer sonuç da katılımcıların kendi kimliğini ortaya koyan ve bir kişilik portresi çizen yarışmacıları daha başarılı bulduklarıdır. Bu durum, *Survivor* yarışmasının sportif bir mücadeleden ibaret olmadığını ve yarışmanın bir o kadar reality show izleyicisinin gerçeklik talebine yanıt verebilmek olduğunu düşündürmektedir. “*Survivor* yarışmasındaki dedikodular benim için parkurdaki yarışmalardan daha önemlidir.” önermesine %30 oranında katılıyorum, %46 oranında katılmıyorum yanıtının verilmiş olması, yarışmacıların sergilediği söylemlerin izleyiciler tarafından takdir görmekte tek başına yeterli olmadığını ortaya koymaktadır (2017: 165-169).

Yarışma programları ile izleyicinin etkileşimi, izleyicilerin SMS oyu kullanması gibi katılımcı davranışlardan fazlasını barındırmaktadır. Çetin’in “Yeni Medyada Yükselen Ses “Katılımcı Kültür”: *Survivor* Örneği” (2019) adlı çalışmasında, *Survivor* yarışma programının izleyicileri tarafından bu programa ait içeriklerin ve kültürel üretimlerin paylaşıldığı örnek sosyal medya hesapları, katılımcı kültür kavramı bağlamında incelemektedir. Jenkins’in geliştirdiği katılımcı kültür kavramı özetle, modern enformasyon teknolojilerinin sağladığı imkanlar sayesinde izleyicilerin kitle iletişim araçları tarafından gerçekleştirilen üretime kolektif bir şekilde katkıda bulunmasını ifade etmektedir (2006: 3-4). Enformasyon teknolojilerinin gelişimi, cep telefonlarının sadece başkaları ile konuşmaya yarayan bir aygıt olmanın ötesine geçmesi gibi teknolojik işlevlerin bir aradalığını temin etmiş ve kitlenin medya ile etkileşiminde geçmişe kıyasla daha aktif bir rol alabilmesine zemin oluşturmuştur. Katılımcı kültür, bireylerin tüketicisi olduğu medya içeriklerine dönüt vermesinden daha fazlası olarak bireyler arasındaki iletişimi kuvvetlendirici bir özellik barındırmakta, örneğin internetin bireyler tarafından bilgi paylaşımı amacıyla kullanımı kitlesel iş birliği ve örgütlenme kapasitesini ortaya çıkartmaktadır. Örgütlü katılımcılık kavramı bağlamında, kitlenin tüketici kimliği üzerinden kendi isteklerini görünür kılabilmesini fark etmesi, ana akım medyaya yön verebilmektedir (2006: 16-20).

Bu bağlamda *Survivor* programının izleyicilerinin oluşturduğu hayran sayfaları, izleyicilerin yarışma programı hakkında aktif olarak içerik ürettikleri bir katılımcı kültür örneği

sunmaktadır. Bir televizyon programı olan *Survivor* yarışmasının internette de resmi olarak yayınlanıyor oluşu izleyici kimliğinin sadece televizyon bağlamında düşünülmemeyeceğini ve dijital medyada katılımcı kültür sergileyen kullanıcıların “pasif televizyon izleyicisi” kimliği ile değerlendirilemeyeceğini ortaya koymaktadır. Facebook, Twitter ve Instagram gibi sosyal medya mecralarında hayranlar tarafından oluşturulmuş, *Survivor* yarışma programı konulu sayfaların incelendiği Çetin’in çalışmasında kullanıcıların kendi otantik tasarımlarını bu sayfalarda paylaştıkları tespit edilmektedir. Her biri 15 binden fazla takipçi sayısına sahip bu hayran sayfalarının *Survivor* programı ile organik bir bağı olmadığı, paylaşımcıların eğlenmeye yönelik gönüllü emeği ile oluşturulduğu ve kayda değer bir emek ile sürekli güncel tutulduğu, bu yönüyle ilgili yarışma programına bedava hizmet veren bir reklam ajansı gibi işlev gösterdiği belirtilmektedir. Paylaşılan içerikler arasında logo ve foto montaj afiş tasarımları bulunmakla birlikte “caps” adı verilen mizahi resimlerin ön plana çıktığı anlaşılmaktadır. Caps içeriklerinde genellikle gündelik yaşamda karşılaşılan problemlerin *Survivor* üzerinden esprili bir şekilde temsil edildiği dikkate alındığında, paylaşımcıların kendi yaşamlarındaki birtakım olguları yarışma programı göstergeleri ile anlamlandırdığı görülmektedir (2019: 163-170). Sosyal medya kullanıcılarının ekonomik karşılık almaksızın gerçekleştirdiği faaliyetler, söz konusu medya şirketleri açısından ekonomik kazanç doğurabilmekte ve bu olgu Fuchs tarafından emek sömürüsü olarak değerlendirilmektedir (2021: 91-99). Çetin’in çalışması hayran sayfalarının bedavaya çalışan bir reklam ajansı gibi işlev göstermesine benzer bir perspektifinden eleştiri getirmektedir (2019: 171).

Survivor yarışma programı hakkında internet ortamında oluşturulmuş fan (hayran) mecraları, Jenkins tarafından tahmin anlamı taşıyan spoiler kavramı üzerinden incelenmektedir. Burnett’in yapımcısı olduğu *Survivor* programı hakkında spoilerda bulunan kullanıcılar, aktif bilgi paylaşımı sayesinde ciddiye alınabilir ve deliller ile desteklenen tahminlerde bulunmakta ve *Survivor* programının izleyicileri, yarışmayı kimin kazanacağı gibi merak duyulan sonuçları önceden öğrenebilmek arzusuyla söz konusu spoiler bilgilere büyük ilgi göstermektedirler. Buna karşılık, *Survivor* programının yapımcı ve editörleri program hakkındaki bilgilerin açığa çıkmaması adına karşı önlemler almakta, spoiler bilgileri takip eden izleyicileri şaşırtmak adına yarışmadaki olaylar ve yarışmacılar ile ilgili asılsız duyurular yapmak gibi stratejiler geliştirmektedir. *Survivor* programı hakkında açılan spoiler amaçlı fan (hayran) siteleri örneği, internette örgütlenebilen anonim kullanıcıların dikkate değer bir ölçüde araştırma ve haberleşme kapasitesine ulaştığını göstermekte ve kullanıcıların eğlence programları yerine hükümet sırları gibi reel olgulara yöneldiğinde etkili bir politik güç olabilme potansiyeline dikkat çekilmektedir. Bu açıdan *Survivor* benzeri reality show’lar, spoiler kültürünün nesnesi

olarak televizyon izleme etkinliđi dıřında kalan zamanda da izleyicilerin dıřınce dınyasını meřgul etmekte, toplumsal gındemde sđreklilik kazanmaktadır (2006: 30-55).

Övür'ün "Bir Medya Ritüeli Olarak Survivor'ın Toplumsal Yařamımızdaki İz Dıřımı" (2017) adlı alıřmasında *Survivor* yarışma programının ritüelistik özellikleri sentetik deneyim kavramı bağlamında, eleřtirel söylem analizi yöntemiyle analiz edilerek sınıflandırılmaktadır. Katılım gösterenler arasında kolektif bir bilincin üretilmesini sađlayan tekrara dayalı toplumsal törenler olan ritüeller, toplumsal anlamda hangi konulara önem verildiđini göstermekte, pek ok ađ ve toplumda görđlen ortak örnekler olarak insanların hazmetmekte zorlandıđı durumları duygusal anlamda atlatmak adına inanılan bir gücün desteđinin ađrıldıđı veya birlik beraberlik duygusunun sađlandıđı ayinler olarak gözlemlenmekte veya evlenme, mesleđe kabul gibi köklü statüsel deđiřikliklerin toplumsal olarak tanınması niteliđi tařımaktadır. Bu yönüyle ritüeller, toplumsal statülerin ve kabul gören davranıř kalıplarının anlařılmasını sađlayarak toplumsal iliřkileri düzenlemekte, dramatizasyon ieren tiyatral öđeler dolayımıyla katılımcıları duygusal yönden etkilemekte, toplumsal kimliđi řekillendirmektedir. Ritüeller arasında dinsel nitelik tařıyan ayin örnekleri yaygınlık göstermekle birlikte sekülerleřen toplumda sembolik birlikteliđin dinsel anlam tařımadan oluřtuđu, spor müsabakasında bir araya gelip tezahürat eden fanatik seyirciler gibi modern ritüel örnekleri de mevcuttur (Karaman, 2010: 230-235). Televizyonun, aynı programı izleyen insanları tekrar eden bir izleme faaliyetinde buluřturması ve program ieriğinde tekrar eden kalıplara bađlı olarak alışılagen bir sembol dınyası oluřturması, ritüel olgusunun genel karakteristiđini tařımaktadır. Bu bağlamda medya ritüeli kavramını geliřtiren Cloudrly, ritüelleřen davranıřın sadece izleme ediminden ibaret olmadıđını ve bireylerin medyada görđükleri bir takım davranıř kalıplarına özendirildiđini, bu davranıř kalıplarının sosyal alanda ritüeller meydana getirdiđini ifade etmektedir (2003: 85-92). *Survivor* gibi reality show programlarının geliřimi ile birlikte, yarışmacı olarak televizyonda görđnme řansı yakalayan bireyler medyada temsil edilen ritüelin dođrudan katılımcısı olmakta, reality televizyon sıradan insanları bir ritüel alanına ekmektedir (2003: 103). Nitekim, bu türden ritüelistik yarışma programlarında *star* olma řansı yakalayan sıradan kimseler, tüketim nesnesi haline gelen tek boyutlu bir *star* kimliđine sıkıřmaktadır. Bu yönüyle medya sadece kimlik üretimi deđil kimlik tüketimi de sunmakta; ritüelistik eđlence programlarında boy gösteren aktörlerde sıklıkla rastlanan duygusal hezeyanlar ve sinir krizleri, izleyicide kimlik geliřimini sađlayacak rasyonel bir temsilin aksi yönünde irrasyonel dramatik etki yaratmak adına kullanılmaktadır (Türkođu, 2004b: 70-73). Televizyon görüntüleri, izleyicinin zihninde karřılık bulan bir takım kodlanmış imgelerle denkleřtiđinde ikonik gösterge niteliđi tařımaktadır (Türkođu, 2000: 27). Bu durum, televizyon görüntülerinin

izleyicinin hayal dünyasında anlamlandırıldığı bir algılama şekli üretmekte, söz konusu izleme edimi izleyicinin zihnini aldatan imgeler vasıtasıyla “oradaymış” hissini yaşadığı sentetik bir deneyim durumu meydana getirmektedir (Türkoğlu, 2004a: 245-247).

Televizyonun sentetik deneyim özelliği, izleyicinin yoksunluk duyduğu özelemler üzerinden cezbedilmesi yönünde kullanılmakta, örnek olarak *Survivor* programındaki doğal yaşam imgeleri modern yaşamın iş yükü yüzünden doğaya hasret kalmış insanları bir ölçüde tatmin etmektedir. Övür’e göre *Survivor* yarışma programı, içeriğinde barındırdığı ritüelistik temalar ile egemen ideolojinin düşünce kalıplarını sentetik deneyim sunan imgeler ile izleyiciye aktarmaktadır. *Survivor* yarışma programının ritüel yapılarını özetlemek gerekirse bunlar aktörler, ortam ve organizasyon başlıkları altında sınıflandırılabilir. Aktör başlığı altında Moderatör-hakem sunucu yarışmayı sunan ve gerektiği yerde yarışma oyunlarına müdahale eden, tartışmalı durumlarda oyunlara hakemlik eden bir aktördür. Yarışmacılar, genellikle yarışma oyunlarının zorlu parkurlarına dayanabilecek güçlü fiziğe sahip kimselerden seçilmekte bu kişiler arasında izleyicilerin kendilerinden bir şeyler bulabilecekleri sıradan insanlar ile ünlü kimseler de bulunmaktadır. Yarışmacılar iki takıma ayrılarak yarışmakta, ünlüler ile ünsüz kimselerin aynı şartlarda yarışması üzerinden kapitalizmin sınıflı toplum yapısı gizlenmekte ve toplumsal sistem fırsat eşitliği olduğu mesajı aktarılmaktadır. Seyirciler, yarışma programını izleyen kitle olarak, yarışma programında yarışmacılardan birisinin elendiği konsey seremonisinde bir yarışmacıya oy vererek elenmekten kurtarabilmekte ve bu yönüyle yarışma sürecinde aktif rol oynamaktadırlar. Yarışmacıların arasında, ünlü olduğu için kendisini üsten gören ve sınıf farkını vurgulayan kimseler izleyicilerden düşük oy alarak elenenler olmakta ve böylelikle toplumsal yaşamda politik iktidar gücünden yoksun kitleye söz konusu yarışmaya yönelik oylama hakkı üzerinden yapay bir iktidar ve cezalandırma kabiliyeti tanınarak tatmini sağlanmaktadır. Yapım ekibi-doktor gibi aktörler yarışmanın arka planında yarışma organizasyonunun gereksinim duyduğu profesyonel katkıyı sağlamakta ancak yarışmanın ekrana yansıyan kısmının dışında kalarak *Survivor* programının sunduğu “ıssız bir tropik ada” imgesine aykırı bir konumlanmadan kaçınmaktadırlar. *Survivor* programının ortam özellikleri de ritüel niteliği taşıyan belirli konseptler içermekte, yarışma ortamı olan ıssız tropikal ada imgesi, modern yaşamın mesaisi içinde doğaya hasret kalmış izleyiciye özlem duyduğu ortama sentetik bir deneyimle dahil olmasını sağlamaktadır. Diğer bir önemli ortamsal ritüel olan konsey, yarışma oyunlarından birini kaybeden takımın bir sonraki aşamaya geçmeden önce aralarından bir yarışmacıyı oylayarak oyundan saf dışı bıraktıkları bir mizansen organizasyonudur. Dokunulmazlık oyunu adı verilen yarışma oyunlarını kazanan kişiler bu oylamaya tabi olmamakta ve bu yönüyle, yarışma programı başarılı kimselerin ayrıcalıklı

olduğu bir temsil sunarak toplumsal sistemde ancak başarılı olanların ayakta kalıp, kimseye hesap vermeden yaşayabileceği mesajını iletmektedir. Kaybeden yarışmacıların dramatik mizansenler ile elenmesi ve pek çok kere sakatlanmaların gözlemlendiği yarışma oyunlarının barındırdığı sertlik, rekabetin zor ve zayıflara tahammül edilmediği bir temsil sunarak “vahşi” bir kapitalist düzeni sembolik olarak canlandırmaktadır. Bu olgu bağlamında yarışmacılar gladyatörlere, yarışma ortamı ise Darwin’in doğal seleksiyon kavramını yansıtan bir surette vahşi doğaya benzetilmektedir (2017: 23-34).

2.5. *Survivor* Serisindeki Doğa Temsili

Survivor yarışma programındaki doğa temsili, sömürgeci bakış açısının vahşi-ehlileştirilmiş ayrımını ifade etmektedir. *Survivor* yarışma programı, *Robinson Crusoe* (Defoe, 2010) romanında olduğu gibi medeniyetten ayrı düşmüş öznenin, “vahşi doğada” mahsur kalmasını içermektedir. Bu bağlamda yarışmacı özneliği, doğa ile uyum içerisinde yaşayan bir yerli avcı-toplayıcı kimliğine değil doğayı çıkarı için kullanan mahsur kalmış sömürgeci kimliğine yakındır. Doğanın “vahşi” olarak nitelendirilmesi, doğal ortamı tehlikeli olma anlamına indirgeyen bir bakış açısıyla doğanın “ehlileştirilmesi” gerektiğine yönelik bir vurguyu barındırmaktadır. *Survivor* yarışma programında sunulan vahşi doğa ile mücadele, yarışma içeriğinde bireyler arası mücadele üzerinden sunulmakta, böylelikle bireyci rekabet tutumu doğallaştırılmaktadır. Sonuç olarak *Survivor* yarışma programı, yarışmacıların doğal olmayan davranışları üzerinden doğayı rekabet ve vahşilik anlamlarına indirgeyen yapay bir görünüm sunmaktadır (Avcı, 2015: 67-68).

Avar’a göre *Survivor* yarışma programındaki vahşi doğa temsili, “vahşi kapitalizm” olarak nitelendirilebilecek yeni dünya düzeni ideolojisini sembolize etmektedir. Kapitalizmin küreselleşmesini ifade eden yeni dünya düzeni, toplumsal sistemi güçlülerin zayıfları yok ettiği ve kazanmak için her şeyi yapmanın mübah olduğu “orman kanunları” anlayışına göre tasarlamayı amaç edinmekte ve *Survivor* gibi medya ürünleri kültürel yapıyı bu anlayışa göre şekillendirme işlevi göstermektedirler. Batı medyasında üretilen *Survivor* gibi reality show programları, küresel çapta yayınlanarak yeni dünya düzeni anlayışının küreselleşmesine hizmet etmektedir. Avar’ın yorumuna göre *Survivor* yarışmasını kazanmak, insani duyguların terk edilip yerine sinsi ve yırtıcı bir kimliğin benimsenmesi ile mümkün olmakta, yarışma atmosferi sevecen karakterli kimseleri dahi saldırganlaştırmakta, arkadaşlar rekabet nedeniyle sinsi birbirlere kuyusunu kazmaktadır. Yarışmacı kimliği üzerinden temsil edilen öznellik, vahşi kapitalizmin idealize ettiği kendi çıkarı adına başkalarını harcamaya hazır insan tipolojisini öğretmektedir (2011).

Burnett'in yapımcısı olduğu *Survivor* yarışma programındaki vahşi doğa gibi çeşitli temaların kapitalist ideolojinin bir yönünü temsil ettiğini savunan Murray, bu konuyu sosyal Darwinizm kavramı bağlamında incelemektedir. Yapımcı Mark Burnett, *Survivor* yarışmasının üretimi, sponsor bulma süreci ve yarışma içeriği hakkındaki düşüncelerini yazdığı *A Field Guide* (2001) isimli kitabında *Survivor* yarışmasında temsil edilen sosyal Darwinist söylemin kapitalist sistemde başarıya ulaşmak isteyen bireylere yönelik rehberlik edici bir nitelik taşıdığını öne sürmektedir. Farklı ideolojilerin bağlamında kullanılabildiği için tek bir sosyal Darwinist söylem tipi mevcut bulunmadığını belirten Murray, *Survivor* yarışmasının içeriği ile *A Field Guide* isimli kitabın içeriğini karşılaştırmalı okuma yaparak, Burnett'in *Survivor* yarışmasında ortaya koyduğu özgün sosyal Darwinist söylemin sınırlarını çizmektedir. Murray'ın yorumuna göre *Survivor* yarışmasında başarılı olmak ile kapitalist sistemde başarılı olmak arasında benzerlik gören yapımcı Burnett, *Survivor* yarışmasına katılan bireylerin toplumsal sistemde çıkarıcı hareket etmeyi bu yarışmada öğrenerek "gerçek benliklerini" bulduğunu öne sürmekte ve diğer yarışmacıların oylaması ile elenmemeyi başarabilecek ölçüde politik ilişkiler kurmayı başarmanın yarışma parkurlarında başarılı olmak kadar önemli olduğunu vurgulamaktadır. Bu doğrultuda *Survivor* yarışmasında temsil edilen sosyal Darwinizm, bireylerin içinde bulundukları sistemden elenmemek adına güçlü bir pozisyonda bulunmaları gerektiği mesajına ek olarak, çıkara dayalı toplumsal ilişkiler ve geçici dayanışmalar kurabilme becerisinin gerekli olduğunu da içermektedir. Bu yönüyle *Survivor*, kapitalist toplumsal yapının bireysel çıkarlar üzerine kurulu bir sosyal organizasyona dayandığını ve bireysel çıkarların bu yapının içinde göze batmadan savunulması gerektiğini ortaya koymaktadır (2001:43-49). Diğer yandan, *Survivor* yarışmasında yarışmacıların hangi sosyal statüden oldukları fark etmeksizin aynı koşullarda rekabet etmeleri, yapımcı Burnett'e göre Amerika Birleşik Devletleri'nde girişimcilere fırsat eşitliği ve sınıf atlama imkânı sunulması fikrini yansıtan "Amerikan Rüyası" mesajını aktarmakta ve bu türden bir sistem yükselme fırsatı sunduğu kadar başarısızların düşüşünü içerdği için sosyal Darwinist bir norma göre işlemektedir. Bu fikri eleştiren Murray'a göre ise *Survivor* fırsat eşitliği mesajı üzerinden kapitalist toplumsal yapıdaki eşitsizliği meşrulaştırmakta, farklı sınıflardan insanların aynı fırsatları yakalayamadığı gerçeğini es geçmektedir. *Survivor* yarışmasında, yarışmacılar vahşi doğada yaşayan yırtıcı hayvanlarmış gibi gösterilmekte; örneğin esneyen bir yarışmacıya ait sahneden hemen sonra esneyen bir aslan görüntüsünün gelmesi gibi kurgu teknikleri anlamı bu yönde kodlamaktadır. Yarışmacılar ile vahşi hayvanlar arasında benzeşim kurulması, beşerî olgular hakkında doğada yaşayan hayvanlar üzerinden yargılar oluşturan sosyal Darwinist bakış açısını yalın bir şekilde sergilemektedir (2001:47-51).

Bu doğrultuda, yarışmacıların avcı kimliği ile temsil edilmesi, yarışma programında gerçekten kendi habitatında yaşayan veya böyle bir izlenim verilen birtakım hayvanların yarışmacılar tarafından “avlanmasını” ve bu öldürme faaliyetlerinin yarışma programında yer almasını içermektedir. *Survivor* yarışma programında hayvanlar, sosyal Darwinizm ideolojisinin temsil edilmesi adına kurban edilmektedirler (2001: 54). Burnett’in yapımcısı olduğu ve CBS kanalında yayınlanan ve Avustralya’da düzenlenen *Survivor: The Australian Outback* isimli *Survivor* türevi yarışma programında bir yarışmacı kampa yaklaşan bir domuzu bıçaklayarak öldürmüş ve sonrasında takım arkadaşlarıyla birlikte yemişlerdir. *People for the Ethical Treatment of Animals* (kısaltması: PETA) hayvan haklarını savunan sivil toplum örgütü, söz konusu öldürme eyleminin ihtiyaçtan kaynaklanmadığını ve yarışma programının bir mizansen olarak eğlence amaçlı yapıldığını belirterek Avustralya hükümetine şikâyetle bulunduklarını kamuoyu ile paylaşmışlardır (Abcnews, 2024). PETA, yarışma programı için öldürülen domuzun bir senaryoya bağlı olarak oraya getirildiğini ve bu eylemin kurgulandığını öne sürmüş, yarışma programı sözcüleri ise bu olayın ortamın kendi şartları içinde spontane geliştiğini ve kurgu olmadığını iddia etmişler, domuzun bıçaklanma anının ekrana yansımada bulunmadığını belirterek programın şiddet barındırmadığı savunmasında bulunmuşlar (Rosenberg, 2001) ve avlanmanın insanlık tarihinin başından beri mevcut olduğunu belirten bir açıklamada bulunmuşlardır (Tampabay, 2024). PETA’nın şikâyeti ile başlatılan soruşturma sürecinin sonunda Avustralya yasalarında eğlence amaçlı hayvan öldürülmesini ve hayvana eziyet edilmesini yasa dışı hale getiren değişiklikler yapılmıştır. Ancak bu değişikliğe rağmen bu tür yarışmalarda hayvanlara zarar verildiği anlaşılan problemler son bulmadığı görülmektedir (Peta, 2024). Bu konu açısından yarışmacıların bulundukları ortamdaki hayvanlara zarar vermesini yasaklayan bir yarışma kuralı olmamakla birlikte, yarışma formatı genel yapısı itibarıyla yarışmacıları avlanmaya teşvik etmektedir. *Survivor* programının TV8 kanalında yayınlanan Türkiye versiyonu açısından yapılacak bir değerlendirmede yarışmacılara genellikle olta, zıpkın gibi aletler verilerek balık avlamaları teşvik edilmektedir (Avcı, 2015: 64). Nadir olarak yarışmacıların balık haricinde hayvanlar yakaladığı da görülmekte, örnek olarak *Survivor All Star 2022* 6.bölümde Atakan isimli yarışmacının eliyle yılan yakalaması üzerine takım arkadaşları kendi aralarında söz konusu yılanı yiyip yememek arasında tartışmakta ve en sonunda yılanın küçük olması nedeniyle serbest bırakmaktadırlar (Youtube, 2024a). Acun Medya yapımı 2006 yılında Show TV ve Mega TV’de yayınlanan *Survivor:Türkiye-Yunanistan* yarışmasında, yarışmacıların karabatak türünde bir kuşu yakalayıp öldürmeleri olayı *Ekşisözlük* isimli forum sitesinde bir yazarın tepkisini çekmiştir (Ekşisözlük, 2025). Aynı olay ile ilgili CNN Türk editörü Güven İslamoğlu’nun haberi

Medyatava isimli internet haber sitesinde yer almaktadır. İslamoğlu, söz konusu hayvanın mizansen uğruna kürek darbeleri ile acı çektirilerek öldürüldüğünü ve bunun ekrana verildiğini, bu görüntüyü çocukların dahi izleyip olumsuz yönde etkilenebileceğini ifade etmekte; Karabatak kuşunun zor yakalanan bir havyan olduğunu dile getirerek bu şiddet sahnesinin kurgusal olduğu iddiasında bulunmakta ve hayvana yönelik şiddet sahnesinin yayınlanmasına izin verdiği için program yapımcılarını eleştirmektedir (İslamoğlu, 2012).

Anlaşılabacağı üzere *Survivor* yarışmasının yerli ve yabancı versiyonlarında, yarışmacılar aynı zamanda “avcı” kimliği üzerinden de temsil edilmekte ve bulundukları ortamın ekolojik dengesine kayıtsız bir şekilde yakaladıkları hayvanları yeme inisiyatifine sahip olmaktadır. Sosyal Darwinist söylemin doğal seleksiyon kavramını toplumsal sistem bağlamında yeniden kodladığı hatırlanacak olursa, *Survivor* yarışmasındaki av-avcı ilişkisi kapitalist toplumdaki insan ilişkilerinin metaforu haline gelmektedir. *Survivor* yarışmasında hiçbir yarışmacının açlıktan ölmesinin olası olmadığı düşünülecek olursa, “avlanan” hayvanlar aslında yarışmacıların karnını doyurmak adına değil söz konusu metaforun inşa edilmesi adına öldürülmektedir.

Benzer şekilde, söz konusu yarışma programında yarışmacıların bulundukları ortamda yaşayan egzotik hayvanların saldırısına uğramaları veya “av” olmaları beklenir bir sonuç olmamakla birlikte, yarışmanın ortaya koyduğu anlatıda yılanlarla karşılaşmalar gibi nadiren böyle bir olasılığın hayal edilmesine imkân veren sahneler yer verilmektedir. Bununla birlikte yarışmanın adının hayatta kalan anlamına gelmesi düşünüldüğünde, kaybeden yarışmacılar da sembolik anlamda kazananlar tarafından “avlanmaktadır”. Yarışmacı kimliğinin av-avcı ilişkisine dahil olan yırtıcı bir hayvan türü gibi sunulması sonuç olarak insan kimliğinin de doğal seçim üzerinden düşünülmesine temel oluşturan sosyal Darwinist bir özneleştirme söylemidir.

Bu bölümde anılan çalışmalar *Survivor* serisindeki sosyal Darwinist söylemlerin içeriğini oluşturan çeşitli temsillerin anlaşılmasına rehberlik etmekle birlikte, bir sonraki bölüm kapsamında bu söylemlerin tarihsel gelişimine ve günümüzde yeniden üretildiği haliyle nasıl bir görünüm kazandığına değinilerek analize konu olan sosyal Darwinist söylemlerin netleştirilmesi amaçlanmaktadır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

İnşacı kuram, öznellik pozisyonlarını deşifre etmeye yönelik olarak söylemleri sadece sözel veya yazılı ifadeler olarak değil, pratiklerin de dahil edildiği geniş bir perspektiften yorumlamaktadır. Bu çalışmada neoliberalizm bağlamında sosyal Darwinist söylemlerin barındırdığı kültürel kodların deşifre edilmesi amaçlandığından kuramsal yaklaşım olarak Stuart Hall'ın geliştirdiği ve kültürel olguları konu edinen inşacı kuram referans alınmıştır (2017: 73-83).

İngiliz Kültürel İncelemeler geleneğinin önemli temsilcilerinden Hall, Gramsci'nin hegemonya kavramı çerçevesinde medyayı egemen sınıfın çıkarlarına uygun olarak eşitlikçi toplum yapısını yeniden üreten bir kurum olarak değerlendirmekte, karşı hegemonya kavramı ile medya tarafından üretilen içeriklerin egemen sınıfın çıkarlarına aykırı anlamları deşifre edecek şekilde okunmasını önermektedir (Dağtaş, 2013: 142).

Hoggart, Williams ve Hall gibi düşünürlerin öncülük ettiği İngiliz Kültürel İncelemeler geleneğinde, Althusser ve Gramsci gibi Batı Marksizm'ini temsil eden düşünürlerin kuramsal yaklaşımlarından faydalanılarak medyanın kapitalist sistemi yeniden üreten kültürel işlevleri araştırılmıştır. İngiliz Kültürel İncelemeler geleneğinde, yapısalcı kuram ve göstergebilimsel kavramlara medya içeriklerinin çözümlenmesinde başvurulurken, çözümlenen bulgular kapitalizme yönelik eleştirel bir bakış açısı bağlamında değerlendirilmiştir (Yaylagül, 2010: 125-132).

Hall, medyanın gerçekleri şeffaf bir şekilde aktardığı iddiası ile ikna edici bir etki sağlamaya çalıştığını ancak medya metinlerinin belirli çıkarlara uygun olarak gerçekliği inşa eden kurgusal metinler olduğunu öne sürmüştür. Toplumun gerçekler hakkındaki düşünceleri medyanın iktidar lehine oluşturduğu kurgulara dayanmakta, medya metinlerinin bu doğrultuda anlaşılması egemen okuma olarak nitelendirilmektedir. Karşı hegemonya kavramı bağlamında iktidarın çıkarlarına aykırı bir pozisyonda bulunan toplumsal grupların sahip oldukları pozisyonu dikkate alarak egemen görüş ile çatışan anlamlar üretmeleri karşıt okuma olarak nitelendirilmekte, egemen görüşün eleştirel bir yaklaşım ile müzakere edilmesi tartışmacı okuma olarak nitelendirilmektedir (2006).

Gerçeklik hakkındaki anlamın toplumsal ilişkilere bağlı olarak dil tarafından inşa edildiğini öne süren Hall, kültürel olguların göstergebilimsel çözümlemesine yönelik geliştirdiği kuramsal yaklaşımı inşacı kuram olarak tanımlamıştır. İnşacı kuramda kültürel göstergelerin toplumsal yapıdaki iktidar ilişkilerini yeniden üreten işlevlerinin açıklamasında

Foucault'nun geliştirdiği söylem kavramına başvurulmuş, kültürel olgulara yönelik yaklaşımda söylemlerin ürettiği öznellik kodlarının çözümlenmesine yönelik bir perspektif geliştirilmiştir. Bu bağlamda medya metinlerinin barındırdığı söylemlerin çözümlenmesi, söylemler aracılığıyla belirli bir iktidar ilişkisine dahil olmaya programlanan öznellik pozisyonunun keşfedilmesi amacını taşımaktadır.

Referans alınan kuramsal yaklaşımın olguları söylem kavramı çerçevesinde açıklaması dikkate alınarak, nitel araştırma yöntemlerinden Kress ve Van Leeuwen tarafından geliştirilen “Çok Modlu Eleştirel Söylem Analizi” (Multimodal Critical Discourse Analyse, MCDA) yöntemi kullanılmıştır. Çok modlu eleştirel söylem analizi yöntemi, araştırılan konunun belirli söylemleri deşifre etmeye yönelik modlar aracılığıyla incelenmesine yöneliktir (2001:115-118).

Kress ve Van Leeuwen'in adını koydukları MCDA yönteminin gelişimi, Kress ve Hodge'nin *Social Semiotics* (1988) adlı çalışmalarında, medya metinlerindeki görüntü, ses, sözel yapı gibi farklı katmanların ayrı ayrı değerlendirilmesine yönelik geliştirdikleri “mod” kavramı dahilinde eleştirel söylem analizi yönteminin yaklaşımına dayanmaktadır. Bu başlık altında çok modlu yaklaşım dahil olmak üzere eleştirel söylem analizi yönteminin genel hatları ifade edilerek tez çalışmasına nasıl bir yaklaşımda bulunulduğu açıklanmak istenmiş ve söylem analizi yöntemine dair literatür ilgili başlığa saklanmıştır.

Eleştirel söylem analizi yönteminin kuramsal arka planı Marksizm ve Frankfurt Ekolü gibi eleştirel sosyal bilim geleneğine dayanmaktadır. Eleştirel söylem analizi genel olarak cümle yapılarının analizine ek olarak görsel ve sesli göstergelerin barındırdığı anlamları da konu edinmekte, araştırmanın nitel olarak değerlendirilmesinde toplumsal yapıdaki eşitsizliklere eleştirel bir bakış açısıyla politik güç ilişkileri dikkate alınmaktadır (Sallan Gül ve Kahya Nizam, 2021:189-192).

Eleştirel söylem analizinin dayandığı eleştirel bakış açısı politik konum olarak kendi içinde net bir kuramsal zemin barındırmamakla birlikte Ortodoks Marksizm, Foucault ve Habermas'ın yaklaşımlarının temel alındığı üç farklı pozisyonun kullanılmasına müsaittir (Şendur Atabek ve Atabek, 2007; 155).

Foucault'nun geliştirdiği kuramsal perspektifte uygun bir yaklaşım çerçevesinde eleştirel söylem analizi, kavramların belirli bir dönemde belirli toplumsal yapılar tarafından iktidar ilişkisi üretmeye yönelik olarak nasıl anlamlandırıldığını ve bu anlamlara bağlı olarak ne tür öznelliklerin üretildiğinin araştırılmasını konu edinmektedir (2016). Foucault'nun *Bilginin Arkeolojisi* adlı çalışmasında açıklandığı üzere, belirli bir döneme ait birbirleri ile örtüşen anlamlara sahip kavramsallaştırmalar arşiv olarak nitelenen sistemler meydana getirmektedir. Söylemsel oluşumun bağlamını oluşturan arşiv sistemi genel hatlarıyla ifadelerin

kavramsallaşmasını sağlayan ortak anlamlandırma sistemlerine bağlı olmakta, söz konusu anlamlandırma sistemi belirli bir disiplinin ürettiği profesyonel bilgidен kaynaklanabileceği gibi dili şekillendiren toplumsal pratiklerden de kaynaklanabilmektedir (2016: 163-167).

Araştırma yöntemi çerçevesinde *Survivor All Star* yarışma programının ürettiği sosyal Darwinist söylemlerin, neoliberalizm bağlamında analiz edilmesi amaçlanmıştır. Bu çalışmada referans alınan inşacı kuramsal yaklaşımın arka planında Foucault'nun geliştirdiği söylem kavramının önemli bir yer tuttuğu göz önüne alınarak, (araştırma yöntemi olarak seçilen çok modlu eleştirel söylem analizi yönteminde) Foucault'nun yaklaşımına yakın bir konumlanma tercih edilmiştir. Sosyal Darwinist söylemlerin barındırdığı temaların kavramsallaştığı arşiv sistemine ait kategoriler kavramsal çerçeve başlığı altında değinilecek konular ile tespit edilmek istenmektedir. Bu kategorilerin belirlenmesi, araştırma yönteminde kullanılacak olan modların seçiminde referans alınabilecek kriterlere katkı sağlama imkânı taşımaktadır.

Sosyal Darwinist söylemlerin günümüzde küresel çapta yayınlanan medya içeriklerinde görünürlük kazanması, küresel hegemonyanın neoliberal bir kimlik kazanmaya başlamasıyla bağlantılıdır. Kapitalizme eleştirel bakış açısı ile yaklaşan Gramsci, Althusser gibi düşünürlerin kavramlarına inşacı kuramda başvurulması neoliberal kapitalizmin sorunsallaştırılmasına uygun bir bakış açısı sunmaktadır. Bununla birlikte kültür emperyalizmine yönelik eleştirel ekonomi-politik kuramların ortaya koyduğu kavramların inşacı kuram açısından değerlendirilmesi neoliberalizmin daha isabetli anlaşılması konusunda faydalı olacaktır. Kavramsal çerçeve başlığı altında neoliberalizm ile sosyal Darwinizm ilişkisini açıklamaya yönelik ekonomi-politik kuram ve siyaset felsefesi gibi farklı disiplinlerin kavramlarına değinilerek, inşacı kuram kapsamında araştırılan kültürel olguların bağlamı netleştirilmek istenmektedir.

Bununla birlikte, sosyal Darwinizm'i anlamak bu ideolojiyi ortaya çıkartan iktisadi, siyasi ve felsefi görüşlerin neler olduğunun değerlendirilmesini ve bu görüşlerin hangi eleştiriler ile sosyal Darwinizm olarak tanımlandığının açıklanmasını gerektirmektedir. Kavramsal çerçeve başlığı altında liberal düşünürlerin çeşitli yönlerden sosyal Darwinizm olarak değerlendirilen görüşlerine değinilmek istenmektedir. Sosyal Darwinist söylemlerin 19.yüzyılda ortaya çıkan örnekleri günümüzde yeniden üretilen söylemlerin tarihsel kökenlerini oluşturmakla birlikte, bu söylemler neoliberal çağa özgü farklı kodlara ve bağlamlara sahiptir. Öncelikle neoliberal çağda yeniden üretildiği haliyle bu söylemler birer siyaset veya ekonomi kuramı olarak değil daha çok kültürel bir olgu olarak yarışma programları gibi medya metinlerinde kendini göstermektedir. Sosyal Darwinist söylemlerin bağlamını oluşturan insan doğası ve insan-doğa ilişkisi, medya metinlerinde görsel göstergeler olarak temsil edilirken,

19.yüzyıla ait literatürde siyaset felsefesi kapsamında “doğa durumu” kavramı üzerinden tartışılmaktadır.

İnsan doğası ve insan-doğa ilişkisine dair tartışmalar liberalizmin gelişimine katkıda bulunan sözleşmecî düşünürlerin “doğa durumu” kavramı dahilinde de mevcuttur. İktidarın meşruiyeti ve işlevine dair sorulara doğanın içerisinde kuralsız bir şekilde yaşayan insanların organize olarak toplumsallaşması senaryosu üzerinden cevap veren doğa durumu kavramı, liberalizmin siyasi felsefesini doğa kanunlarında arayan bir yön tayin etmiştir (Uygun, 2015: 204-219). Günümüzde *Survivor* gibi yarışma programlarında doğa durumu kavramında tahayyül edilen duruma benzer şekilde doğanın içerisinde organize olmaya çalışan bir insan topluluğunun sergilenmesi neoliberalizmin de iktidarı meşrulaştırmak için doğa durumu spekülasyonundan faydalandığını ve bunu tiyatral bir şekilde sergilediğini göstermektedir (Avcı, 2015: 44-49).

Survivor All Star 2024 yarışma programında, vahşi doğa ortamı içerisinde aktör olarak avcı toplayıcı kabile benzeri bir sosyal yapının temsili, sosyal yapı ile doğa arasında benzeşim sağlayarak sosyal Darwinist söyleme ideal bir metin sunar. Söz konusu benzeşim, sosyal Darwinist söylemin, Darwin’in geliştirdiği evrim kuramına dair arşiv ile ilişkilendirilerek “sosyal” yönünün gizlenmesi ve beşerî ilişkilerin adeta bir doğa fenomeni gibi sunulmasıdır.

Önceki paragraflarda değinildiği üzere; vahşi doğa, avcı toplayıcı kabile ve zayıf olanların elenmesi temaları sosyal Darwinist söylemlerin temel kategorileri olarak değerlendirilerek sosyal Darwinist söylemlerin araştırma yöntemi kapsamında analiz edilmesinde kullanılacak modların referansını oluşturmaktadır.

Sosyal Darwinist söylemlerin neoliberal sistem tarafından medya aracılığıyla yeniden üretildiği ve karşılıklı olarak neoliberal ideolojinin çıkarlarına uygun bir hegemonik görüşün söz konusu söylemler ile inşa edildiği dikkate alındığında kapitalist sistemin kollektif faydaya karşı bireyciliği öne çıkartan politik tavrı sosyal Darwinizm’in de bir bileşeni haline gelmektedir. Bununla birlikte sosyal Darwinist bağlama sahip bireycilik söyleminin kendine özgü karakteristiği, bireysel rekabetin acımasız olduğu ve bu nedenle bireysel çıkarın başka bireylerin alt edilmesine dayandığı bir radikalleşme içermektedir. Açıklanan nedenle, sosyal Darwinist söylemlerin analizinde bireycilik kategorisi üzerinden özellikle rekabet göstergelerinin niteliğini deşifre etmeye yönelik bir mod oluşturulmak istenmekte, rekabetin psikolojik şiddete varan eylemler üzerinden temsil edildiği örnekler araştırılmak istenmektedir.

3.1. Kavramsal Çerçeve

İlk baskısı 1859 yılında yapılmış olan *Türlerin Kökeni* isimli çalışmada Charles Darwin'in geliştirdiği evrim kuramı, canlıların evriminde rol oynayan önemli bir olgu olarak doğal seçilim kavramına değinmektedir. Doğal seçilim kavramı, doğada yaşayan canlı türleri arasında süregelen bir yaşam savaşını betimlemekte olup, çevrelerine uyum sağlayamayan türlerin yok olmasını; evrimleşerek uyum sağlayabilenlerin ise varlıklarını sürdürmesini ifade etmektedir (2009: 83-145). Söz konusu doğal seçilim kavramı, biyoloji bilimi bağlamındaki olguları açıklamaya yönelik kullanılmış olmasına rağmen dönemin kimi düşünürleri tarafından sosyal olguların yorumlanmasında ve toplumsal düzenin açıklanmasında referans alınmış, bunun neticesinde sosyal Darwinizm başlığı altında değerlendirilen çeşitli kuramsal yaklaşımlar ortaya çıkmıştır. Nitekim, biyoloji biliminin politik amaçlar doğrultusunda çarpıtılarak yorumlanması, insan biyolojisini şekillendirmeye yönelik iktidar uygulamalarına konu olabilmektedir.

19.yüzyılda Francis Galton tarafından öne sürülen öjenik, Ernst Heackel tarafından öne sürülen soy arıtımı gibi kavramlar, toplumda “zayıf” veya “kusurlu” olarak nitelendirilen grupların üremesine engel olmak, toplumu bu gruplardan arındırmak gibi fikirlere konu olmaktadır. Öjenik ve soy arıtımı gibi kavramların, Nazi Almanyası örneğinde soykırım gibi insanlık suçlarına kuramsal zemin oluşturması dikkate alındığında, sosyal Darwinizm'in insan haklarına aykırı totaliter uygulamaları teşvik edebileceği anlaşılmıştır. İkinci Dünya Savaşı sonrasında Nazilerin yenilmesi ile birlikte insan biyolojisini şekillendirmeye yönelik sosyal Darwinist söylemlerin ortadan kalktığı anlaşılmaktadır (Kaya, 2015: 585-588).

Diğer yandan, 1766-1843 yılları arasında yaşamış Thomas Robert Malthus tarafından öne sürülen aşırı liberal bir yaklaşım toplumsal yapıda sefalet yaşayan gruplara yapılan yardımın bu grupların nüfusunu arttıran bir etki yarattığını öne sürmekte, söz konusu görüş Darwin'in evrim kuramından önce ortaya çıkmış olmasına rağmen sosyal Darwinizm'in liberal yorumunu destekleyen tarihsel bir nitelik taşımaktadır (Karaca, 2022). 19.yüzyılda Herbert Spancer tarafından temsil edilen benzer bir yaklaşıma göre, kapitalist toplumsal yapıda devlet tarafından yapılacak sosyal yardımlar toplumun “doğal” ayıklanma sürecine müdahale olarak değerlendirilmekte ve sefalet yaşayan kitlelerin kaderlerine terk edilmesi savunulmaktadır (Kaya, 2015: 585-588). Ancak biyoloji bilimi kapsamında tutarlı bir bilimsel anlam taşıyan doğal seçilim kavramı, Spancer'ın ortaya koyduğu sosyal Darwinist söylemde bağlamından kopartılarak toplumsal sistemi açıklamak adına kullanılmakta ve insanların kapitalist sistemde maruz kaldığı problemler doğaya uyum sağlayamayarak yok olan canlı türlerinin durumuna benzetilmektedir (Küçükali, 2020:17-18).

19.yüzyıl ulus devletlerinde görülen serbest piyasa ekonomisine dayalı ekonomik sistemin ilk örneklerinde sosyal Darwinist söylemler ile bağlantılı olarak eleştirel ekonomi-politik yorumun “vahşi kapitalizm” olarak adlandırdığı ekonomi politikaları ortaya çıkmıştır. Polanyi’nin tespitlerine göre “laissez faire” (çev: bırakınız yapsınlar) ilkesi ile ifade edilen serbest piyasa ekonomisinin hiçbir devlet müdahalesi olmadan sürdürüldüğü radikal liberal sistemde ekonomik zorluk çeken kesimlerin sermaye sınıfının belirlediği ekonomik koşulların insafına bırakılmıştır. “Laissez faire” ilkesini savunan Malthus, Spencer gibi liberal düşünürler, yoksullara yardım edilmesini temin eden yasaların ortadan kaldırılmasında esas alınan kuramsal zemini şekillendirmişlerdir (Polanyi, 2010: 171-215). Vahşi kapitalizm politikaları 20.yüzyıla kadar sürmekle birlikte beraberinde ekonomik ve sosyal krizler ortaya çıkartmıştır. Amerika Birleşik Devletleri, İngiltere gibi gelişmiş sanayi ülkelerinde dahi toplumun sömürüye maruz kalan kesimlerinin insan haklarına aykırı bir biçimde temel ihtiyaçlardan yoksunluk çektiği radikal politikalar hâkim olmuştur (2010: 234-277).

Neoliberal kapitalist sistemin yaygınlaştığı 21.yüzyıl politikaları, sosyal Darwinist bir bakış açısının yeniden görünüm kazanması olarak yorumlanmaktadır. İkinci Dünya Savaşı sonrası Batı kapitalizmi, sosyal refah toplumu ve düzenlenmiş pazar ekonomisi ilkelerine dayanan bir sistem içermekteyken 1970’li yıllarda bu ilkelerden uzaklaşılarak neoliberal sisteme geçiş yapılmıştır (İnsel, 2005:3-10).

Neoliberal sistem kapitalizmin küreselleşmesini içermektedir. Kapitalist sistemin küresel çapta uygulanması yeni bir olgu olmamakla birlikte neoliberal politikaların önceki çağlardaki sömürgecilik politikalarına getirdiği yenilik, küresel ölçekte ideolojik hegemonya tesis edilmesinin asli bir strateji haline gelmesi ve kültür emperyalizmi olgusudur. Bununla birlikte Sovyetler Birliği’nin dağılmasından sonra ABD hegemonyası altında siyasal açıdan tek kutuplu hale gelen küresel sistemde, hammadde sömürüsü için emperyal politikaların yol açtığı savaşlar da devam etmektedir. Neoliberal sistem, emperyal devletlerde merkezlenen çok uluslu şirketlerin küresel ölçekte hammadde, iş gücü ve pazar kaynaklarına sahip olması amacına hizmet etmekte, emperyal devletler çok uluslu şirketlerin çıkarları için hedef alınan ülkeler üzerinde askeri, kültürel veya mali operasyonlarla hakimiyet kurmaya çalışmaktadır (Yaylagül, 2010: 186 vd.)

Neoliberal sistemde sosyal Darwinist bir slogan olan “güçlü olanın hayatta kalması” söyleminin global ölçekte uygulandığı anlaşılmaktadır. Neoliberal sistemin kendini meşrulaştırması ve toplumsal kültürünün eleştirel perspektife bürünmemesi için süregelen sömürü ve saldırganlık politikalarının doğanın özüne uygunluk yanılması yaratılması, “vahşi doğa” veya “doğa kanunu” söylemleri ile ilişkilendirilmesi gerekmektedir.

Söz konusu doğallaştırma Korstanje ve George tarafından “thana kapitalizm” kavramı ile ifade edilmekte olup, neoliberalizm bağlamında emperyalizmin uzantısı olan savaşların, 11 Eylül 2001’de New York’taki “İkiz Kulelere” gerçekleştirilen saldırı gibi terör olaylarının ve benzer felaketlerin gündeme alındığı bir söylem tipi ile dünyayı hayatta kalma savaşı verilen bir ortam olarak temsil etmekte, insanlıkla ilgili yok oluşları doğallaştırmakta, sosyal Darwinist bir dünya görüşü oluşturmaktadır (2016: 65-74).

Herbert Schiller ABD’nin emperyalist politikalarını odağa alan çalışmalarında medyanın hükümet, küresel çapta pazar ve hammadde arayan çok uluslu şirketler ile birlikte emperyalist politikalar konusunda nasıl içi içe olduğunu analiz etmiştir. Medya şirketlerinin küresel yayıncılık politikaları ile az gelişmiş ülkelerin medyası üzerinde tahakküm kurulmakta, emperyal devletlerde merkezlenen küresel şirketlerin reklamları yapılmakta, ulusal ekonomiler baskı altına alınmaktadır. Küresel yayıncılığın etkisi altında farklı kıtalardaki halklar neoliberal pazarın homojenleşmiş tüketici kitlesine dönüştürülmektedir (1993: 72, 214).

Kültür emperyalizminin oyuncularını olan çok uluslu şirketler arasında ABD haricinde Avrupa ve Asya menşeli ticari kuruluşların da bulunduğu bilinmekle birlikte, neoliberal dünyanın süper gücü olan ABD’nin kültür emperyalizminin lider uygulayıcısı olduğu ve gezegeni çok uluslu şirketlerin tüketici pazarına dönüştürdüğü değerlendirilmektedir. Amerikan kültürünün bütün coğrafyalara nüfus ettiği günümüzde, çok uluslu şirketlerin markaları dünya genelinde yaşam tarzını homojenleştirmektedir. Bu bağlamda neoliberal sistemde medya emperyalizminin asli görevlerinden birisi çok uluslu şirketler çıkarına tüketici kimliğini küresel düzeyde inşa etmektir (Akıner, 2014: 43-45).

Sonuç olarak, neoliberal kapitalizmin yeniden ürettiği haliyle medya içeriklerinde görünüm kazanan sosyal Darwinist söylemler, Spenser’in görüşlerini hatırlatan bir çizgide eşitliksiz toplum yapısını meşrulaştıran bir zeminde dünyayı yaşam savaşı verilen bir arena olarak temsil etmekte; savaşlar, terör olayları, ekonomik buhranlar gibi emperyalizm kaynaklı sorunları doğal süreçler gibi aktarmakta, olumsuzluklardan kaçış alanı olarak tüketim kültürünü işaret etmektedir. Medya içerikleri arasında yarışma anlatısı sunan yapımların rekabete dayalı bir senaryo ortaya koyması nedeniyle sosyal Darwinist söylemleri daha rafine temsil ettiği öne sürülebilir görünmektedir. Bir sonraki başlık neoliberal çağda, sosyal Darwinist söylemin nasıl bir kompozisyon kazandığını anlamaya yönelik olarak yarışma anlatısı barındıran kurgusal yapımların ortak senaryo öğelerini kategorize etmeye yöneliktir. Bu kategorilerin oluşturulması *Survivor All Star 2024* yarışmasının analizinde referans alınan kavramsal çerçeveye katkı sunmaktadır.

3.1.1. Sosyal Darwinist Yarışma Kurgusu İçeren Yapımlardaki Ortak Temalar

Survivor gibi yarışma programlarına ek olarak, yarışma temasını konu alan *Squid Game* (Netflix, 2024), *The Hunger Games* (2012) gibi dizi ve film örneklerinde mevcut bulunan sosyal Darwinist ortak senaryo öğeleri Han ve Baudrillard gibi düşünürlerin neoliberalizm ve küreselleşme hakkındaki görüşlerinden destek alınarak kategorileştirildiğinde konunun aşağıda sıralanan başlıklar açısından değerlendirilmesine olanak tanıyan bir perspektif sunmaktadır.

3.1.1.1. Küresel İktidar

Yarışmayı düzenleyen iktidar odağı küresel ölçüde siyasal ve ekonomik güce sahiptir. Yarışmacılar küresel iktidar alanının farklı bölgelerinden seçilmekte veya farklı coğrafi bölgeler oyun alanı olarak seçilerek küresel hakimiyet sergilenmektedir. Küresel kapitalist sistemi ifade eden neoliberalizm, küresel iktidar temsilleri ile tutarlı görünmektedir.

3.1.1.2. İzolasyon

Yarışma alanı ıssız ada gibi izole bölgeler olarak belirlenmekte, yarışmacıların seçilmesi izolasyon uygulaması niteliği taşımaktadır. Han, *Psikopolitika* isimli çalışmasında Foucault'nun iktidar ilişkisi kavramının neoliberalizm açısından yeniden değerlendirilmesi gerektiği ve Foucault'nun cezalandırma gibi disiplin stratejilerine dair iktidar ilişkilerinin liberal dönem için geçerli olduğu belirtilmiş, neoliberal iktidarın ise sınır konulmamış bir eğlence arayışının teşvik edildiği bir toplum yapısını dizayn ederek öznenin kendi kendisini sömürdüğü bir stratejiye geçiş yaptığı ifade edilmiştir (2020:29-35).

Yarışma programında gerçekleşen izolasyon ve toplumsal yapıdan ayrıştırılma Foucault'nun geliştirdiği kuramsal yaklaşım çerçevesinde ayırım, kapatma ve disipline etme kavramları açısından düşünülebilir. Nitekim kapatmaya tabi tutulan yarışmacı topluluğunun belirli bir verimi sağlayan işi gerçekleştirmek için disipline edici yöntemlerle toplu olarak dönüştürülmeleri yerine seyirlik bir gösterinin parçası olarak tek kişi kalana kadar ayıklanmaları liberal-neoliberal iktidar stratejileri arasındaki ayrımı dikkate almayı gerektirmektedir.

3.1.1.3. Vahşi Doğa

Yarışma alanı medeniyetten yoksun izole bir bölge olarak gerek kendi içindeki habitat gerekse yarışmayı kurgulayan iktidarın bölgeye yerleştirdiği öğeler ile tehlikeli bir alan olma özelliği barındırmaktadır. Bu yönüyle iktidar yarışma ortamını “vahşi doğa”¹ olarak şekillendirmekte veya sürdürmektedir. Yarışmacılar bu ortam içerisinde vahşi olmaya zorlanmaktadır. Sosyal Darwinist yarışma temasını konu edinen medya yapımlarında ortam olarak vahşi doğanın sergilenmesi bu temanın söylemin önemli bir bileşeni olduğunu göstermekte, dizi ve sinema örneklerine ek olarak *Survivor* yarışma programı gibi gerçek bir yarışma programında da ortak bir özellik olarak temsil edilmektedir. Av-avcı ilişkisini imgeleştiren bir tema olarak vahşilik doğal seçim göstergelerine bağlam oluşturarak sosyal Darwinist söylemin inşa edilmesine zemin sağlamaktadır.

Diğer yandan vahşi kimliği üzerinden oluşturulan farklılık göstergeleri neoliberal ideolojinin ilgi duyduğu çok yönlü bir işlevselliğe sahiptir. Tarihsel bağlamda emperyal sömürgeciliğin ortaya çıkarttığı bir anlam olarak vahşilik, küresele yayılan iktidar için egemenlik arzusunun üzerinde toplandığı, meşrulaştırıldığı ve öteki üzerinden kendilik kimliğinin ayırt edildiği bir nesnedir.

19.Yüzyıl sömürgeciliği için vahşi kimliği sosyal Darwinist bir yaklaşıma uygun olarak gelişmiş batı medeniyetinin sözde az gelişmiş insan “ırkları” üzerindeki tahakküm hakkını meşrulaştıran bir zemin sağlamakta kullanılmıştır. Sömürge nesnelerinin müzeli eşya olarak sergilenmesi medeni-vahşi ayrımını inşa eden bir hiyerarşik kompozisyon içerisinde temsil edilmiştir (Hall, 2017: 239-256).

21.Yüzyıl için vahşi kimliğini üreten hegemonik söylem, medeniyetin nimetlerinin medeni olmayanlarla paylaşılması miti çerçevesinde emperyal iktidarın küresel politikalarını meşrulaştıran bir rol oynamaktadır (Baudrillard, 2017: 28-30).

Emperyalizmin coğrafi keşifler olarak dünyaya yayıldığı dönem için medeni kimliğine karşı vahşi kimliği farklı kültürlerin mevcudiyetinde kendisine gösterge bulabilmekteyken, asimilasyon ve küresel kültür emperyalizminin yol açtığı bir değişiklik olarak küreselleşme çağında vahşi kimliği soyu tükenmekle karşı karşıya kalan, batı kültürüne ait kodların sızması nedeniyle kendi özgün yapısı çoktan değişikliğe uğramış kayıp bir kimliktir (Baudrillard, 2021: 130-140).

Baudrillard’ın ifade ettiği üzere sömürgecilikten küresel hegemonyaya varan süreçte sömürge coğrafyalarından köle olarak getirilen insanların torunlarının modern Batı

¹ Vahşi ibaresindeki yadsımayı vurgulamak adına kullanılan tırnak işareti, sadelik açısından bu bölümdeki metnin geri kalanında kullanılmamıştır.

medeniyyetinin etnik grupları olarak modern toplumun parçası haline gelmesi ve söz konusu coğrafyaların kültürel kimlik kaybı emperyalizmin öteki üzerinden kendini ayırt ettiğı ve meşrulaştırdığı modernizm ideolojisini riske sokmaktadır (2017:30-35).

Soyu tükenmekte olan özgün kültürel unsurların izole altına alınması beraberinde replikasyonun sistemin kendi içinden kullanılan malzemeler ile üretildiğı bir taklit etme şekli ortaya çıkartmakta, ötekiliğın simgesi suni olarak imal edilmektedir. Küresel hegemonyanın yol açtığı özgünlük kaybı karşısında ötekiliğe ait göstergelerin bozulmaya uğraması, batı kültürünün vahşi kabileler veya neolitik mağara resimleri gibi ötekilik emanetlerini izolasyona sokma ve gösterge üretimi için izole edilen varlıkların replikalarını üretme şeklinde bir reaksiyona neden olmaktadır (Baudrillard, 2008:22-28).

Batı medeniyyetinin kültür emperyalizmi nedeniyle kendisi karşısında öteki olanı kaybettiğı ve büyük oranda yuttuğı modern kapitalizmde ötekiliğe ait fosil göstergeler ancak farklılık arayışı içindeki tüketim kültürüne hammadde olmaktadır (Baudrillard, 2008:185; 2018: 112).

Neoliberal ideoloji bağlamında değerlendirebileceğimiz küreselleşme, kendisine dış alan bırakmayan soğurucu bir gösterge sistemine sahiptir. Az gelişmiş olarak nitelendirilen halklar batı kültürünü kendileri açısından yorumladıkları ölçüde benimsemedikleri gibi küreselleşme nedeniyle özgünlüğü eriyen batı medeniyyeti ötekine ait göstergeleri sahiplenmeye arzu duymaktadır. Baudrillard tarafından gülünç taklitler olarak nitelenen bu karşılıklı benzeşme durumu bir tür “karnavala” benzetilmekte; “yamyamlar” karnaval malzemesine dönüşürken sömürgeci yuttuğı göstergeler ile “yamyamlaşmaktadır”. Tüketim nesnesi olarak replika edilmiş vahşilik, replika edilen ötekiliğın saklanması ve öteki olarak orijinal anlamının korunmasını değil batı kültürüne mensup tüketici özneye seyredilmeye uygun bir eğlence emtiasını ifade etmektedir. Vahşiliğın göstergesi bu ilişki içerisinde büyük bir şov olarak üretilmektedir (Baudrillard, 2019: 9-16; 2017:32).

Bu durum söz konusu sosyal Darwinist yarışmalarda hakiki avcı toplayıcı kabile fertleri yerine neden metropolden çekip alınmış yarışmacıların yerleştirildiğini anlamamızı sağlayan bir yaklaşım sunmaktadır.

3.1.1.4. Ayıklayıcı Şiddet

Squid Game (Netflix, 2024), *The Hunger Games* (2012) gibi kurgusal örneklerde yarışmaya konu faaliyetler süreç ve sonuç itibarıyla şiddet barındırmakta, yarışmacıların birbirleriyle kurdukları rekabet ilişkisi acımasızlık ve saldırganlık niteliğı taşımakta, kaybeden yarışmacılar şiddete dayalı nedenlerle hayatını kaybetmektedir. Yarışma atmosferine korku,

panik ve acı hâkim olmaktadır. Yarışmacıların süreci devam ettirebilmesi için psikolojik olarak acımasızlığı içselleştirmesi veya en azından şiddete duyarsızlaşması beklenmektedir. *Survivor* gibi gerçek yarışma programları şiddet ögesinin daha hafif temsil edildiği göstergeler içermekle birlikte yarışmacıların benzer bir duygusal spektrum sergilemeleri söz konusudur.

Liberal ekonomi-politiğin refah toplumu politikalarından farklı olarak neoliberal ekonomi-politiğin enflasyon ve toplu işten çıkarma politikaları işe yaramayan üyelerinden ayıklanan “vahşi kabile” veya “vahşi doğadan” ayıklanan canlı türü metaforunun toplumsal gerçeklikteki karşılığını ve ideolojik geri planını oluşturmaktadır. İnsel’in aktardığına göre İngiltere’de başlayıp, daha sonra küresel ölçekte yayınlanan “En Zayıf Halka” isimli televizyon yarışması neoliberalizmin ayıklayıcı ideolojisini örnek olarak yansıtan yapımlardan birisidir ve yarışma programı içerik olarak toplumdaki “zayıf halkaların” elenmesi gerektiği fikrini meşrulaştırmaktadır. Neoliberal rasyonalitenin ulaşmak istediği en ideal politik yapı zayıfların zayıf olduklarını kabul ederek sistemden kendi rızaları ile çekilmeleridir. Medyanın bu rıza üretiminde kullandığı yarışma programı gibi enstrümanlar, oluşturdukları ideoloji ile ekonomi-politik düzenin sosyal yardım politikalarına yer vermeyen ayıklayıcı yapısını da meşrulaştırmaktadır (İnsel,2005: 195, 242-244).

Geniş kitlelerin “işe yarar” hale getirildiği liberal dönemin disiplin politikalarından farklı olarak neoliberalizm “işe yaramayanları” ayıklayarak geriye meritokratik bir azınlık bırakan eleyici politikaları bahsi geçen *Squid Game* gibi yapımlarda yarışma ile toplumsal gerçeklik arasında izdüşüm kurularak aktarılmaktadır.

Diğer yandan, örnek verilen dizi ve film yapımlarında yarışmacıların şovun bir parçası olarak ölmeleri veya gerçek yarışmalarda ölümü temsil eden bir elenmenin söz konusu olması, tüketimin yok etmekle eş değer tutulduğu modern kapitalizmin dinamikleri ile uyumludur. Baudrillard, modern kapitalizmin bolluk ideolojisini arz ve talebi canlı tutan yok edici bir tüketim şekli olarak nitelendirmiş, tüketim nesnesinin yok edilmesini teşvik eden bir medya söylemini reklamlar üzerinden vurgulamıştır. Tüketim nesnesinin kullanılırken yok edilmesi bu bağlamda bir şiddet faaliyeti olarak değerlendirilmektedir. Yoğunlaşan bir üretim ve arzın mevcut bulunduğu neoliberal kapitalizm, talebin doygunluğa erişmesini engellemek üzerine şiddetli bir savurganlık ile metaları ayıklamaktadır (Baudrillard, 2018:40-47). Baudrillard’a göre kapitalizmin küreselleştiği günümüzde hem tüketiciyi hem de talebi üretmek gerekmektedir. Talep üretimi toplumsalın üretimini gerektirmekte, iktidar politik, ideolojik, kültürel ve seksüel anlam üretimi ile toplumsalı şekillendirmeye yönelmektedir. Nitekim, anlamın aşırı bollaşması da talebi aşan bir arza neden olmakta, kitle kendisini toplumsallaştırmak isteyen anlam üretimini soğurmaktadır (2003:30-31). Sonuç olarak arz

anlam arayışı yerine haz zorlaması ile motive edilen bir kitlesel tüketime sunulmakta, fazlalığın şiddet yoluyla kırılması yani israf etme haz almanın bir biçimine dönüşmektedir (2018: 91-97).

Televizyon programlarında süregelen gözetleme faaliyetinin asıl amacı, izleyici kitlesine tüketebileceği medya emtiasını üretmektir. İnsan yaşamının bir gösteri anlatısı olarak nesneleştirilmesi, ticari amaçlar doğrultusunda bir metalaştırma faaliyetidir (Debord, 2021:47).

Bu olgu sosyal Darwinist temanın, tüketim nesnesini yok etmeyi hedefleyen neoliberal ideolojinin insan yaşamı üzerindeki bir görünümü olduğunu ve medya emtiasının bileşeni olan yarışmacıların yok edilmesinde ticari bir amacın da bulunduğunu göstermektedir.

3.1.1.5. Hayatta Kalma Mücadelesinin Oyunlaştırılması ve Seyirlik Şiddet

Şiddetin eğlence ve heyecan konseptlerinin merkezine oturtulması, toplumsal sistemde benzer bir şiddete maruz kalan bireylerin içinde bulundukları durumu hayatta kalma yarışması olarak anlamlandıracakları bir kanıksama kültürü üretmektedir.

Squid Game (2024) dizisinde yarışmacıların yarışmada mevcut bulunan ölüm kalım mücadelesi ile dahil oldukları toplumsal sistemin çok da farklı olmadığını değerlendirerek yarıda kestikleri yarışmaya isteyerek geri dönmeleri açıklanan bu duruma bir örnek olarak gösterilebilir.

Yarışmayı tasarlayan iktidar grubu, yaşama hakkını önemsememekte ve hayatta kalma mücadelesini bir oyun olarak algılamaktadır. Yarışma hem izleyiciler hem de yarışmacılar üzerinde eğlendirme ve korkutma etkilerini bir araya getirerek iktidara karşı gelmeye engel bir psikoloji yaratmaktadır. Eğlendirme işlevi gönüllü katılım isteği yaratarak hegemonik bir işlev sağlamaktadır. Bu yönüyle sınav, ceza veya başka bir salt zorlama seçeneği yerine yarışma sisteminin seçilmesi, eğlendirmeyi ve oyunlaştırmayı yöntem olarak seçen bir iktidar türüne işaret etmektedir.

Şiddetin Topolojisi çalışmasında Han, kapitalizmin “arkaik şiddet ekonomisi” olarak tanımladığı birikim ve temsil sistemine sahip olduğunu ifade etmektedir. Arkaik avcı toplayıcı kabilenin psikososyal ve dini anlayışında ortaya çıkan şiddet ekonomisi bireylerin gerçekleştirdikleri şiddet eylemlerini sergilemelerini (örneğin düşman olarak gördükleri kabileden hayatına son verdikleri bir kurbanı ait vücut kalıntısının sergilenmesi) bu sergileme ile kendilerine tehdit oluşturduğuna inandıkları güçleri ürkütüp uzaklaştırarak ölümü kendilerinden uzak tuttukları inancını ifade etmektedir. Han’a göre kapitalizmin sermaye birikimi benzer bir mantıkla ölümün uzak tutulabilmesi için paraya dayalı birikimini ve bu gücün caydırıcı savaş teknolojileri ile sergilenmesini ve kurban verme bağlamında kapitalist

sömürüyü içermektedir. Hayatta kalmayı ön plana çıkaran kapitalist ekonomi yaşam sevincinden yoksun ve sürekli ölümden kaçınma psikolojisiyle hareket eden bir “ölü olmayanlar” toplumu üretmektedir (2021b :21-31).

Bu bağlamda şiddetin seyirlik hale geldiği yarışma görüntüleri, iktidarın şiddet üzerinden kendi pozisyonunu tehdit eden öznelere gücünü sergilediği bir işlev barındırmakla birlikte, zor şartlarda yaşayan kitlelere yaşamı sanki bir oyunmuş gibi göstererek aşırıya kaçan iktidar uygulamalarına yönelik rızayı üretmektedir.

Sosyal Darwinist yarışma programını konu edinen dizi ve film yapımlarında yönetici azınlığın yarışmacılar üzerinde uyguladığı şiddetin sergilenmesi ve bu sergilemenin kitleleri korkutarak hizaya getirme amaçlı kullanımı, arkaik şiddet ekonomisini üreten psikolojiyle uyumlu görünmekle birlikte gerek yarışmacıların ve gerekse toplumsal sistemdeki bireylerin hayatta kalma mücadelesinin temsili Han’ın vurguladığı “ölü olmayanlar toplumu” betimlemesiyle uyumludur. Şiddetin ayıklamaya bağlı olarak ortaya çıktığı düşünülecek olursa, disipline etmek yerine ayıklama stratejisini kullanan neoliberal kapitalizmin liberal kapitalizme göre arkaik şiddet ekonomisini daha baskın ve karakteristik kullandığı düşünülebilir. Bu bağlamda sosyal Darwinist temalar arkaik şiddet ekonomisini temsil eden örnekler olarak neoliberal ideoloji ile tutarlı görünmektedir. Şiddetin Topolojisi adlı çalışmada arkaik şiddet ekonomisini temsil eden kökensel örnek olarak avcı kabile kimliği, neoliberal medyanın ürettiği *Survivor* gibi yarışma programlarında ve sosyal Darwinist yarışma temasını eleştiren örnek dizi ve film yapımlarında karşımıza çıkmaktadır. Bu yapımların ortak özelliğinin aynı zamanda belirli bir kitleyi eğlendirme işlevi göstermesi Han’ın *Psikopolitika* (2020) adlı çalışmasında neoliberal çağa atfedilen eğlence toplumu kimliğini de içermekte, sosyal Darwinist yarışma programı türü neoliberal hegemonyanın karakteristik özelliklerini tek potada eritmektedir. Korku ve gerilim neoliberal stratejide birer eğlendirme aracı olarak kullanılmaktadır.

3.1.1.6. Gözetleme ve Yayınlama

Söz konusu yarışma programı belirli bir izleyici grubunu eğlendirmek üzere kameralar ile kaydedilip, yayınlanmaktadır. Kameraların yarışmacıları her an gözetliyor oluşu, iktidar tarafından gerek duyulan zamanlarda müdahale gerçekleştirilmesi dikkate alındığında izole ve kuraldan yoksun gibi sunulan yarışma ortamının iktidar tarafından total bir denetim altında olduğunu göstermektedir. Bu durum doğal seçim mizanseninin yapay ve zorla oluşturulduğu fikrini barındırmakla birlikte, iktidar gözetleyen bir pozisyonda kendisini gizlemektedir.

Gözetleme faaliyetinin iktidar ilişkileri bağlamında değerlendirilmesinde, Bentham tarafından bir hapisane sistemi olarak önerilen ve Foucault tarafından bir disiplin tekniği

olarak incelenen panoptikon kavramı iktidarın tek bir merkezden kendisini gizleyerek gözetleme yoluyla baskı kurmasını ifade etmektedir (Foucault, 2019: 295-318). Yarışma programının kameralar ile kayıt altına alınması ve yarışmacıların belirli bir alanda tutuluyor olması panoptik teknikler ile uyumlu görünmektedir.

Nitekim, neoliberal iktidarın gözetleme faaliyeti panoptik iktidar mekanizmalarının ötesine geçen ve farklılaşan özellikler arz etmektedir. Gözetleme-gözetlenme faaliyetinin keyif alma amacı ile güdülendiği ve belirli bir iktidar merkezi yerine herkesin hem öznesi hem nesnesi olduğu ağısı bir yapıda gerçekleştiği yeni iktidar ilişkisi Han tarafından neoliberal çağı bir karakteristiği olarak nitelendirilmektedir (Han, 2021b: 89-93). Liberal çağa özgü biyopolitikanın disiplin altına almayı amaç edinen panoptik gözetleme tekniğinden farklı olarak neoliberal çağa özgü gözetleme, medya vasıtasıyla insan yaşamını seyredilmeye uygun bir tüketim nesnesi haline dönüştürmektedir. Han'ın değerlendirmesine göre Bentham'ın panoptikonu gözetlenenleri birbirinden ve gözetleyenden tecrit eden bir yapı içerisinde baskı kurmaya yarayan bir mekanizma iken enformasyon akışının şeffaf bir şekilde serbest bırakıldığı günümüzün panoptik mekanizması gözetlenenlerin isteyerek kendilerini teşhir ettikleri ve teşhirin iletişim kanalı olarak kullanıldığı bir yapı üretmektedir (2021b: 107-108).

Han, Baudrillard'ın televizyon programları analizi üzerinden Bentham tipi panoptikonun ortadan kalktığı fikrini değişime uğrama olarak değerlendirmekte, her iki düşünür de aslında kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması ile tecrit yerine şeffaflığın amaçlandığı bir iktidar ilişkisi üzerinde mutabık kalmaktadır. Han'ın özellikle sosyal medya ve internet üzerinden tahayyül ettiği yeni panoptikon tipi merkezîyetiz ve kitleyi bütünüyle içine alan bir sistemdir (Han, 2021a: 67-72).

Benzer bir yaklaşım ile Baudrillard, bir kimsenin günlük yaşamını gözetleme temalı televizyon programlarının panoptik yapıdan farklılaştığını, gözetlemenin belirli bir iktidar merkezi tarafından değil televizyon izleyicisi kitle tarafından gerçekleştirildiğini, gözetlenenlerin ise parçası olmayı kabul ettikleri eğlence programında sanki kameralar yokmuş gibi rahat hareket etmelerinin istendiğini ifade etmektedir. İktidar ilişkisinin karşılıklı olarak inkâr edilmesi kayda alınıp yayınlanan görüntülerin izleyici için gerçekçiliğini arttırma unsuru olarak kullanılmakta nitekim görüntülerin izleyiciye sunumu iktidarın çıkarlarına uygun metinler olarak kurgu filtresinden geçmektedir (Baudrillard, 2008:50).

Niedzwiecki, Dikizleme Günlüğü (2019) adlı çalışmasında neoliberal çağa eşlik eden iletişim alanındaki teknolojik gelişmelerin küresel çapta “Dikizleme Kültürü Çağı” olarak tanımlanan kitlesel bir kültür ortaya çıkardığını ifade etmektedir. Bu kültürel olgu, ilk aşamada televizyon programları başta olmak üzere geleneksel medya tarafından üretilmiş, özel veya

gündelik yaşantının mahremiyet tanımaz bir şekilde kitlenin tüketimine sunulduğu yapılarda kendini göstermiştir. İkinci aşamada internetin, sosyal medyanın, kamera teknolojisi ve akıllı telefonların gelişimi ile birlikte sosyal medyada kişisel yaşantıya ait görüntüler birer medya içeriği olarak dolaşıma girmiştir. İnsanlar her an her yerde olup bitenleri veya kendi yaşamlarını kameraya çekmeye, içerik olarak paylaşmaya hazır hale gelerek, gözetleme ve gözetlenme faaliyetinin yoğunlaştığı bir toplum tipi ortaya çıkarmıştır. Gözetleme ve gözetlenmeye yönelik sosyolojik değişim sadece görüntülerin kaydedilip paylaşılmasından ibaret kalmamış, yeni bir yaşam şekli ortaya çıkartarak bireylerin kendi yaşantılarına ait ayrıntıları paylaşmaktan ve başka bireylerin yaşantılarının ayrıntısına girmekten keyif aldığı bir pratik meydana getirmiştir (2019:1-20).

Açıklanan yaklaşımlar çerçevesinde örnek verilen yarışma programı temalı yapılarda gözetlemenin belirli bir kitleye yönelik eğlence içeriği yayınlamak maksatlı gerçekleştirilmesi neoliberal ideoloji ile tutarlı görünmekte, sosyal Darwinist rekabete bağlı gerilim ve şiddet “eğlendiricilik” işlevini sağlama amaçlı bir rol oynamaktadır.

3.2. Kuramsal Çerçeve

Louis Althusser, kültürü şekillendiren her türlü kurumsal yapıyı devletin ideolojik aygıtı kavramı kapsamında değerlendirmiş, insanlara kapitalist sistemdeki rollerini veren öznelliklerin üstyapı tarafından üretilen ideolojik yapı içinde belirlendiğini ifade etmiştir. “Birey” olmanın devletin ideolojik aygıtları vasıtasıyla öğrenildiği görüşü insanların özdeşleştiği kimliklerin, üst yapı tarafından üretilen ideoloji içinde verili olması fikrine dayanmaktadır. Althusser’in bireyselleştirme politikasına dair açıklamaları insanların sistemi taşıyan davranışları bireysel tercihişçesine rızaya dayalı gerçekleştirdiğini ve böylelikle toplumun dahil olduğu sistemi taşımaya koşullandırıldığını ifade etmektedir (2017).

Bireyselleştirme politikası dini mabet, okul, iş yeri gibi farklı kurumlarda farklı ideolojik hitaplarla muhatap olan kişilerin ideal dindar, vatandaş, çalışan vs. gibi farklı kimlikleri benimsemeye davet edilmesine rağmen ortak zeminin kapitalist sistemin sürdürülmesini sağlayacak rollerin ve sınıf bilincine izin vermeyen bir dünya görüşünün temin edilmesi olduğunu ortaya koymaktadır. Devletin organize olma şeklini programlayan kapitalist ideoloji, organize ettiği kurumlarda üretilen alt küme ideolojiler ile sisteme uygun öznellikleri topluma aktarmakta, insanlar doğrudan kapitalizmi idrak eden ve destekleyen bir dünya görüşüne sahip olmasalar bile rollerine uygun kimlikleri öğrenerek kapitalizmi yeniden üretmektedirler. Kapitalist sistemi sürdürmeye hizmet eden ve farklı kurumlardaki kişilere

farklı özneler olarak hitap eden bu ideolojik yapılar kapitalist sistemin sınıflı toplum yapısını ve emek sömürsünü gizleyen bir anlayış şekli tasarlamaktadır (Althusser, 2017:116-117).

Foucault'nun söylem kuramı, kurumsal uzlaşılar olarak tarihsel süreçte görünüm kazanmış kuramsal terim ve kavramların ortaya çıkışını, hangi bağlamda kullanıldığını konu edinmekte, detaylara dikkat çeken bir perspektif sunmaktadır. Althusser'in terminolojisinde (kapitalist sistemi uygulayan devlet aygıtları tarafından topluma aktarılan) yanlış bilinçler olarak ideoloji kavramı ile kıyaslandığında Foucault'nun terminolojisindeki söylem kavramı, kurumsal bir uzlaşa dahilinde belirli bir anlam üretimini ve bu anlama bağlı olarak belirli tipteki pratikleri örgütleyebilen bilgi kümelerini ifade etmektedir. Purvis ve Hunt, iki farklı terminoloji arasındaki örtüşmelere dikkat çekerek politik işlev olarak öznellik kurgulayan söylem tipi için ideolojik söylem kavramını önermektedir (Purvis ve Hunt, 2014: 25-27).

Söylem kuramına göre belirli bir tarihsel dönemde dil ve pratikler yoluyla oluşturulan bilgi örüntüleri söylemleri meydana getirmekte, kavramlar söylem içinde anlam kazanmakta ve kurumsal yapılar kendi içlerinde ürettikleri söylemlere dayalı olarak işlev göstermektedirler. Kurumsal söyleme bağlı olarak geliştirilen egemen görüşler sahip oldukları profesyonel otoriter görünüm ile toplum tarafından kabul görmekte, bilimsel vb. doğruları yansıttığı kabul edilmekte, sonuç olarak söylemin politik işlevleri tartışma konusu olmamaktadır. Kurumsal paradigmaların ürettiği politik işlev gösteren bilgilerin yasa ve yönetmelikler, okul ve eğitim programları, tıp teknikleri ve benzeri bilimsel terminolojiye sahip profesyonel paradigmalar olarak algılanması söz konusu kurumun toplumdaki meşruiyetini ve politik gücünü pekiştirmektedir (Hall, 2017:63-72). Foucault'nun Hapishanenin Doğuşu (2019), Deliliğin Tarihi (2017) gibi eserlerinde kapatma kurumu kavramı ile incelediği hapishane, akıl hastanesi gibi örneklerde söylemin üzerinde iktidar uygulayacağı özne kimliğini belirleyen bilginin politik güç taşıyan bir boyutu olduğu ortaya konulmuştur.

Özne kimliğine dair belirlenen kategoriler ürettiği normlar dahilinde kimlerin “anormal” olduğunu ilan etmekte ve “anormal” ilan edilen gruplar normu yaratan kurumsallık bünyesinde toplumdan ayrıştırılıp, hapsedilmektedir. Normal ve anormal kategorilerinin ayrıştırılması kapitalist sistemde “işe yarayan” grupların tespit edilmesi politikasından kaynaklanmaktadır (Foucault, 2004: 84). Ürettiği normlara bağlı olarak belirli bir özne kategorisi ile iktidar ilişkisi temin eden kurumsallık dispozitif kavramı ifade edilmektedir. Normların belirlenmesi söylem bağlamında gerçekleşmekte olup, normlar bilimsel ve teknik bilgiler, ahlak kuralları, felsefi kavramlar gibi farklı bilgi paradigmaları kapsayan bir genişliktedir (Kızılkaya, 2013: 21).

Foucault, biyo-iktidar ve anatomo-siyaset kavramları çerçevesinde kapitalist sistemde insan emeğine dayanan verimin artırılması için söylemleri üreten bilgi ve teknolojinin

kapitalizmi meşrulaştırmaktan daha kapsamlı ve fonksiyonel bir iktidara sahip olduğunu göstermiştir. Örnek olarak iş yeri mimarisin denetlenmeye uygun tasarımını, üretimde verim için bedensel kabiliyet ve hız kazandırmaya yönelik disiplin programlarını, insanların kaynak olarak değerlendirildiği nüfus politikalarını tahlil etmiştir (2014: 149-153). Foucault, burjuvazinin kapitalist sistemi verimlilik ilkesi doğrultusunda nasıl kurumsallaştırdığını, biyo-iktidar, panoptikon ve iktidarın mikrofiziği başlığı altında değerlendirilebilecek tekniklerin bu kurumsallaşmada nasıl bir rol oynadığını incelemiştir. Söylem kavramı bu bağlamda toplumsal yapıyı şekillendiren bir iktidar etkisine atıf yapan enformasyon kümelerini ifade etmekte olup, bu açıdan egemen söylemler kurumlar aracılığıyla kategorileştirdiği toplumsal grupları kapitalist sistemde istenen durum ve davranışlara koşullandırmaktadır (Bayır, 2020: 1-9).

Survivor All Star 2024 yarışma programının kameralar tarafından gözetlenen izole edilmiş bir adaya bırakılma ve bedensel ihtiyaçlar yönünden sınanma gibi iktidar ilişkileri barındırması; söylem kavramını kapatılma, gözetlenme, biyopolitik uygulamalara maruz bırakılma gibi iktidar ilişkileri üzerinden açıklayan Foucault'nun kuramsal çerçevesine uygun bir örnek haline getirmektedir. *Survivor All Star 2024* yarışmacılarının maruz kaldıkları iktidar ilişkileri sosyal Darwinist bir iktidar söylemini betimlemekle birlikte, yarışma programındaki ürün yerleştirmelerin birer ödül olarak takdimi tüketici öznelliğinin yarışmacılar üzerinden temsil edilmesini sağlamaktadır. Bu yönüyle *Survivor All Star 2024* yarışmasındaki ıssız tropikal ada ortamı, yarışma formatına bağlı olarak belirli öznellikleri ve söylemleri üreten bir dispozitif işlevi göstermekte, üretilen öznellik ve söylemler televizyon izleyicisine bir medya metni olarak sunulmaktadır.

Stuart Hall, medya metinlerini Foucault'nun geliştirdiği söylem kuramı bağlamında yorumlamakla birlikte metinlerin analizinde Roland Barthes ve öncülü düşünürlerin geliştirdiği göstergebilim kuramlarını temel alan kapsamlı bir yaklaşım sunmuştur (2017: 81-83). İnşacı yaklaşım olarak adlandırılan bu kurama göre medyanın gerçekliği yansıtma iddiası ile hegemonik söylemleri aktardığı, ancak alımlayıcının medya metinlerini yorumlamakta inisiyatife sahip olduğu ileri sürülmektedir. Medyanın hegemonik işlevleri Althusser ve Gramsci'nin üst yapı hakkındaki görüşlerine atıfta bulunularak değerlendirilmektedir. Hegemonik söylemler toplumun çoğunluğu tarafından kabul edilen egemen görüşler haline geldikleri ölçüde hegemonik özellik taşımakta, söylemi deşifre edip tartışmaya açan müzakere süreçleri mevcut anlam ve yorumların egemen görüşün aleyhine değişmesini sağlayabilmektedir. Medyanın hegemonik işlevleri hakkında özellikle televizyon yayınlarından örnekler veren Hall, medya metinlerinin okunmasında hegemonik okuma, tartışmacı okuma ve karşıt okuma olmak üzere üç farklı okuma kategorisi tespit etmiştir. Hegemonik okuma medya

metnini okurken egemen görüş ile örtüşen bir yorumlamada bulunmayı ifade ederken, tartışmacı okuma karşıt söylemleri birlikte değerlendirmeyi; karşıt okuma ise medya metnini egemen görüşle çatışma halindeki karşıt söylemi referans alarak yorumlamayı ifade etmektedir. Nüfusun büyük bir bölümü tarafından izlenen televizyon metinleri hegemonik söylemler inşa etmekte ciddi bir role sahiptir. Bununla birlikte medya metninin temsil ettiği kültürel kodlar şeffaf olarak alıcıya geçmemekte, alıcı sahip olduğu pozisyona göre kod açımı yapmaktadır. (2006).

Medya metinlerinde inşa edilen anlamların hegemonyayı yeniden üreten ve meşrulaştıran bir rol oynadığını ortaya koyan Hall'ın kuramsal çerçevesi, hegemonik anlamların göstergeler üzerinden gerçekleştirilecek kod açımı ile deşifre edilebileceğini ortaya koymaktadır. Hall'ın kuramsal yaklaşımı, *Survivor All Star 2024* yarışma programının mevcut hegemonik ilişkileri yeniden üreten ve meşrulaştıran bir medya metni olarak analiz edilmesine uygun bir kuramsal bakış açısı sunmaktadır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SURVIVOR ALL STAR 24: İDEOLOJİ VE SÖYLEMLER

4.1. Oluşturulan Söylem Kategorileri

Bu tez çalışmasında 1 Ocak 2024- 13 Haziran 2024 tarihleri arasında TV8 kanalında yayınlanan *Survivor All Star 2024* televizyon yarışma programının temsil ettiği sosyal Darwinist söylemlerin Çok Modlu Eleştirel Söylem Analizi (Multimodal Critical Discourse Analysis, MCDA) yöntemi ile analizinde söylemler “Rekabet”, “Doğada yaşam”, “Ofansif davranış” olarak sınıflandırılmıştır. Anılan kategorilerin hangi bağlamda sosyal Darwinizm ile ilişkilendirildiği ilgili başlık altında değerlendirilmiştir. *Survivor All Star 2024* yarışma programının analize konu bölümlerine “<https://tvdiziler.cc/dizi/survivor-2024-all-star-hd>” linkinde yer alan internet sitesinden erişilmiştir (Tvdiziler, 2024).

Tablo 4.1 Oluşturulan Söylemsel Kategorilerin Alt Başlıkları

Rekabet Söylemi	Doğada Yaşam Söylemi	Ofansif Davranış Söylemi
1.Meritokratik Rekabet	1.İzole Tropikal Çevre	1.Yenilgiye Tahammülsüzlük
1.1.SMS Oyu	2.Kabile Anlatısı	2.Rakipler Arası Husumet
1.2.Zayıf Tahmin Edilebilirlik	2.1.Yarışma Mizansenleri	
1.3.Şansa Bağlı Seçim	2.1.1.Kolye Mizanseni	
1.4. Beceri Farklılığı	2.1.2.Meşale Mizanseni	
2.Eleyici Rekabet	2.1.3.Heykel Mizanseni	
2.1.Yarışmanın Sonuçlanması	2.2.Kamp Faaliyetleri	
2.2.Ödül Verme Yapısı	3.Kargo Kültü	

4.1.1. Rekabet Söylemi ve Analizi

Darwin’in geliştirdiği evrim kuramının temel kavramlarından biri olan doğal seçim, canlı türleri arasında çevre koşullarına uyum sağlayabilenlerin varlıklarını sürdürmesini uyum sağlamayanların ise doğadan yok olmasını ifade etmektedir (Kaya, 2015: 162-163). Sosyal Darwinizm’in doğal seçim kavramını referanslayarak beşerî sistemin ilkelerini doğanın işleyişi üzerinden belirleme yaklaşımı, toplumdan uyumsuz olarak nitelendirilen grup ya da bireylerin elenmesi gerektiğine dair önermeler ile sonuçlanmakta, uyumsuz olarak nitelendirilen özneler çeşitli sosyal Darwinist düşünürlerce genetik farklılık taşıyan kimselere yönelik ayrımcılıklar, farklı etnik kökendeki kimselere yönelik ırkçı ayrımcılıklar ve ekonomik

yönden fakir kalmış kimselere yönelik ayrımcılıklar gibi çeşitlilik göstermektedir (2015, 586-592).

Sosyal Darwinist yaklaşım ile bu yaklaşıma temel alınan doğal seçim kavramı arasında bağlam farklarının yol açtığı tutarsızlıklara değinmek gerekirse; doğal seçim biyoloji bilimi kapsamında canlı türü ayırımına dayanırken sosyal Darwinizm, başta toplumu oluşturan ekonomik sınıflar olmak üzere sosyal kimliklerin ayırımına dayanmakta ve politik bir yaklaşım ortaya koymaktadır. Şehirleşme ile birlikte av-avcı ilişkisi gibi doğa koşullarını dışarıda bırakan bir toplumsal sistemde çevre kavramı sosyal bir yapıyı ifade etmekte, dolayısıyla insanların doğal seçilimin konusunu oluşturan yaşamsal risklerle değil sosyal yapının konusunu oluşturan risklerle karşılaşması söz konusu olmaktadır. Öznelerin sosyal yapıdan seçilimi ancak sosyal koşulların yol açabileceği bir olgu olduğundan, doğaya uyum sağlama anlamı taşıyan doğal seçim kavramı üzerinden nitelendirilmeye uygun değildir.

Young'un *The Rise Of The Meritocracy* (1961) adlı çalışmasında geliştirdiği meritokrasi kavramı, siyasi iktidarın ve toplumsal örgütlenmenin belirlenmesinde kıyas konusu alanda bireysel kabiliyet ve başarıların temel alındığı bir politik anlayışı ifade etmektedir. Kosciesza'ya göre neoliberal sistemin eşitliksiz toplumsal yapısı, bireysel becerileri öne çıkartan yarışma programı formatlarının ortaya koyduğu meritokratik anlatılar üzerinden meşrulaştırılmakta, herkesin hak ettiği konumda olduğu mesajı üretilmektedir (Kosciesza, 2021: 1686-1690).

Murray, Burnett'in yapımcısı olduğu *Survivor* yarışma programı örneği üzerinden meritokratik yarışma formatının eleyici bir işlev göstermesinin sosyal Darwinist bir söylemle örtüştüğünü ortaya koymaktadır. Meritokratik ayırım öznelerin başarılı ve başarısız olarak sınıflandırılmasından ibaret kalmamakta, başarısız grubun sistemden elenmesine ve başarılı grubun bütün kazanımlara sahip olmasına yol açmaktadır. Söz konusu temsil, başarılı bireylerin refaha kavuşabileceği fikri üzerinden kapitalist ideolojiyi yeniden üretmekte, sınıfsal hegemonyayı meşrulaştırmaktadır (2001: 47-52). Sosyal Darwinist bağlamda seçim kavramının sosyal koşullara uyum sağlama kabiliyeti üzerinden bir yargı ürettiği dikkate alınacak olursa söz konusu seçilimin meritokratik bir bakış açısı taşıdığı öne sürülebilir. Bu bağlamda "rekabet söylemi" başlığı, *Survivor All Star 2024* televizyon yarışma programı içeriğinde analiz edilen sosyal Darwinist söylemlerin temel kategorilerinden birisi olarak belirlenmiştir.

4.1.1.1. Meritokratik Rekabet Temsilleri

Meritokratik rekabet söyleminin *Survivor All Star 2024* programının rekabet dinamikleri üzerinden araştırılması uygun bulunmaktadır. Bu doğrultuda şans ve başarı karşılıklı çerçevesinde yarışma oyunlarının ne ölçüde beceriye dayandığının ve rekabet konusu becerinin niteliğinin analiz edilmesi amacıyla meritokratik rekabet ilgili söylemsel kategorinin alt başlığı olarak belirlenmiştir.

Yarışma programlarında katılımcıların önceden hazırlık yapmasını zorlaştıran bir strateji olarak yarışmaya konu problemlerin farklı bağlamlara sahip olması, yarışmadaki şans faktörünün bir görünümü olarak değerlendirilebilir. Genel kültüre dayalı bilgi yarışmalarında soruların geniş bir konu yelpazesinden seçilmesi gibi durumlar bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Anılan olgu “zayıf tahmin edilebilirlik” kavramı ile meritokratik rekabet söylem kategorisinin şans faktörünü ölçmeye yönelik bir bileşeni olarak belirlenmiştir. “Zayıf tahmin edilebilirlik” bileşeni yönünden *Survivor All Star 2024* yarışmasında yer alan yarışma oyunları içeriğinin çeşitliliği değerlendirilecektir.

Yarışma programlarında nasıl bir oyun problemi ile karşılaşılacağı şans faktörünün bir yönünü ifade etmekle birlikte, problemin çözülmesinde şansa bağlı seçim yapma hakkı tanınması da bir diğer faktördür. Sorulara seçenek yanıtların verildiği bilgi yarışmalarında yarışmacıların cevabı bilmeksizin bir seçim yapması bu duruma örnek olarak gösterilebilir (Calgüner Kılınç, 2023: 18). Bu bağlamda “şansa bağlı seçim” meritokratik rekabet söylem kategorisinin şans faktörünü ölçmeye yönelik bir bileşeni olarak belirlenmiştir.

Survivor All Star 2024 yarışma programı, *Survivor* serisinin devamı niteliğindedir. *Survivor* serisine ait pek çok sezonun içeriğinde bulunan SMS oyu sistemi, izleyicilerin SMS oyu ile elenme adayı yarışmacılar arasında seçim yaparak kimin elenip elenmeyeceğine karar vermesini ifade etmektedir. *Survivor* serisinde mevcut bulunan SMS oyu sistemi, yarışma oyunlarda becerikli olmanın yarışma finalini kazanmakta tek başına yeterli olmadığını ve izleyiciler üzerinde bırakılan olumlu etki, popülerlik gibi faktörlerin de rekabetin konusunu oluşturduğunu göstermektedir (Kırık ve Altun, 210-213). SMS oyu sistemi, yarışma oyunlarında gösterilen becerinin başarıya ulaşmakta tek başına yeterli olmamasını temin eden bir bileşen olarak meritokratik rekabet söylemini seyreletmektedir. Bu bağlamda *Survivor All Star 2024* yarışmasının *Survivor* serisindeki gibi SMS oyu sistemine sahip olup olmaması ve farklılaşan yönleri değerlendirilmesi gereken bir diğer bileşendir.

İnsanların farklı beceri ve yeteneklere sahip olabilme durumu dikkate alındığında, rekabet, belirli bir konudaki üstünlüğü ön plana çıkartmakta ve farklılıkları göz ardı etmektedir. Bu bağlamda *Survivor All Star 2024* yarışma programı içeriğinde bulunan yarışma oyunlarının

beceri farklılıklarına yer vermesi meritokratik rekabet söylemini seyrelten bir özellik olarak yorumlanabilir. Bu bağlamda “beceri farklılığı” meritokratik rekabet söyleminin yarışma oyunlarında öne çıkartılan beceriler üzerinden analizine odaklanan bir bileşen başlığıdır.

Bu başlık içeriğinde, *Survivor All Star 2024* yarışma programı içeriğinde yer alan yarışma oyunları “meritokratik rekabet” söylem kategorisinin alt başlığı olan bileşenler yönünden analiz edilecektir. Yarışma oyunları yarışma sürecine olan etkileri ve periyodik tekrar etme özellikleri açısından “genel oyun profili” ve “özel oyun profili” kategorilerine ayrılmış olup, yarışma sürecini temsil eden asli kategori “genel oyun profili” iken, “özel oyun profili” yarışma programında gerçekleştirilen kutlamalara özgü ve yarışmanın genel formatını temsil etmeyen bir nitelik taşımaktadır. “Meritokratik rekabet” söyleminin analiz bileşenleri olan “SMS oyu”, “zayıf tahmin edilebilirlik”, “şansa bağlı seçim”, “beceri farklılığı” kavramlarının hangi göstergeleri referans aldığı, ilgili bileşene ait alt başlıkta açıklanmaktadır. Bu bileşenlerden “SMS oyu”, yarışma sürecinin özetine dayalı olarak kendi başlığı altında değerlendirilmekle birlikte, değerlendirilen sonuç genel ve özel oyun profili içeriklerinin analizi üzerinden de teyit edilmektedir.

4.1.1.1.1. SMS Oyu

Survivor serisinde ortak bir format özelliği olarak SMS oyu sistemi, önceki bölümlerde değinildiği üzere televizyon izleyicilerinin telefon mesajları ile elenme aday yarışmacılarının akıbeti hakkında jüri kararını ifade etmektedir. Söz konusu sistem, yarışma oyunlarında başarılı performans sergileyen yarışmacıların dahi izleyiciler nezdinde antipati kazanması nedeniyle yetersiz oy alarak yarışmadan elenmesi gibi sonuçlar içermektedir. *Survivor All Star 2024* yarışması, format olarak reform niteliğinde bir değişiklik ile SMS oyu sistemini kaldırmış bunun yerine yarışmacıların kendi performanslarına dayalı olarak elenecekleri “düello oyunu” sistemini getirmiştir. Düello oyunu sisteminin özellikleri, yarışma sürecinin özetlendiği başlık altında yer almaktadır. SMS oyu sisteminin kaldırılması ve yarışmada sadece becerinin ön plana alınması, “meritokratik rekabet” söylemini inşa eden bir temsil sunmaktadır. *Survivor All Star 2024* programının SMS oyu sistemini içermediğinin teyit edilmesi “meritokratik rekabet” söyleminin temsil edildiği anlamına gelmektedir. 142 bölümden oluşan *Survivor All Star 2024* analizi sonucunda SMS oyu sisteminin yarışma formatında yer almadığı teyit edilmiştir. Yarışmanın 1.bölümünde açılış konuşması yapan Acun Ilıcalı, yarışmacılara hitaben şu cümleyi kurmaktadır “İşte şimdi sonuna kadar kendiniz gidebileceğiniz *Survivor All Star 2024* başlıyor arkadaşlar. SMS olmayacak, her koyun kendi bacağından asılacak.” (Zaman aralığı: 09:10-09:40 sn). Atıf yapılan cümle içeriğinde yer alan “her koyun kendi bacağından asılacak” deyimini

yarışmanın meritokratik yapısının acımasız bir eleme barındırdığını vurgulamakta, elenen yarışmacılar ile bacağından asılmış yani kesilmiş koyunlar arasında kurulan metaforik anlam bağı sosyal Darwinist bir söylemi inşa etmektedir.

Bununla birlikte, yarışma formatında istisnai nitelikte düzenlenen özel oyun profiline ait iki yarışma oyununda SMS oyu sistemine benzer bir sistem söz konusudur. 23.bölümde düzenlenen dans yarışmasında ve 92.bölümde düzenlenen şarkı yarışmasında, televizyon izleyicileri SMS oyu sistemine yakınsayan bir şekilde, sosyal medya platformu Instagram'dan yarışmacılara puan vermektedir. Televizyon izleyicilerinin oy kullanması durumu işlevsel anlamda “SMS oyu” bileşenini sağlayan ve “meritokratik rekabet” söylemini desteklemeyen bir temsil sunmaktadır. Ancak, söz konusu iki yarışma da istisnai nitelik taşıyan kutlama partilerinin yapıldığı bölümlerde, eğlenme odaklı yarışmalar olup genel formatı temsil etmekten uzak bir görünümündedirler. Söz konusu iki yarışmadan şarkı yarışması hiçbir ödül ve ceza sonucu içermemekte, dans yarışmasının ise turistik gezi ödülü şeklinde yarışmanın elenme sistemine etki etmeyen bir sonucu bulunmaktadır.

Sonuç olarak yarışmacıların elenip elenmemesi ile ilgili genel oyun profilinin SMS oyu içermediği anlaşılmakta, yarışma ilk bölümde SMS oyu olmayan *Survivor* sezonu olarak tanıtılmaktadır. Kutlama niteliği taşıyan özel oyun profiline ait iki oyunda SMS oyu sisteminin mevcudiyeti ise istisnai bir nitelik taşımaktadır. Bu bağlamda SMS oyuna benzer bir sistem içeren istisnai nitelikteki iki örnek “meritokratik rekabet” söylemini ortadan kaldıran değil vurgusunu azaltan bir faktör olarak değerlendirilebilir. Sonuç olarak yarışmada “SMS oyu” bileşeninin sağlanmadığı ve “meritokratik rekabet” söyleminin inşa edildiği anlaşılmaktadır.

4.1.1.1.2. Zayıf Tahmin Edilebilirlik

“Zayıf tahmin edilebilirlik” bileşeni, şans faktörünün analize konu içerikteki ağırlığını anlamaya yöneliktir. Bu bağlamda yarışma oyunlarında belirli becerilerin önce çıkarılması ve bu becerilerin tekrar eden periyodik faaliyetler üzerinden sınanması söz konusu yarışma oyunlarında yer alan konseptin zayıf tahmin edilebilirlik içermediği ve şansın baskın bir faktör olmadığını göstermektedir. Sonuç olarak zayıf tahmin edilebilirlik içermeyen ve şansın ön planda olmadığı yarışma konseptinin meritokratik rekabet söylemi ile örtüştüğü öne sürülebilir.

4.1.1.1.3. Şansa Bağlı Seçim

Şansa bağlı seçim olgusu, yarışmacıların referanstan yoksun bir şekilde yarışma oyunu içeriğiyle ilgili bir seçim yapmasını ifade etmektedir. Bunun en anlaşılır örneklerinden birisi, şık içeren bilgiye dayalı sorularda yarışmacının herhangi bir bilgisi olmadığı halde doğru şıkkı işaretleme umuduyla seçim yapmasıdır. Bununla birlikte bahis tipi konseptlerin de şansa bağlı

seim ierdięi sylenebilir. Bir bileşen olarak “şansa baęlı seim” yarışmaya konu faaliyetlerde beceri iermeyen zellikleri analiz etmeye yneliktir. Bu baęlamda *Survivor All Star 2024* yarışma oyunlarında “şansa baęlı seim” bileşenini iermeyen beceri odaklı konseptlerin fazla olması, “meritokratik rekabet” syleminin inşa edildięi şekilde yorumlanabilir.

4.1.1.1.4. Beceri Farklılıęı

Survivor serisinin genel oyun profili sportif performansa dayalı parkur oyunları ve denge oyunları iermektedir. Parkur oyunlarında gerekleştirilen performans çoęunlukla engelleri koşarak veya sürnerek katetmek ve kimi rneklerde suda yzmek şeklinde bařlamakta, parkurun son aşamasında ise genellikle bir atıř poligonu yer almakta, yarışmacılar elle fırlatılan birtakım nesneleri poligondaki hedeflere denk getirmeye alışmaktadırlar. Bazı parkurların ierięinde engelli kořu aşaması ile atıř poligonu aşaması arasında yer alan yapboz zmeye dayalı bir aşama da bulunmakta, bu aşamanın bulunduęu oyunlar 30/1 ortalama ile daha nadir dzenlenmektedir. Denge oyunlarında ise belirli bir alanın zerinde dengede kalmaya alışmakta ve iki rakip arasında ilk nce dengesi bozulan yarışmayı kaybetmektedir. Bu oyun formatı genellikle yarışmacıların krek benzeri nesneler ile birbirlerinin dengesini bozmaya alıştıkları bir rekabet biimi barındırmaktadır. zetle, *Survivor* serisinin genel oyun profili sportif becerilerin n planda olduęu bir yapı sergilemektedir. Yarışma oyunlarındaki sportif beceriler kořmak, yzmek, atlamak, fırlatmak, dengede durmak gibi beceri farklılıkları ierse de tm bu farklılıklar sadece yarışmacıların fiziksel gcn lmektedir. Sportif beceriye alternatif olarak sayılabilecek sanatsal yetenek, mantık yrtme, bilgi birikimi, etkili iletiřim gibi pek ok ana bařlık bir kiřinin bařarılı bir kimlięe sahip olduęunun gstergeleri olarak anılabilir. Ancak *Survivor*’ın sadece fiziksel gc n plana alan yarışma yapısı, yarışmacıların sahip oldukları beceri spektrumunu lmemekte; bařka bir alanda bařarılı olma potansiyeli taşıyan yarışmacılar yetersiz fiziksel performans sergiledikleri iin bařarısız sayılmakta ve yarışmadan elenmektedir. Sz konusu yarışma formatı, insanların kendine zg beceri ve yeteneklere sahip olduęunu vurgulayan bir bakıř aısı yerine, insanların tek bir faaliyet zerinden bařarılı ve bařarısız olarak sınıflandırıldıęı meritokratik bir bakıř aısı sunmaktadır. Bu baęlamda *Survivor All Star 2024* yarışmasının oyun profili, sportif beceriler dıřında sanatsal, mantıksal, szel beceriler gibi farklılıklar ierip iermemesi ynnden incelenecektir. “Beceri farklılıęı” bileşeninin olmaması veya belirli bir becerinin daha baskın olması “meritokratik rekabet” syleminin inşasına katkıda bulunmaktadır.

4.1.1.2. Yarışmadaki Genel Oyun Profiline Değerlendirilmesi

Survivor All Star 2024 programının dokunulmazlık oyunu, ödül oyunu, düello oyunu ve final oyunu fiziksel performansa dayalı müsabakalardan oluşmaktadır. Bu müsabakaların genel görünümü iki kulvara ayrılmış bir parkurun geçilmesi formatını içermekte, daha seyrek rastlanan bir format olarak denge ve kuvvet becerisine dayalı müsabakalar da kullanılmakta “denge oyunu “adı verilen bu format yapısında yarışmacıların bir alanın üzerinde sabit kalmaya çalıştığı ve birbirlerine kuvvet uygulayarak karşı takım yarışmacılarını alandan çıkarmaya veya düşürmeye çalıştıkları gözlemlenmektedir.

Parkur tipi oyunlar genellikle iki, daha seyrek olarak üç aşamadan oluşmaktadır. Bu aşamalar şu şekildedir: Yarışmacılar ilk önce engellerle dolu bir koşu kulvarını aşmakta, bazı kulvar örneklerinde suda yüzülmesi gereken kısımlar da bulunmaktadır. Yine bazı kulvar örneklerinin bir sonraki aşamasında yarışmacılar bir tür yapboz oyununu çözmektedir. Bütün parkur oyunlarının ortak bir özelliği olan son aşamada ise yarışmacılar bir atış poligonunda el ile atılan münferit nesneleri ile hedeflere denk getirmeye çalışmakta, bu hedefler genellikle devrilmesi gereken nesneler, halka ile tutturulması gereken çubuklar veya basket atılması gereken potalar şeklinde gözlemlenmektedir.

Parkur tipi oyunların senaryosu incelendiğinde, fiziksel dayanıklılık, koşu ve yüzme becerisi, el göz koordinasyonuna bağlı atış yeteneğinin asıl rekabet konusu olduğu anlaşılmakta, yapboz oyunları bulunan parkurlarda analitik hesap becerisinin de rekabet sistemine dahil edildiği anlaşılmaktadır. Parkur oyunlarının anılan becerileri ön planda tutması ve *Survivor* serisinin diğer örnekleri ile tutarlılık göstermesi dikkate alındığında yarışmacıların önceden hazırlık yapmasına müsait belirli konseptler bağlı kaldığı anlaşılmaktadır. Aynı durum denge becerisinin ortak konsept olduğu yarışma oyunları açısından tutarlı bir görünüm sergilemektedir.

Şöyle ki *Survivor All Star 2024* yarışmacılarından Yasin Obuz’un söz konusu yarışmadaki aşamalara çok benzeyen faaliyetleri gerçekleştirdiği “Yasin Obuz *Survivor 2024* All Star Hazırlıklara Devam” isimli video internette yer almakta, bu antrenmanların *Survivor All Star 2024* için gerçekleştirildiği başlıktan anlaşılmaktadır (Youtube, 2024b). Sonuç olarak denge ve parkur formatı içeren yarışmaların genel konsept olarak “zayıf tahmin edilebilirlik” içermediği ve “meritokratik rekabet” söylemini temsil ettiği anlaşılmaktadır.

Parkur ve denge konseptine dayalı genel oyun profilinde şansa dayalı herhangi bir seçim yapma durumu söz konusu değildir. Bu bağlamda, “şansa bağlı seçim” bileşeni yönünden genel oyun profilinin “meritokratik rekabet” söylemini inşa ettiği anlaşılmaktadır.

“Beceri farklılığı” bileşeni yönünden yapılan değerlendirmede, genel oyun profilinin yoğunlukla sportif beceriyi ön plana çıkarttığı anlaşılmaktadır. Bununla birlikte sınırlı sayıdaki parkurlarda yer alan yapboz bulmacalar, mantık yürütme becerisini de ölçmektedir. Yapboz bulmacaların sportif faaliyetlere oranla azlığı dikkate alındığında, “beceri farklılığı” bileşeninin kısmi düzeyde olduğu anlaşılmakta ve tek bir beceri türünün baskınlığına bağlı olarak “meritokratik rekabet” söyleminin oluşturulduğu anlaşılmaktadır. “SMS oyu” bileşeni yönünden yapılan değerlendirmede, genel oyun profilinin SMS oyuna bağlı elenme sistemi içermediği teyit edilmekte ve bu bileşen açısından “meritokratik rekabet” söyleminin inşa edildiği anlaşılmaktadır.

4.1.1.3. Yarışmadaki Özel Oyun Profilinin Değerlendirilmesi

Survivor All Star 2024 yarışması, 142 adet bölüm arasında birer kez düzenlenmiş “Anlat Bakalım”, “Bil Bakalım”, “futbol maçı” ve “Birleşme Partisi” oyunları şeklinde kendine özgü dört oyun başlığını içermektedir. Diğer yandan, format olarak ödül kategorisine ait olduğu anlaşılan ve ödül oyunu sonunda kazanan takıma hediye edilen “açık arttırma” yarışması, bu başlık kapsamı dışında tutulmuştur. Bu oyunlar gerek yarışma sürecine olan etkileri ve gerekse kendi özellikleri açısından yarışmanın genel görünümünü yansıtmayan istisnai nitelikte konseptlerdir.

Özel oyun profili dans etme, şarkı söyleme, betimleme yapma gibi farklı becerilere yönelik kendine özgü oyunlar içermektedir. Bu bağlamda özel oyun profilinin “beceri farklılığı” bileşenini sağladığı ve “meritokratik rekabet” söylemini oluşturmadığı anlaşılmaktadır. Özel oyun profilinde yer alan oyun türleri ayrı başlıklar halind/e “şansa bağlı seçim” ve “zayıf tahmin edilebilirlik” bileşenleri yönünden analiz edilmiştir.

4.1.1.3.1. Dans Yarışması

23.Bölümde düzenlenen dans yarışması, bu bölüme kadar yarışmadan elenmemeyi başarmış yarışmacıları kutlamak adına düzenlenen bir organizasyondur. Yarışmacıların tamamına kutlama ödülü olarak “Nescafe” markasına ait kutu kahveler ikram edilmektedir. Dans yarışmasında yarışmacılar, kendilerini belirli bir koreografiye çalıştırmış olan dans eğitmenleri ile birlikte sahnede dans etmektedir. Dans yarışması iki aşamadan oluşmakta, ilk aşamada üç adet profesyonel dansçının oluşturduğu jüri 18 kişilik bir kadroyu ikinci aşamaya seçmekte, ikinci aşamada ise televizyon izleyicisi sosyal medya platformu Instagram üzerinden oy vererek yarışmayı kazanan 12 kişilik kadroyu belirlemekte, bu 12 kişi ödül olarak Brezilya’da düzenlenen Rio Karnavalına turistik geziye gitmektedir. Yarışmacıların belirli bir koreografiye hazırlanmış olmaları “zayıf tahmin edilebilirlik” bileşeninin sağlanmadığını

dikkate alındığında “meritokratik rekabet” söyleminin inşa edildiği anlaşılmaktadır. Yarışmacıların kendilerine göre bir şarkı seçerek bu şarkıya uygun hazırlanmaları “şansa bağlı seçim” bileşeninin sağlanmadığını dikkate alındığında “meritokratik rekabet söyleminin inşa edildiği anlaşılmaktadır. “SMS oyu” bileşeni yönünden yapılan değerlendirmede Instagram’dan oy kullanan izleyicilerin işlevsel anlamda bu bileşeni sağladığı görülmekte ve “SMS oyu” bileşeni yönünden “meritokratik rekabet” söyleminin inşa edilmediği anlaşılmaktadır.

4.1.1.3.2. Futbol Maçı

42. Bölümde düzenlenen futbol maçı yarışması, Ronaldinho isimli profesyonel bir futbolcu konunun dahil olduğu, iki takım üyelerinin birbirleri ile futbol maçı yaptığı, kazanan takıma Ronaldinho tarafından imzalanmış formalar ile çeşitli gıda ürünlerinin hediye edildiği bir konsept içermektedir. İlgili konsept “zayıf tahmin edilebilirlik”, “şansa bağlı seçim”, “SMS oyu” bileşenlerini içermeyen ve “meritokratik rekabet” söyleminin inşa edildiği anlaşılmaktadır.

4.1.1.3.3. Birleşme Partisi Oyunları: Yasaklı Kelime Yarışması ve Şarkı Yarışması

92.bölümde düzenlenen “Birleşme Partisi” oyunlarından yasaklı kelime oyunu parti kutlamasının parçası olarak tamamen eğlence amaçlı düzenlenen ve ödül içermeyen bir konseptte sahiptir. “Birleşme Partisi” yasaklı kelime oyunu ve şarkı yarışması şeklinde iki yarışma barındırmaktadır. Yasaklı kelime oyununda bir yarışmacı belirli bir sürede bir kelimeyi listede yer alan yasaklı kelimeleri kullanmadan diğer yarışmacıya anlatmaya çalışmaktadır. Dinleyen yarışmacı bu kelimeyi bilirse söz konusu çift başarı puanı almaktadır. Örnek olarak İlk yarışmacının anlatmaya çalıştığı kelimeler baştan sona şunlardır: sehpa, patlak, meltem, köşk, bataklık, ışın, Karayipler, gala. Soruların tutarlı bir bağlamı bulunmadığı dikkate alınacak olursa bu yarışma, şansa bağlı soruların çıktığı, “zayıf tahmin edilebilirlik” durumu içeren ve meritokratik rekabet söylemini desteklemeyen bir konsept içermektedir. “Şansa bağlı seçim” bileşeni açısından, yarışma soruları sık içermeyen için bir seçim söz konusu olmamaktadır. Bunun yerine yarışmacılar sahip oldukları genel kültür, analitik değerlendirme ve sözel beceri kapasitesine bağlı olarak cevapları kendileri üretmektedirler. Bu bağlamda söz konusu yarışma oyunu konseptinin “şansa bağlı seçim” yönünden “meritokratik rekabet” söylemi ile örtüştüğü anlaşılmaktadır. “SMS oyu” bileşeni yönünden söz konusu yarışma izleyici oylaması içermemekte ve bu bileşen yönünden “meritokratik rekabet” söyleminin inşa edildiği anlaşılmaktadır.

“Birleşme Partisi” bölümünün ikinci yarışması olan şarkı söyleme etkinliğinde, yarışmacılar sırayla sahnede şarkı söylemektedirler. Yarışmada jüri tarafından iki kazanan seçilmektedir. Kazananlardan birisi, “Birleşme Partisi” bölümüne konuk olarak katılan şarkıcı Demet Akalın tarafından diğeri ise sosyal medya platformu Instagram üzerinden oy kullanan televizyon izleyicisinin oyları ile seçilmektedir. Kazanan iki kişiye ödül olarak *Survivor All Star* serisinin sonraki sezonunda yarışmacı olma hakkı tanınmaktadır. Ek olarak, “Birleşme Partisi” bölümünde sunuculuk yapan Acun Ilıcalı, şarkı söyleme yarışmasının *Survivor* serisinde gelenekselleşmiş bir yarışma olduğunu ifade etmektedir. Şarkı söyleme yarışması, *Survivor* serisinde şarkı söyleme becerisine dayalı tekrar eden gelenekselleşmiş bir yarışma olarak önceden tahmin edilebilir bir konsept barındırmaktadır. Bu bağlamda şarkı söyleme yarışmasının, “zayıf tahmin edilebilirlik” durumunu içermediği ve “meritokratik rekabet” söylemini inşa ettiği anlaşılmaktadır. “Şansa bağlı seçim” bileşeni yönünden yapılan değerlendirmeye göre; yarışmacılar şansa dayalı bir kura ile şarkıları belirlememişler bunun yerine sevdikleri şarkıları söylemişlerdir. Şarkı söyleme faaliyetinin de bir beceri olduğu dikkate alınarak, bu yarışma konseptinde “şansa bağlı seçim” bulunmadığı ve “meritokratik rekabet” söyleminin inşa edildiği anlaşılmaktadır. “SMS oyu” bileşeni yönünden izleyicilerin oy kullanma durumu işlevsel anlamda bu bileşeni sağlayan bir faktördür. Bu bağlamda, söz konusu yarışmada “SMS oyu” bileşeninin sağlandığı ve “meritokratik rekabet” söyleminin inşa edilmediği teyit edilmektedir.

4.1.1.3.4. Bil Bakalım Oyunu

137.bölümde düzenlenen “Bil Bakalım” oyunu, genel kültür sorularına dayalı bilgi yarışması konsepti içermektedir. Ancak yarışma sorularının “Dünyanın en büyük ayakkabısını giyen Jeison Rodriguez’in ayakkabısı kaç numaradır?” örneğinde görülebileceği üzere herhangi bir disiplinin sağlayabileceği genel kültürün dışında kalan spesifik bilgiler içerdiği anlaşılmakta, bu yönüyle yarışmacıların tamamen tahmine dayalı cevaplar verdiği bir tür şans oyunu olduğu gözlemlenmektedir. Kazananlara özel bir ödül niteliği taşımaksızın “Bil Bakalım” yarışmasının sonunda bütün yarışmacılara “Nescafe” markasına ait kutu kahve ikram edilmektedir. “Bil Bakalım” oyunu önceden tahmin edilmesi mümkün olmayan spesifik bilgilerin sorulması bağlamında “zayıf tahmin edilebilirlik” durumunu içermektedir. Sonuç olarak “Bil Bakalım” konseptinin “meritokratik rekabet” söylemi barındırmadığı anlaşılmaktadır. “Şansa bağlı seçim” bileşeni yönünden yapılan değerlendirmeye göre, yarışmacıların sağlam bir referanstan yoksun olarak rastgele tahminlerde bulunarak sorulara yanıt vermesi, bu yanıtların sınırsız bir olasılıktan rastgele ve tesadüfi seçilmesi olarak

yorumlandığında “şansa dayalı seçim” olgusunu barındırmaktadır. Kısaca, yarışmacıların verdiği cevaplar şansın denenmesi şeklindedir. Bu bağlamda, yarışma oyununun “şansa bağlı seçim” bileşeni açısından “meritokratik rekabet” söylemini inşa etmediği anlaşılmaktadır. “SMS” oyu bileşeni yönünden söz konusu yarışmanın izleyici oylaması içermediği görülmekte ve “meritokratik rekabet” söyleminin inşa edildiği teyit edilmektedir.

4.1.1.3.5. Anlat Bakalım Oyunu

140.bölümde düzenlenen “Anlat Bakalım” oyunu konsepti, yarışmacılar ile bu yarışmacıların seçtiği bir yakının yaşama dair tercihlerde birbirlerini ne kadar tanıdıklarını ölçmeye yöneliktir. Yarışmacı, “kimin konserine gider?” gibi hayata dair çeşitli konulardaki tercihleri ifade eden şıklı sorularda, yakının kendisi hakkında yaptığı tahmini, tahmin etmeye çalışmaktadır. Şayet seçilen şıklar eşleşirse başarı puanı alınmaktadır. Yarışmayı kazanan bir kişiye ödül olarak İzmir ilinde bir daire tapusu verilmektedir. Yarışma sorularının içeriği, gündelik yaşam kültürünün farklı boyutlarını içeren geniş bir çerçeve çizmekte ve belirli bir tutarlılık göstermemektedir. Sonuç olarak “Anlat Bakalım” oyununda yarışmacıların nasıl sorular ile karşılaşabileceğine dair net bir referansın olmaması “zayıf tahmin edilebilirlik” durumunu içeren, şans faktörüne bağlı bir durumdur, “meritokratik rekabet” söylemini inşa etmemektedir. “Şansa bağlı seçim” bileşeni açısından yapılan değerlendirmeye göre; yarışmacıların verdiği yanıtların referans içerdiği, bu referansın yarışmacı ile yarışmacının seçtiği yakın arasındaki birbirini tanıma durumu olduğu anlaşılmaktadır. Yarışmacılar verdikleri cevapları gerekçelendirmektedirler. Ancak, yarışma formatının yapı itibarıyla “şansa dayalı seçim” yapmaya müsait şıklı cevaplar içermesi konsept hakkında net bir değerlendirme yapmayı tartışmalı hale getirmektedir. Bu bağlamda, söz konusu yarışmanın “şansa dayalı seçim” bileşeni yönünden ortalama bir temsil sunduğu ve “meritokratik rekabet” söylemini kısmi düzeyde inşa ettiği sonucuna varılmaktadır. “SMS” oyu bileşeni yönünden söz konusu yarışmanın izleyici oylaması içermediği görülmekte ve “meritokratik rekabet” söyleminin inşa edildiği teyit edilmektedir.

4.1.1.4. Eleyici Rekabet Temsilleri

Survivor yarışması serisindeki programların ortak bir özelliği olarak başlangıç aşamasındaki takım ayırımına dayalı rekabet ilişkisi, fiziksel performans gerektiren oyun parkurları ile birlikte takım rekabeti içeren geleneksel spor oyunlarını veya olimpiyat oyunlarını çağrıştırmaya müsait bir görünüm sunmakla birlikte, geleneksel yapıdan farklı olarak yarışma finalinde mevcut takımın kolektif kazanıp kaybetme durumunu içermemektedir. *Survivor* serisi, format olarak yarışmacıların elenmesi ile mevcut takımların giderek aşıldığı, belirli bir

aşamadan sonra takım rekabetinin yerini bireysel rekabetin aldığı bir süreçte sahiptir. Başarısız olanların sistemden elenmesi durumu, rekabeti sağlayan diğer bir özelliktir. Bu özellik, eleyici rekabet alt başlığı üzerinden analize konu yapılmakta ve *Survivor All Star 2024* yarışmasındaki rekabetin kollektiften bireysele olan değişimini incelemektedir. Bununla birlikte, yarışmadan elenen yarışmacıların geldikleri aşamaya kadar gösterdikleri başarının bir oranda ödüllendirilip ödüllendirilmediği ve yarışmanın final ödülünün paylaştırılıp paylaştırılmaması eleyici rekabet alt başlığının konusunu oluşturmaktadır. Bu konuda eleyici rekabet söylemini analiz etmek amacıyla oluşturulan bileşenler “kollektif kazanım”, “ödül paylaşımı” ve “telafi ödülü” kavramlarıdır.

Bu başlık içeriğinde, *Survivor All Star 2024* yarışma programı formatının “eleyici rekabet” söylem kategorisi, “yarışmanın sonuçlanması” ve “ödül verme yapısı” bileşenleri üzerinden analiz edilecektir. Anılan bileşenlerin analizinde hangi özelliklerin referans alındığı ilgili başlık altına açıklanmaktadır.

4.1.1.4.1. Yarışmanın Sonuçlanması

Takım rekabeti içeren bir yarışma formatının bireysel kazanma ile sonuçlanması söz konusu yarışmanın eleyici rekabet olgusunu barındırdığını gösteren bir sistemdir. Futbol gibi takım rekabeti içeren geleneksel ve popüler spor faaliyetleri, birer spor oyunu olarak değerlendirildiğinde takımın kollektif başarısı veya başarısızlığı ile sonuçlanmakta, bu sistem katılımcılar arasında kollektif bir bilincin oluşmasına imkân vermektedir. Takım oyunundaki kollektif bilinç, takım ile özdeşlik kurularak bireysel başarıların takım olarak sahiplenilmesini, özgeci yardımlaşmayı, ortak motivasyonu ve çalışmayı içermekte; kaybetme durumunda da sorumluluğun hep birlikte paylaşarak takım arkadaşlarının birbirlerini teselli edici bir yaklaşım sergilemesini ifade etmektedir. *Survivor* serisi format olarak ilk aşamada takım rekabeti içeren bir sistemle başlayıp, sonraki aşamalarda bireysel rekabeti içeren bir sisteme geçiş yapmaktadır. Takım rekabeti barındıran aşamalarındaki yarışma oyunları, iki takımın hep birlikte rekabet ettiği bir kompozisyon değil, takım üyelerinden birer kişinin seçilerek eşleştiği bireysel bir rekabet kompozisyonu barındırmaktadır. Bu kompozisyon nedeniyle, her bir yarışmacı kendi performansı açısından sorumlu tutulmakta ve buna bağlı olarak kollektif bir takım bilinci oluşmamaktadır. Diğer yandan, kaybeden takımın aralarından bir kişinin elenmesi için konseyde kapalı oy kullanması takım içinde bireysel çıkarların ön plana çıkmasına ve diğer üyelere karşı olumsuz bir şüphe duyulmasına yol açmakta, takımın başarısızlığı bireylerin üzerine yıkılmaktadır. *Survivor* serisinin yarışma süreci, takım oyunu olarak başlayan ilk aşamada dahi yarışmacılar üzerinde bireysel bir bilinç oluşturmakta, takım

ilişkisini bireysel rekabetin bir formu olarak temsil etmektedir. Yarışmacıların bölümler ilerledikçe yarışmadan tek tek elenmesi, eleyici bir rekabet temsili sunarak sosyal Darwinist bir söylem inşa etmektedir. *Survivor* serisine ait sezonların sonuçlanma şekli, tek bir yarışmacının şampiyonluk ödülünü kazandığı bir format içermektedir. Bu bağlamda yarışmanın kollektif kazanma yerine bireysel kazanma şeklinde sonuçlanması, “eleyici rekabet” söylem kategorisinin bir bileşeni olarak değerlendirilmiştir.

142 bölümden oluşan *Survivor All Star 2024* yarışma programının takım rekabeti ile başlayıp, 128. Bölümde bireysel rekabet aşamasına geçiş yaptığı, 142.bölümde düzenlenen final yarışmasında tek bir yarışmacının şampiyonluk ödülünü kazandığı tespit edilmektedir. Yarışmanın sonuçlanma şeklinin bireysel kazanmaya yönelik olduğu ve bu bağlamda “eleyici rekabet” söylem kategorisini içerdiği anlaşılmaktadır.

4.1.1.4.2. Ödül Verme Yapısı

Bir yarışma formatında, en yüksek başarıyı sergileyen kişi veya takımların derecelendirilerek ödüllendirilmesi, yarışmanın kısmi olarak kazanıldığı anlamına gelirken hiçbir ödül alamama durumu, yarışmanın bütünüyle kaybedildiği anlamına gelmektedir. Bununla birlikte, yarışmacılara gösterdikleri çaba karşılığında telafi ödülü verilmesi de yarışmadan kısmi bir kazanım elde edildiğini göstermekte ve bu durum elenmenin barındırdığı olumsuzluğu bir ölçüde hafifletmektedir. “Ödül verme yapısı” bileşeni üzerinden değerlendirilen söz konusu farklılık, yarışmadan elenme olgusunun başarısızlıkla ne ölçüde ilişkilendirildiğini ödül dağılımı üzerinden anlamaya yöneliktir. Bu bağlamda, derece ödülü içermeyen bir yarışmada sadece birinciye ödül verilmesi ve ek olarak yarışmaya katılanların eli boş ayrılmasını önleyen bir telafi ödülünün verilmemesi “eleyici rekabet” söyleminin inşa edildiğini göstermektedir.

Survivor All Star 2024 yarışma programının “ödül verme yapısı” bileşeni üzerinden yapılan analizinde derece ödülünün var olmadığı ve sadece bir şampiyonun yarışma ödülüne sahip olduğu tespit edilmektedir. Bu bileşen ögesi yönünden yarışma formatının “eleyici rekabet” söylem kategorisini temsil ettiği anlaşılmaktadır. Telafi ödülü açısından yapılan değerlendirmede ise bazı bölümlerde “büyük ödül” adı verilen ödüllerin telafi ödülü niteliği taşıdığı anlaşılmaktadır. Ödül oyunlarının genel çoğunluğunda yarışmacılara verilen ödüller, yarışmadaki yoksunluk durumunu azaltmaya yönelik market ürünü niteliğindeki metalardır. Söz konusu genel profilden farklı olarak büyük ödül konsepti yüksek ekonomik değer taşımakta ve kazanım sağlamaktadır. Büyük ödül örnekleri olarak 23.bölümde bireysel performansa dayalı dans yarışmasını kazanan 12 kişi Rio Karnavalına götürülmekte, 82.bölümde kazanan

takıma 1 Milyon TL verilmekte, 140.bölümde “Anlat Bakalım” oyununu kazanan bir yarışmacıya İzmir ilinde bir daire tapusu verilmektedir. Telafi ödülü niteliği taşıyan söz konusu ödüllerin dağılımı değerlendirildiğinde, içerik olarak meritokratik bir rekabet barındıran oyunları kazananlara verildiği anlaşılmakta, yarışma sürecindeki ilerlemenin referans alınmadığı görülmektedir. Şayet bir yarışmacı büyük ödül oyununu kazanamadıysa, yarışmanın son final oyununda elense dahi yarışmadan eli boş ayrılmaktadır. Söz konusu çelişkiler dikkate alındığında “telafi ödülü” bileşeninin kısmi düzeyde sağlandığı anlaşılmaktadır. Sonuç değerlendirmeye göre *Survivor All Star 2024* yarışmasının derece ödülü içermemesi ve sadece kısmi düzeyde telafi ödülü içermesi nedeniyle “ödül verme yapısı” bileşeni yönünden “eleyici rekabet” söylem kategorisini inşa ettiği anlaşılmaktadır.

4.1.2. Doğada Yaşam Söylemi ve Analizi

Doğaya dair kültürel bir bakış açısı olarak “vahşi doğa” kavramı, canlı türleri arasında sınırlı bir gruba karşılık gelen avcı hayvanları ön plana çıkartmakta ve bu hayvanların saldırgan yönlerini vurgulamaktadır. Doğal alanların gerçekten avlanarak beslenen türlere ev sahipliği yapması bu bakış açısını doğrular niteliktedir. Ancak doğa, sosyal memeli hayvan türleri ve simbiyotik ilişkiler kuran türler gibi hayatta kalmak için yardımlaşan canlı davranışlarını da geniş ölçüde içermekte, bu durum “vahşi doğa” kavramının doğayı bütünüyle temsil etmediğini göstermektedir. Bununla birlikte beslenme şekli olarak etçil hayvanlar arasında dahi yavru bakımı gibi kültürel olarak şefkat kavramı ile anlamlandırılmaya müsait davranış şekilleri yaygın bir şekilde gözlemlenebilmekteyken, “vahşi” nitelemesi bu olguyu dışlamaktadır. Anlaşılabacağı üzere doğaya dair “vahşilik” nitelemesi şiddet olgusunu özellikle av-avcı ilişkisi üzerinden doğallaştıran bir söyleme temel oluşturmaktadır. Söz konusu doğallaştırma, öncelikle doğayı şiddete indirgeyen bir bakış açısı üretmekle birlikte insanı bu türden bir doğa anlayışının parçası olarak tanımlayan sosyal Darwinizm gibi yaklaşımlar açısından insan kaynaklı şiddetin doğallaştırılması ile sonuçlanmaktadır.

İnsanı doğaya karşıt bir kutupta konumlandıran veya insanı doğanın bir uzantısı olarak konumlandıran farklı felsefi yaklaşımlar olmakla birlikte, vahşi doğa kavramı bu yaklaşımlardan insan-doğa karşıtlığına denk düşmektedir. İnsan-doğa karşıtlığı bağlamında kastedilen “insan dışı doğa” alanını ifade etmektedir. Söz konusu karşıtlık, doğaya yönelik tahakkümcü bir bakış açısından kaynaklanmakta, doğal alanın yapısını bozmadan var olmayı başaramayan bir insan kimliğini ima etmekte, ideal doğa imgesini kültürden uzak olma durumu ile anlamlandırmakta ve “vahşi doğa” kavramına karşılık gelmektedir. Söz konusu insan dışılık kavramı ile kastedilen özne batılı “uygar” kimliği olup, “vahşi doğa” ile aidiyet kuran kimlikler

de “vahşiler” olarak özneleştirilmektedir. Bu nedenle, uygar insan kimliği vahşi doğada ancak mahsur kalma gibi bir durumun parçası olarak bulunmakta, Defoe’nin Robinson Crusoe (2010) eserindeki kahraman üzerinden örneklendirilebilir şekilde mahsur kalma durumu avlanmaya başlamak gibi “vahşi doğanın” kurallarına uygun bir kimliğe bürünmeyi zorunlu kılmaktadır (Avcı, 2015: 37-45). Golding’in Sineklerin Tanrısı isimli eseri de benzer bir kompozisyon ortaya koymakta, ıssız bir tropik adada mahsur kalan çocukların, bulundukları ortamın kuralsızlığı içinde gruplaşarak birbirleri ile şiddet içeren bir iktidar mücadelesine girişmelerini ve “vahşileşmelerini” anlatmaktadır. Masumiyet ile anlamlandırılan çocuk kimliğinin bile bu türden bir dönüşüme uğraması, insan doğasının özünde vahşi olduğuna dair bir mesaj taşımakta, vahşi doğa ortamı ise uygar kimliğini ve ahlak kurallarını eriten bir katalizör işlevi göstermektedir (Golding, 2008). Bununla birlikte, emperyalizmin sömürgeleştirdiği coğrafyalar, batılı uygarlığın dışında kalan alanlar olarak emperyal söylemde “vahşilik” ile ilişkilendirilmiş, bu coğrafyaların yerli halkları da “vahşiler” olarak nitelendirilmiştir. Bu ayrım, emperyalist bir söylemden temellenen ırkçılığın “vahşi doğa” üzerinden meşrulaştırılmasında kullanılmakta ve başta Afrikalılar olmaz üzere 18/19. yüzyıllarda sömürge coğrafyasından köle yapılmak için kaçırılan insanların sömürülmesi şeklinde pratiğe geçmektedir. Irkçılığa maruz kalan insanlara yöneltilen nitelemeler etnisitenin özü ile ilişkilendirilmekte, batı toplumunun bireyi haline gelen sonraki kuşaklar dahi bu nitelemeler nedeniyle benzer bir aşağılanmaya maruz kalmaktadır (Hall, 2017: 313-320).

Sömürgecilik politikaları tarafından yeniden üretilen ve bu politikaları meşrulaştırılmakta kullanılan ırkçı bakış açısı, evrimsel bir söylem ile birlikte var olmaktadır. Sömürge coğrafyalarından kaçırılmış, “vahşi” olarak nitelendirilen halklara ait kültürel öğeler emperyalist bakış açısını yansıtan müzelerde insanlığı kronolojik bir evrim çizgisinde gösteren bir kompozisyonda sergilenerek hem sözde uygar insanı hem de sözde vahşi insanı bu hiyerarşik olarak kronolojide konumlandırmaktadır. Bu konumlandırmanın aşırıya kaçan örneklerinde ise bizzat sömürge coğrafyalarından tutsak edilen insanlar “hayvanat bahçesinde” sergilenir gibi sergilenmektedir. Söz konusu grupların ise büyük çoğunlukla avcı toplayıcı ekonomik modele göre yaşayan insanlar olduğu anlaşılmaktadır (2017: 242-253). Sonuç olarak “vahşi doğa” kavramına dair üretilen anlamlar, sömürgeciliği ırkçılık üzerinden meşrulaştıran bir yapıda olduğu için sosyal Darwinist bir bakış açısıyla büyük ölçüde örtüşmektedir. Bununla birlikte doğanın özünde “vahşi” olduğuna dair nitelemeler, insan doğasının da özü itibarıyla “vahşi” olduğuna dair bir anlayışı temellendirmekte ve sosyal adalet yerine sosyal Darwinizm’in ilke kabul edildiği bir toplum düşüncesini desteklemektedir.

Survivor yarışması, “insan dışı doğa” anlamını vurgulayan, ıssız tropik adaları ortam olarak kullanmakta ve “vahşi doğa” imgesine yönelik anlamları yeniden üretmektedir. Bu bağlamda “doğada yaşam” başlığı, *Survivor All Star 2024* televizyon yarışma programı içeriğinde analiz edilen sosyal Darwinist söylemlerin temel kategorilerinden birisi olarak belirlenmiştir. “Doğada yaşam” söylemi, “izole tropikal çevre”, “kabile anlatısı” ve “kargo kültü” alt başlıkları üzerinden analiz edilecektir.

4.1.2.1. İzole Tropikal Çevre Temsilleri

Survivor serisinde mekân olarak izole tropikal ortamların kullanılmasına bu çalışmanın literatür bölümünde değinilmiştir. *Survivor* serisinde yansıtılan tropikal ortam, ıssız bir adanın ormanlık arazisi görünümünde sunulmakta, yarışmacı kampı orman ile sahile yakın bir noktada konumlanmaktadır. Tropikal çevre imgesinin “doğada yaşam” söylemi içeriğindeki yerine değinilecek olursa, bu türden çevreler gerek içinde barındırdığı egzotik hayvan türleri ve gerekse sömürgeci emperyal söylem tarafından sözde “vahşi” olmakla itham edilen kabile tipi insan topluluklarının çoğunlukla ilişkilendirildiği yerlerdir. Bu tür mekanlar, sömürgecilik politikalarının sağladığı ulaşım imkanları dışında dünyanın geri kalanından izole bir konumda bulunmakta, söz konusu izolasyon durumu uygarlık dışı alan teması ile örtüşmektedir.

Bu açıdan, batı kültüründe tropikal çevreye dair imgeler “vahşi doğa” söyleminin inşa edilmesinde rol oynamakta, söz konusu anlam inşası sinema filmleri, televizyon dizileri, bilgisayar oyunları gibi popüler kültür ürünlerinde gözlemlenebilir hale gelmekte, örnek olarak ikonik film ve bilgisayar oyunu kahramanlarından Indiana Jones, Tomb Rider gibi kurgusal karakterler “vahşi yerliler” ile dolu tropikal ormanlarda çeşitli maceralar yaşamaktadırlar. Söz konusu karakterler, tropikal diyarları batı adına keşfeden, bu yerlerden değerli kültürel eşyaları kaçıran birer kimlik ortaya koyarak aynı zamanda emperyalist koloniciliği temsil etmektedirler (Serrano, 2023). Tropik çevre göstergeleri olarak, tropikal ağaçlar, egzotik hayvan türleri ve kendisine özgü mavi tonlarına sahip tropik ada sahilleri sayılabilir. Bu alt başlık anılan izolasyon teması ile birlikte anılan göstergelere odaklanmaktadır. Söz konusu izolasyon, tropikal ortamın yarışma programı tarafından üretilen yapılar dışında herhangi bir beşerî öğeyi içermemesini ifade etmekle birlikte, yarışmacıların söz konusu ortam içerisinde tutulmasını da içermektedir. İzolasyon, kendi kurallarını barındıran doğal bir ortam temsili üzerinden “vahşi doğa” imgesini güçlendiren diğer göstergeler ile birlikte yarışmacı kimliğini doğal seçim yasalarına karşı mücadele veren bir canlı türü gibi sunmaktadır. Doğal seçim temalı medya gösterilerinde yarışmacıların izole bir ortamda hayatta kalma savaşı veren vahşi bir canlı türü gibi sunulmasının arkasında bu sistemi tasarlayan bir iktidar yapısının bulunması ve bu iktidarın

söz konusu gösteriyi toplumsal sistemde hegemonya oluşturma amacıyla kullanması şeklindeki temsil örnekleri bu çalışmanın bölümünde tartışılmıştır. Bu bağlamda medya gösterisinin sunduğu bir ortam olarak izole “vahşi doğa”, iktidar tarafından kontrol altında tutulan, sürekli gözetlenen ve izolasyonu muhafaza edilen bir sistem olarak aslında iktidarın kanunlarına göre işleyen bir simülasyondur. Bu ilişki biçimi, sosyal Darwinist bir kompozisyonu anılan temalar üzerinden temsil etme işlevi göstermektedir. *Survivor All Star 2024* yarışmasının izole tropikal çevre söylemini nasıl temsil ettiği, birinci bölüm içeriğindeki gösterge örnekleri üzerinden analiz edilmektedir. Örneklem olarak birinci bölümün tercih edilmesinde, *Survivor All Star 2024* yarışmasının tekrar eden kalıplar içermesi ve birinci bölümün aynı zamanda yarışmayı tanıtmaya niteliğinde olması dikkate alınmıştır. Birinci bölüme ait görsel modların analizi ilgili bölümlere ait görüntü kesitleri üzerinden gerçekleştirilmiştir.



Görsel 4.1 *Survivor All Star 2024* Yarışma Programı 1.Bölüm Açılış Jeneriğine Ait Görüntü Kesiti: Amfibi

4.1. Numaralı görsel, *Survivor All Star 2024* yarışma programının 1.bölümünün açılış jeneriğinin 3.saniyesinden alınmış bir görüntü kesitidir. Söz konusu imge, bir yüzey üzerinde ilerleyen bir tür amfibi hayvan animasyonunu betimlemektedir. Arka planda yer alan tropikal orman ve yarışma programını betimleyen bayrak gibi öğeler, kamera açısının amfibi hayvana yaklaşmasına bağlı olarak bulanıklaşmakta ve yukarıdaki görsel an ortaya çıkmaktadır. Kamera açısı daha sonrasında temsil edilen amfibi hayvanın göz bebeğinin içine ilerlemekte ve sonraki görüntü akışında yarışmacıların resimlerine yer verilmektedir. Söz konusu görsel kesit, ait olduğu görüntü dizisi bağlamında değerlendirildiğinde tropikal ormanda yaşayan egzotik bir hayvan türünü temsil etmektedir. Kamera açısının hayvanın göz bebeğinin içine doğru

ilerlemesi, daha sonra gelen görüntü akışının bu hayvanın perspektifine veya zihnine ait imgelermiş gibi sunulduğu dramatik bir kolaj ortaya koymaktadır. Bu kolaja ait sonraki görüntü akışında yarışmacıların tanıtılıyor oluşu, yarışmacıların da bu egzotik doğa kompozisyonuna ait olduğunu ifade etmektedir.



Görsel 4.2 Survivor All Star 2024 Yarışma Programı 1.Bölüm Açılış Jeneriğine Ait Görüntü Kesiti: Kolaj

Açılış jeneriğinin 22.saniyesinden alınmış ve yarışmacı takımların tanıtıldığı kolaj sekansına ait 4.2. numaralı görsel, bitki örtüsü ile kaplı bir ortamı betimlemekte, ayrıca bu ortamda yarışma mizansenlerini temsil eden nesneler de yer almaktadır. Tepe şekillerinin önünde yer alan palmiye ağaçları ve bitki örtüsünün sık oluşu bu ortamın tropikal bir coğrafyaya ait olduğu izlenimini vermektedir. Egzotik amfibi hayvan ve tropikal bitki imgelerinin tropikal çevre kompozisyonunu temsil ettiği anlaşılmaktadır.



Görsel 4.3 Survivor All Star 2024 Yarışma Programı 1.Bölüm Görüntü Kesiti: Kroki

4.3 Numaralı görsel, *Survivor All Star 2024 Yarışma Programı*nın 1.bölümünün 04:10. dakikasından alınmış bir görüntü kesitidir. Görüntünün ait olduğu sekans, bir dünya krokisi animasyonu üzerinde yarışmacıları taşıyan uçağın güzergahını göstermekte, Türkiye’den kalkan uçak animasyonu sırasıyla İngiltere ve Amerika Birleşik Devletleri üzerinden aktarmalı olarak Dominik Cumhuriyeti’ne ulaşmaktadır. Görselden anlaşıldığı üzere varılan yer tropikal kuşakta yer alan bir ada devletidir. Kroki animasyonunda temsil edilen aktarmalı uçak yolculuğu söz konusu ülkeye ulaşmanın kolay olmadığını göstererek izolasyon anlamını vurgulamaktadır. Görselde yer alan kıta büyüklüğündeki bulut ve dalga efektlerinin Dominik Cumhuriyeti takım adaları üzerinden geçmesi, bu bölgenin tropikal fırtınalar gibi zor hava koşulları barındırdığı çağrışımı yapmaktadır. 4.3 Numaralı görsel, ait olduğu sekans bağlamında değerlendirildiğinde “izole tropik çevre” söylemini inşa eden imgeler içermektedir.



Görsel 4.4 Survivor All Star 2024 Yarışma Programı 1.Bölüm Görüntü Kesiti: Sahil

4.4 Numaralı görsel *Survivor All Star 2024* yarışmasının 1.bölümünün 04:12. dakikasından alınmış bir görüntü kesitidir. Söz konusu görüntü, Dominik Cumhuriyeti’nde yer alan tropik bir adayı temsil etmektedir. Görüntüde herhangi bir beşerî öge yer almamaktadır. Söz konusu görselin analizi sonucunda “ıssız tropikal çevre” söyleminin inşa edildiği anlaşılmaktadır.



Görsel 4.5 Survivor All Star 2024 Yarışma Programı 1.Bölüm Görüntü Kesiti: Yarışma Oyunu

4.5. Numaralı görsel *Survivor All Star 2024* yarışmasının 1.bölümünün 01:05:11. dakikasından alınmış bir görüntü kesitidir. Söz konusu görsel yarışma oyunu öncesi, platformlarda bekleyen takımları göstermektedir. Platformun arkasında yer alan palmyeler yarışmanın tropikal bir çevrede yapıldığı mesajını vermektedir. İlgili görselde yarışmaya ait öğeler dışında herhangi bir beşerî öge yer almamaktadır. Söz konusu görsel “ıssız tropikal çevre” söylemi ile örtüşen bir kompozisyon sunmaktadır.

4.1.2.2. Kabile Anlatısı Temsilleri

Survivor serisinde yarışmacı takımlarının birer avcı toplayıcı kabile olarak betimlenmesi, Murray’ın çalışmasında vahşi kapitalizmi temsil eden sosyal Darwinist bir tema olarak değerlendirilmiştir. *Survivor* yarışmasının yapımcısı Burnett’e göre modern kapitalizm, sosyal Darwinist karakter taşımakta; gerçekliğin bir yüzünü vahşilik ve diğer yüzünü ise iş birliği çalışması oluşturmakta, insanlar vahşi bir düzenin zorlukları karşısında ancak iş birliği yaparak başarıya ulaşabilmektedirler. Bu nedenle Burnett’in perspektifinde, *Survivor* yarışmasının temsil ettiği “vahşi doğada” kabile tipi bir iş birliği gösteren bireyler ve bu bireylerin politik tavırları aslında vahşi kapitalizm içinde hayatta kalmak için iş birliği yapan bireyler ya da şirketlerin durumunu sembolize etmektedir. “Vahşi doğa” söylemi barındırdığı kuralsızlık iması ile toplumsal sistemde kuralsız bir liberal sistemi doğallaştırmakta, insan ilişkilerindeki çıkarıcı kuralsızlık ise Makyavelizm olarak nitelendirilen bir görünüm kazanmaktadır. Diğer yandan, kabile anlatısının geçtiği ortam sömürgeciliğin kuşattığı coğrafyalar olarak nesneleşmekte, *Survivor* programı bu coğrafyaları sermaye olarak harcamaktadır. Anılan farklı açılardan kabile anlatısı, kapitalizmi sosyal Darwinist bir bağlamda yeniden üretmekte, vahşileşen bir özneliği idealize etmektedir (2001: 48-50).

Avcı, *Survivor* yarışmasındaki kompozisyonun avcı toplayıcı kabileleri çağrıştıran bir yapıda olduğunu belirtmekle birlikte, yarışmacıların aslında yerli kabile kimliğinden çok adada mahsur kalmış sömürgeci kimliğine daha yakın olduğunu ortaya koyan bir perspektif sunmaktadır. Yarışmacıların doğa ile olan ilişkisi faydalanmak üzerine kuruludur ve yarışmacılar için söz konusu ortam bir yuva niteliği taşımamaktadır (Avcı, 2015: 1-3). Anılan yaklaşımları yorumlamak gerekirse, *Survivor* yarışması örgütlenme, beslenme şekli ve bulunulan ortam açısından kabile kimliğini çağrıştıran bir yarışmacı topluluğu içermekle birlikte, yarışmacıların ortaya koyduğu karakter doğada mahsur kalmış modern insan kimliğine yakınsamaktadır. Bu bağlamda, “doğada yaşam” söylem kategorisinin bir bileşeni olarak “kabile anlatısı” alt başlığı, yarışmacıların örgütlenme, beslenme şekli ve bulunulan ortam göstergeleri yönünden değerlendirilecektir.

Ek olarak, yarışma oyunlarında ve konsey toplantılarında kullanılan maket kurukafa gibi totem benzeri birtakım mizansenler yerli kabilelerin kültürel öğelerini çağrıştırmaktadır. Sembolik anlamlarına dair herhangi bir açıklamaya yapılmayan bu göstergeler, yerli kabilelere dair oryantalist söylemleri çağrıştıracak düzeyde yüzeysel imgeler olarak kullanılmaktadırlar. Bu nedenle, söz konusu totem imgeleri, antropolojik çalışmalarda tespit edilen gerçek yerli kabile kültürlerine ait göstergeler üzerinden değil, Hollywood filmlerinde oryantalist bir bakış açısıyla temsil edilen yerli kabile göstergeleri üzerinden karşılaştırmalı olarak analiz edilecektir.

Yarışmaya ait imgelerin karşılaştırılmasında referans alınacak film sahnelerine ait göstergeler, *King Kong* (2005) ve *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest* (2006) filmlerinden seçilmiş olup, söz konusu tercihte her iki filmin dünya çapında başarılı izlenme oranı yakalamış Hollywood sineması örneklerinden olması ve yerlileri insan kurban eden “yamyamlar” olarak temsil etmesi tez çalışmasının konusu ile uyumlu bulunmuştur.

4.1.2.2.1. Yarışma Mizansenleri

Survivor All Star 2024 yarışmasının “kabile anlatısı” bileşeni, avcı-toplayıcı kabilelerin bir takım kültürel öğelerini çağrıştıran mizansenler içermekte ve bu mizansenler yarışma oyunları, konsey toplantısı gibi ortam faaliyetlerinde kullanılmaktadır. Söz konusu mizansenler, yarışma programı formatının parçası olarak üretilmiş ve yerleştirilmiş nesne grubundan olup, yarışmacıların kamp faaliyetlerinde ürettikleri nesne grubundan değildir. Nitekim bu nesnelerin yarışmacıların dahil olduğu ortam faaliyetlerinde kullanılması görsel anlamda yarışmacıların bu kültürel öğeleri taşıyan özneler olarak temsil edilmesi durumunu meydana getirmektedir. Başta totem benzeri figürler olmak üzere, konsey toplantısında kullanılan meşale ve ateş öğeleri bu nesnelerin en yaygın örnekleridir. Konsey toplantısı ve yarışma oyunlarının geçtiği ortama ait kabartma, heykel, süslemeli kaya simülasyonları gibi mimari yapı örnekleri de sıklıkla gösterilmektedir. Söz konusu mizansenlerin sembolik anlamına dair yarışma programı içeriğinde herhangi bir açıklama yapılmamakta, kabile inanışlarına karşılık gelecek bir masal, mitoloji veya efsane atfedilmemektedir. Nitekim “dokunulmazlık sembolü” gibi mizansen içeren nesneler, yarışma süreci ile ilgili bir takım işlevsel olguları sembolize etmektedirler. Sonuç olarak söz konusu mizansenler, yüzeysel bir anlam içeren dekor ve aksesuarlar olarak kullanılmakta, popüler kültür imgelerini çağrıştırmamanın ötesine geçemeyecek bir temsil sunmaktadırlar. Bu bağlamda, *King Kong* (2005) ve *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest* (2006) filmlerinden seçilmiş görsellerin temsil

ettiği “kabile anlatısı”, *Survivor All Star 2024* yarışma programında kullanılan mizansenlerin analizinde referans alınmaktadır.

4.1.4.2.1.1 Kolye Mizansen



Görsel 4.6 *King Kong* (2005) Filminin Bir Sahne Kesiti: Kolye Referansı 1

King Kong (2005) filminin 01:09:44. dakikasındaki sahneye ait yukarıdaki görsel, yerli kabile tarafından kaçırılmış kadın karakterin *King Kong* isimindeki dev gorile kurban edilmesi ritüelini betimlemektedir. Sonraki sahnelerde dev goril kadın karaktere zarar vermemiş olmakla birlikte, yerlilerin önceki sahnelerde kadın karakterin arkadaşlarını öldürmesi kötü niyetli olduklarını ortaya koymaktadır. Sahneyi temsil eden görselde, kadın karakterin boynunda küçük kurukafa ve kemik parçalarından yapılmış bir kolye takılıdır. Söz konusu kolye önceki sahnede yerliler tarafından meşalelerin yakıldığı, davulların çalındığı bir ayinle takılmaktadır. 56:05 dakika devamında gelen sahnelerde yerlilerin yaşadığı ortama ait mızrağa geçirilmiş çok sayıda insan kafatası ve ceset görüntüsünün yer alması yerlilerin “yamyam” olduğuna dair bir mesaj iletmektedir.



Görsel 4.7 *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest* (2006) Filminden Bir Sahne: Kolye Referansı 2

Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest (2006) filminin 32:35. dakikasındaki sahneye ait yukarıdaki görsel, yerli kabile tarafından kaçırılmış erkek karakterin kurban edilmesi ritüelini betimlemektedir. Sonraki sahnelerde, yerli kabile erkek karakteri bir direğe bağlayarak ateşte pişirmeye teşebbüs etmekte ancak gelişen olaylar neticesinde karakter kurtulmayı başarmaktadır. Sahneyi temsil eden görselde yerliler karakterin boynuna insan parmaklarından yapılmış bir kolye takmaktadır. Bunun nedeni yerlilerin kurban ettikleri karaktere bir tür yücelik atfetmesidir. Karakterin oturduğu yerin arkasında mızrağa geçirilmiş kafatasları görülmektedir.



Görsel 4.8 *Survivor All Star 2024* Yarışma Programı 128.Bölüm Sahnesi: Kolye

4.8 numaralı görsel, *Survivor All Star 2024* yarışma programının 128.bölümünün 01:24:08. dakikasından alınmış bir sahne kesitidir. *Survivor All Star 2024* yarışmasında dokunulmazlık oyunu adı verilen müsabakaları kazanan yarışmacılara üzerinde kurukafa motifleri olan nesneler verilmektedir. Söz konusu nesnenin biçimi bireysel rekabete geçilen 128.bölümden itibaren kolye şeklindedir. Daha önceki bölümlerde ise mızrak veya asa benzeri

bir görünüm sergilemektedir. İlgili sahneyi temsil eden görselde, söz konusu kolyenin boynuzları olan bir kurukafa şeklinde olduğu, çevresindeki kimi boncukların da kemik parçalarını çağrıştırdığı görülmektedir. Kullanılan kolye mizansenini içerdiği öğeler itibarıyla 4.6 ve 4.7 numaralı görselde temsil edilen kolye tiplerine benzemektedir. Referans alınan görsellerdeki kurukafa veya başka türden insan parçası içeren kolyelerin “yamyam” kabile anlamı inşa ettiği dikkate alınacak olursa, söz konusu 4.8 numaralı görseldeki kolyenin “yamyamlık” göstergeleri taşıyan bir “kabile anlatısı” çağrışımında bulunduğu anlaşılmaktadır. İşlevsel anlamda söz konusu kolyenin yarışmacıya onur atfediyor oluşu referans görsellerdeki kurbanların da ayinlerde yüceltiliyor olması ile tutarlı bir benzerliktir.

4.1.4.2.1.2. Meşale Mizansen



Görsel 4.9 *King Kong* (2005) Filminden Bir Sahne: Meşale Referansı 1

King Kong (2005) filminin 01:09:44 dakikasındaki sahneye ait yukarıdaki görsel, yerli kabilenin kurban etme ritüelini betimlemektedir. Söz konusu görsel 4.6 numaralı görselde temsil edilen sahne ile aynı sekansa aittir. Yerliler, söz konusu sahnede bir duvarın üstünde meşaleler yakmakta ve davullar çalmaktadır. Sahneyi temsil eden görselde elinde meşale tutan yerli kabileye ait figürler görülmektedir. Söz konusu meşalelerin kabile ayininde bir ritüel nesnesi olarak kullanıldığı anlaşılmaktadır.



Görsel 4.10 *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest* (2006) Filminden Bir Sahne: Meşale Referansı 2

Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest (2006) filminin 37:54. dakikasındaki sahneye ait yukarıdaki görsel, yerli kabilenin kaçırdıkları erkek karakteri odun ateşinde pişirme teşebbüsünü betimlemektedir. Soldaki figür, bir sopaya ipe bağlanmış olan kurbandır. Söz konusu kurban, 4.7 numaralı görseldekiyle aynı kişidir. Ortada yer alan ve başının üzerinde bir kurukafa taşıyan figür ise meşale taşıyan bir yerlidir. Meşale tutan yerli, sonraki sahnede odunları ateşe vermeye yönelmekte, arka plandaki diğer yerliler ise davul ritimleri ile dans edip çılgınlık atmaktadır.



Görsel 4.11 *Survivor All Star 2024* Yarışma Programı 1.Bölüm Sahnesi: Meşale

4.11 numaralı görsel, *Survivor All Star 2024* yarışma programının 1.bölümünün 03:01:45 dakikasından alınmış bir sahne kesitidir. Görsel, konsey toplantısı faaliyetini betimlemektedir. Yarışmayı kaybeden takım üyeleri, ellerindeki meşaleler ile konseye

gelmekte ve meşaleleri bir duvara yerleştirdikten sonra yerlerine oturmaktadır. İlgili sahnelerde, referans alınan görsellerin ait olduğu sahnelerde duyulanlara benzer ritmik davul sesleri kullanılmaktadır. Görselde temsil edilen sahnenin ait olduğu sekansta, konsey ortamının çok sayıda meşale, mum ve ateş kaynaklı başka türden ışık içerdiği gözlemlenmektedir. Konsey toplantısı, kaybeden takımın bir yarışmacıyı kapalı oylama ile yarışmadan elenme riskinin söz konusu olduğu düello oyununa seçtiği bir ortam faaliyetidir. Bununla birlikte, yarışma programında haksız fiillerde bulunan yarışmacılar, konsey toplantısında jüri rolü üstlenen Acun Ilıcalı tarafından diskalifiye durumu ile ilgili temsili bir yargılanmaya maruz kalmaktadır. Bu türden bir hesap vermenin söz konusu olduğu 28.bölümde ateş kaynaklı aydınlatma mizansenlerinin çok daha yoğun kullanıldığı, daha fazla gösterildiği gözlemlenmektedir. 28.bölümün 30.48. dakikasına ait aşağıda yer alan 4.12. numaralı görselde ateş imgesinden yarışmacı imgesine saydam bir geçiş yapıldığı ve bu geçiş efekti ile yarışmacının ateşin içinde yanıyormuş gibi gösterildiği anlaşılmakta, buna benzer geçişlerin ilgili bölümde tekrar ettiği gözlemlenmektedir. Söz konusu meşale ve ateş mizansenlerinin, referansa konu 4.9 ve 4.10 numaralı görsellerdeki ritüel meşaleleri ile benzerlik taşıdığı anlaşılmaktadır. Referans alınan meşaleler, kurban ayinlerinin nesnesi olduğu için “yamyamlık” göstergesi niteliğindedir. *Survivor All Star 2024* yarışmasında meşale mizansenlerine ek olarak, yarışmacıların elenmesini istedikleri kişinin ismini yazıp içine attıkları nesnenin tencere şeklinde betimlenmiş olması, ateşte pişirme metaforunu güçlendiren bir öğedir. Tencere mizanseninin net olarak görüldüğü 2.bölümün 03:01:25. dakikasında bir yarışmacı oy verdikten sonra “güveç tenceresi değişmiş” ifadesini kullanmaktadır. Sonuç olarak yarışmada kullanılan ve 4.11 numaralı görselde temsil edilen meşaleler, kurban verme ayininde kullanılan meşale imgesini çağrıştıran bir niteliktedir. Bu metaforlar ile sadece kabile anlatısına dair anlamlar inşa edilmemekte; yarışmada yenilmek ile pişirilen yemek olarak “yenilmek” arasında metaforik bağlantı kurulmaktadır.



Görsel 4.12 Survivor All Star 2024 Yarışma Programı 1.Bölüm Sahnesi: Ateş

4.1.4.2.1.3. Heykel Mizanseni



Görsel 4.13 *King Kong* (2005) Filminden Bir Sahne: Heykel Referansı

King Kong (2005) filminin 56:28 dakikasındaki sahneye ait yukarıdaki 4.13 numaralı görsel, “yamyam” olarak temsil edilen yerli kabilenin yaşadığı ortamdaki bir taş heykeldir.



Görsel 4.14 *Survivor All Star 2024* Yarışma Programı 128.Bölüm Sahnesi: Heykel

Survivor All Star 2024 yarışmasının bireysel mücadeleye geçildiği 128.bölümünün 1:28:18. dakikasına ait yukarıdaki görsel, konsey toplantısının yapıldığı ortamdaki heykel figürleri temsil etmektedir. Söz konusu heykel figürlerine ait görüntülerin yarışmanın diğer bölümlerinde de konsey toplantısına ait sahne geçişlerinde sıklıkla kullanıldığı gözlemlenmektedir. Görselde temsil edilen figürlerden önde olanın kabile şeflerini çağrıştıran aksesuar motiflerine sahip olduğu, arkadakinin ise daha sade bir insan yüzü betimlediği

anlaşılmaktadır. Görselde temsil edilen figürlerin taş veya taş simülasyonu bir malzemeden yapılmış olması, kaba hatlar içeren bir kompozisyona sahip olması referans alınan 4.13 numaralı görseldeki figürle benzerlik taşıdığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda figürlerin “kabile anlatısı” çağrışımına uygun bir sanatsal kompozisyon sergilediği görülmektedir.

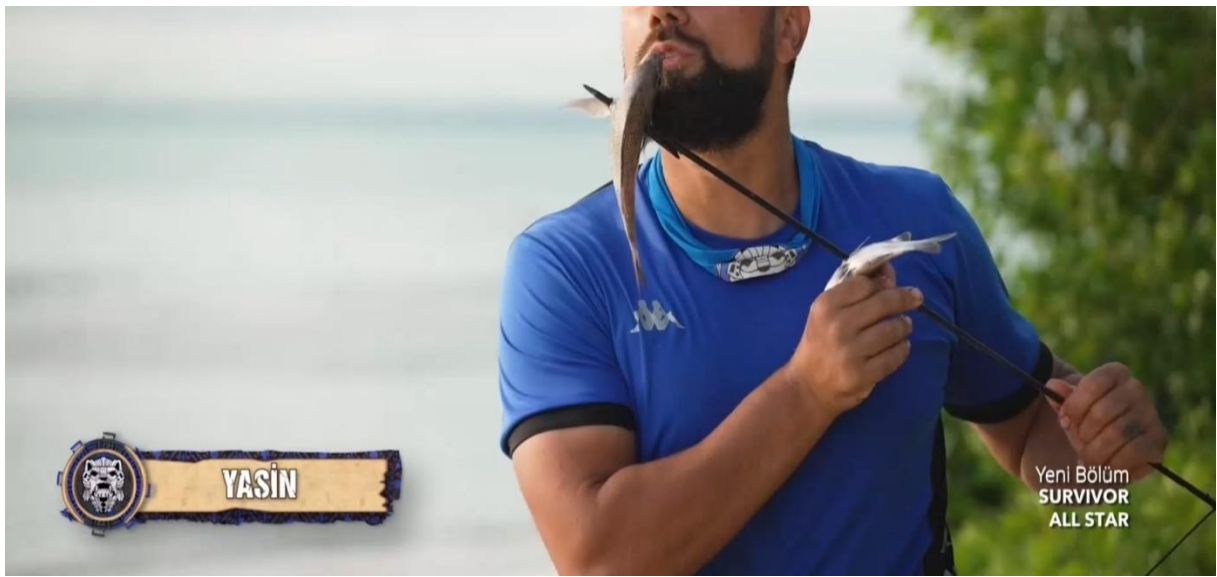
4.1.2.2.2. Kamp Faaliyetleri



Görsel 4.15 Survivor All Star 2024 Yarışma Programı 3.Bölüm Sahnesi: Av Bölüşümü

Yukarıdaki görsel, *Survivor All Star 2024* yarışma programının kamp faaliyetlerinin yoğunlaştığı 3.bölümünün 17.17 dakikasından alınmış bir sahne kesitidir. Temsili görselde arka planda odunlardan baraka inşasına başlamış olan bir yarışmacı temsil edilmektedir. İlgili görselden sonraki sahnelerde, söz konusu barakanın çatısı palmiye yaprakları ile döşenmektedir. 3.bölümün 18:22 dakikasına ait 4.17 numaralı görselde barakanın çatısının tamamlandığı ve bir yarışmacının odun parçaları ile kamp ateş yaktığı görülmektedir. Baraka yapımında kullanılan odun ve palmiye yaprağı gibi malzemelerin hammadde olarak kamp çevresindeki tropik bitkilerin içeriği ile örtüşmesi, yaşadığı yeri çevre malzemelerden üreten yerli kabileleri çağrıştırmaktadır. 4.15 numaralı temsili görselde ön planda olan yarışmacı ise zıpkınla avladığı balıklar ile kampa dönmektedir. Avladığı balıklardan birini yarın düello oyununa çıkacak olan takım arkadaşına ikram edeceğini belirtmektedir. Temsili görselin ait olduğu sekansta 16:00. dakikadan itibaren ilgili yarışmacının, sığ sularda çeşitli dalışlar yaparak zıpkınla balık avlama çabası gösterilmektedir. Söz konusu zıpkının, ilk bölümdeki ödül oyununun kazanılması neticesinde takıma verildiği anlaşılmaktadır. Yarışmacının balıkları

avlamayı başardıktan sonraki sahnelerde şişe geçirilmiş balıklarla dolaşması gösterilmektedir. Olta yerine zıpkın kullanılması avlanma edimini vurgulayan bir seçim olmakla beraber yarışmacının şişe geçirilmiş balıklar ile kendini göstermesi, mızrak veya ok kullanan yerli avcılar çağrıştıran bir kompozisyon sunmaktadır. Sonraki sahnelerde, balıkları avlayan yarışmacı kameraya deneyimlerini anlatmakta ve 16:17.dakikaya ait 4.16 numaralı aşağıdaki görselde şişe geçirilmiş balıkları öper koklar gibi hareketler yapmaktadır. İlgili görsellerde balıkların sanki mızrak veya okla yakalanmış gibi gösterilmesi, yarışmacının jestleri ve temsil edilen tropik ada ortamı bütün olarak değerlendirildiğinde ortaya çıkan kompozisyon ilkel araçlarla avcılık yapan bir kabile bireyini çağrıştırmaktadır. Sonuç olarak temsil edilen faaliyetlerin “kabile anlatısı” inşa ettiği görülmektedir.



Görsel 4.16 Survivor All Star 2024 Yarışma Programı 3.Bölüm Sahnesi: Balıklar



Görsel 4.17 Survivor All Star 2024 Yarışma Programı 3.Bölüm Sahnesi: Kamp Ateşi

4.1.2.3. Kargo Kültü Temsilleri

Kargo kültürü, kabile anlatısına dair temalar ile bağlantılı bir kavram olsa da karmaşık yapısı nedeniyle ayrı bir başlık altında değerlendirilmeye daha uygundur. Kargo kültürü, avcı toplayıcı kabilelerin sömürgecilerden aldıkları endüstri toplumuna ait emtiayı yüceleştirmesini ve sömürgecilerin ilgili coğrafyayı terk etmesinden sonra yaşadıkları yoksunluk durumunu gidermek adına gerçekleştirdikleri ritüelleri ifade etmektedir. Ritüel, bölgeye zenginlik getiren kargo araçlarının ahşap, taş gibi çevre materyallerden maketlerinin imal edilmesi ve bu maketlere yönelik kutsiyet atfedilen davranışlar şeklinde görünüm kazanmakta, söz konusu fetiş maketlerin gücü ile zenginliğin tekrar bölgeye geri geleceğine dair kehanetler üretilmektedir (Lindstorm, 1993:162). Kargo kültürü olgusunun kimi örneklerinde yerel efsaneler ile batılı misyonerlerin asimilasyonu sonucu benimsenmiş olan Hristiyanlığa dair motifler harmanlanmakta, zenginliğin “kurtarıcı mesih” tarafından geri getirileceği yönünde bir inanış ortaya çıkmakta ve kargo kültürü ritüeline konu objeler haç gibi semboller olarak gözlemlenebilmektedir (Eliade, 2001:91). Özetle kargo kültürü ritüeli, endüstri toplumuna ait teknolojilerin veya kültürel öğelerin sömürgeciler ile karşılaşan kabilelerin perspektifinde zenginlik getiren kutsal varlıklar olarak putlaşmasını ifade etmektedir. Taklide dayalı söz konusu ritüellerin amacı, kapitalizmin ürettiği metalara kavuşmaktır.

Survivor serisi, yarışma programında barındırdığı ödül oyunları neticesinde yarışmacılara belirli markalara ait metaları ödül olarak takdim etmektedir (Mazıcı vd., 2017). Bununla birlikte *Survivor* serisinin içeriğindeki faaliyetler, birbiri ile bağlantılı belirli kalıpları tekrar etmesi nedeniyle ritüel niteliği taşımakta, yarışmacılar söz konusu yarışma oyunlarına ritüel sisteminin bir parçası olarak katılmaktadır (Övür, 2017). Yarışmacı topluluğunun izole tropikal bir adada avcı toplayıcı kabile profili sergilemesi ve ödül olarak endüstri toplumuna ait metaların verildiği yarışma ritüellerine katılmaları kargo kültürü kompozisyonuna büyük ölçüde benzerlik taşımaktadır. Yarışma programının “vahşi doğada” hayatta kalma mücadelesini veya avcı toplayıcı yaşam tarzını simüle ettiğine dair çalışmalar referans alınacak olursa (Yumrukuz, 2016; Sucu, 2019), söz konusu ödül oyunlarının da kargo kültürünü simüle ettiği sonucuna varmak mümkündür.

Baudrillard, edebi bir dille metropol içinde dolaşan tüketicileri, balta girmemiş ormanlarda dolaşan avcı toplayıcılara benzetmekte ve metaların mutluluk getirme vaadine kapılan tüketicilerin mutluluk beklentisi ile yerlilerin bolluk beklentisini ifade eden kargo kültürü arasında bağlantı kurmaktadır. Tüketim kültürü metalara reklamlar gibi kitle iletişim araçlarının sunduğu olanaklar ile zevk alma, kendinden geçme gibi bir takım irrasyonel anlamlar atfederek metaların temsil ettiği bu göstergelerin tüketilmesine davet etmektedir. Metropol insanı için

ulaşmak istenen bolluk, metaların kendisini değil metalara atfedilen göstergeleri ifade etmektedir. Metalar ile ilgili yüceleştirme ve beklenti, tüketim kültürünün pratikte kargo kültürünü çağrıştıran bir yönü olduğunu göstermektedir (Baudrillard, 2018: 23-29).

Orijinal *Survivor* yarışma programının yapımcısı olan Burnett, yarışma formatında yer alan yoksunluk durumunu, yarışmacıların ödül olarak sunulan metalara yönelik yoğun ilgi göstermelerine yol açacak bir sistem olarak tasarladığını ifade etmiş ve metalara yönelik kabile yerlisinin bakış açısı ile metropol tüketicisinin bakış açısını buluşturan bir kompozisyona imza atmıştır (2024). *Survivor* yarışmasında yarışmacılar üzerinden sunulan tüketici kimliği, sosyal Darwinist seçimden sağ çıkmayı başarmanın kapitalizmin sunduğu hazlara ulaşma olarak anlamlandırıldığı bir kompozisyon sunmaktadır (Murray, 2001: 49). Bir medya gösterisi olarak kargo kültürü mizansenleri, kompleks bir anlam dizgesi içinde sosyal Darwinist söylemi tüketim kültürü bağlamında temsil etmekte ve sömürgeci bakış açısının oryantalist motiflerinden faydalanmaktadır. *Survivor* yarışmasının çeşitli yönlerden tropikal bir ortamda yaşayan avcı toplayıcı kabile kültürünü çağrıştıran temaları, kargo kültürü söylemini daha net bir şekilde görünür kılmakta, yarışma oyunlarının yapısı kargo kültürü ritüellerini andırmaktadır. Baudrillard'ın modern tüketici ile kabile yerlisi arasında kargo kültürü bağlamında kurduğu benzerlik metaların yüceltilmesine odaklanan edebi bir yorumdur (2018: 23-29). Yarışmacıların avcı toplayıcı kabile üyeleri gibi temsil edildiği *Survivor* yarışmasında, yarışma parkurlarının “ıssız tropikal ada” ortamı ile uyumsuz görünen mühendislik yapılardan oluşması, bu yapılarda gerçekleşen faaliyetlerin endüstri toplumu kültürüne ait sportif branşları çağrıştırması ve oyunların birer ritüel olarak niteliği taşıması bir bütün olarak değerlendirildiğinde kargo kültürü olgusunu netleştiren göstergeler sunmakta; bu göstergelerin analizi ise konunun edebi bir benzetmenin ötesinde objektif bir olgu olarak değerlendirilmesine fırsat sunmaktadır. Bu bağlamda “kargo kültürü” alt başlığı, yarışma parkurlarının barındırdığı özellikler ile ödül oyunları sonunda verilen nesnelere odaklanmaktadır.

4.1.2.3.1. Ritüel Olarak Yarışma Oyunu

Survivor All Star 2024 yarışma programında birer ritüel niteliği taşıyan ödül oyunları, kabile anlatısı söylemleri ile birlikte düşünüldüğünde kargo kültürü söylemini inşa eden bir kompozisyon ortaya koymaktadır. Ödül oyunları sonucunda verilen marka taşıyan metalar, yarışmacılar tarafından büyük bir sevinç ile karşılanmakta, yarışmanın genel görünümünde gergin bir psikolojinin hâkim olması nedeniyle bu sevinç gösterileri daha da vurgulu hale gelmektedir. Bu olgunun fetişist bir söylem barındırdığı anlaşılmaktadır.

Fetiřizm, grlen bir varlıđın grlmeyen bir gc barındırdıđına ynelik inancı ifade etmektedir. Antropoloji aısından bu gc bir eřyanın iinde barındıđına inanılan ruhsal varlıklar iken, Marksist bađlamda eřyaların onları reten insan emeđi zerinden deđerlendirilme durumunu yitirmesini, Psikoanalitik bađlamda nesnenin erotik deđer kazanmasını ifade etmektedir. Hall’a gre temsilde fetiřizm btn bu anlamlardan dn almakta, farklı bađamlarda yorumlanabilmektedir (2017: 344).

Survivor All Star 2024 Yarıřmasındaki alık gibi yoksunluk halleri, metropol marketlerinde kolayca bulunabilecek gıda trnden metaların yarıřmacılar tarafından gnlk hayatta beklenmeyecek lde byk bir ilgi ve istekle karřılanmasına yol amaktadır. Sz konusu metalar, para ile satın alınma zelliklerini yitirerek yarıřma sonucunda verilen deđerli dller kimliđine kavuřmakta ve yarıřma ritelinin yceleřtirdiđini nesneler olarak fetiř deđer kazanmaktadır.

ođu zaman, sz konusu metalar yerli kltrn ađrıřtıran sunak benzeri bir yapı zerinde tanıtılmakta, bu kompozisyon aynı anda hem arkaik hem de kapitalist bađlamda yorumlanabilecek bir fetiř deđer temsili sunmaktadır. Sz konusu fetiř deđerin hem arkaik kabile anlatısı hem de modern kapitalizm bađlamında zmlenebilir yapıda olması, kapitalizme ait metaları tapınma nesneleri haline getiren kargo klt ritelinin kompleks ieriđinden kaynaklanmaktadır. *Survivor All Star 2024* yarıřma oyunları, bu bađlamda metalara kavuřmak iin gerekleřtirilen birer kargo klt riteli grnmne kavuřmakta, riteli ancak en mkemmekle řekilde yerine getirip yarıřma oyununda bařarılı olan kiřiler metaları elde etme hakkı kazanmakta ve kazanımın kutlanması ile ritel tamamlanmaktadır. Kargo klt riteli, yarıřma oyunlarının endstri toplumunun kltrel rnlerini ađrıřtıran taklitler iermesi ve ritel sonucunda endstri toplumuna ait metaların kazanılmak istenmesi řeklinde iki bileřenden oluřmaktadır. Ancak her iki bileřenin kargo klt sylemini inřa etmesini sađlayan bađlam “dođada yařam” bařlıđı altında analiz edildiđi zere yarıřmacı takımların izole tropikal evrede yařayan avcı toplayıcı kabile grnmnde temsil edilmesidir. Kargo klt kavramının *Survivor All Star 2024* yarıřma programında nasıl bir sylem ile grnm kazandıđı, yarıřma oyunlarında verilen dllerin takdimi ile yarıřma kompozisyonunun endstri toplumuna ait kltrel đeleri ađrıřtırması zerinden iki bileřene ayrılabilir. Bu alt bařlıkta dl oyunlarındaki metaların sunumu ve yarıřmacıların sevinli tepkisine dair rnek sahneler analiz edilmektedir.



Görsel 4.18 Survivor All Star 2024 Yarışma Programı 17.Bölüm Sahnesi: Ödül Takdimi

Yukarıda yer alan görsel *Survivor All Star 2024* yarışma programının 17.bölümün 30.30 dakikasından alınmış bir sahne kesitidir. Görsel, kazananlara verilecek olan ödülün oyundan önceki takdimini betimlemekte olup, pek çok öğenin tek kadrada yer alması nedeniyle örnek olarak seçilmiştir. İlgili görselde yarışmanın sunucusu, hasır ve çubuklardan yapıldığı izlenimi veren sunak kapağını kaldırmakta ve “Ülker Çokokrem” markasına ait kahvaltılık ürünü takdim etmektedir. Takdimin hemen öncesinde yer alan sahnede yarışmacılar 30:25. dakikadan itibaren sunak kapağının açılması için tezahürat yapmakta, sunucu ise tezahüratı arttırıcı jestler gerçekleştirmektedir. Sunak kapağının açılmasından sonraki sahnede ise görselde de görülebileceği üzere ekranın sağ alt köşesine ilgili markaya ait logo yerleştirilmekte, kanal logosuna ait harf öğeleri kaybolmakta ve ekranı marka ürüne ait logo renklerini taşıyan bir çerçeve kaplamaktadır. Söz konusu öğeler, ürün yerleştirmeye konu olan ürüne yönelik dikkati arttırmaktadır. İlgili görselden hemen sonraki sahnede takdim edilen ürünler yakın plandan çekilmekte ve sunucu söz konusu ürüne yönelik dramatik ifadeler içeren açıklamalar yapmaktadır. Takdim sırasında, yarışmacılar büyük sevinç göstermekte, sunucunun “Çokokrem” sürülmüş bir ekmeği ısırdığı sırada yarışmacılar sevinç çığlıkları atarak alkış tutmakta, aralarından zıplayanlar veya yere yığılmaya kalkanlar olduğu gözlemlenmektedir. Altta yer alan 4.19 numaralı görsel 17.bölümün 30:32 dakikasındaki sahneyi temsil etmekte olup, takdim sırasında çığlık atan ve alkış tutan yarışmacıları göstermektedir. Marka taşıyan endüstriyel bir ürünün ödül olarak takdim edilmesi, ödülün tropikal ada malzemeleri ile yapıldığı izlenimi veren bir sunağın içinde betimlenmesi ve yarışmacıların aşırı duygu gösterileri birlikte değerlendirildiğinde söz konusu kompozisyonun metaların yüceleştirildiği

bir tür kabile ritüeli temsili sunduğu anlaşılmaktadır. Bu ritüel temsili kargo kültü söyleminin bileşenlerinden birini inşa etmektedir. Aynı zamanda bu temsil biçimi söz konusu markanın reklamının yapıldığı bir ürün yerleştirme niteliği taşımaktadır. Yarışmacılar bu ürün yerleştirme sahnesinde tüketici özneler olarak temsil edilmektedir. Söz konusu ürünlerin yarışmacılara para karşılığı değil, ritüel karşılığı verilecek olması sıradan bir tüketim yerine fetiş değer atfedilen bir tüketimin temsil edildiğini göstermektedir. Özetle kargo kültü kompozisyonu çerçevesinde reklamı yapılan meta, ıssız adada yoksunluk çeken kişilerin perspektifinden kıymetli bir nesne olarak gösterilmektedir. Kargo kültü temsili, tüketici özneliğini sosyal Darwinist söylem içinde konumlandırarak sistemden elenmeyi yoksunlukla, kazanmayı tüketimle ilişkilendirmektedir. Analize konu bölüm yanı sıra programının ödül oyunu içeren diğer bölümlerinin de çok benzer bir temsil sunduğu gözlemlenmekte, farklı ürün örnekleri olarak 6.bölümde “Arçelik” marka kahve makinesinden elde edilmiş kahveler, 11.bölümde “Karaca” marka tavada pişirilmiş omlet porsiyonları, 20.bölümde “Biscolata” marka atıştırmalıklar, 34.bölümde markasız bir kuş başı pide yanında servis edilen “Pepsi” marka içecek, 37.bölümde “Popeyes” marka hamburger menü, 84.bölümde “Dominos” marka pizza ödül olarak sunulmaktadır.

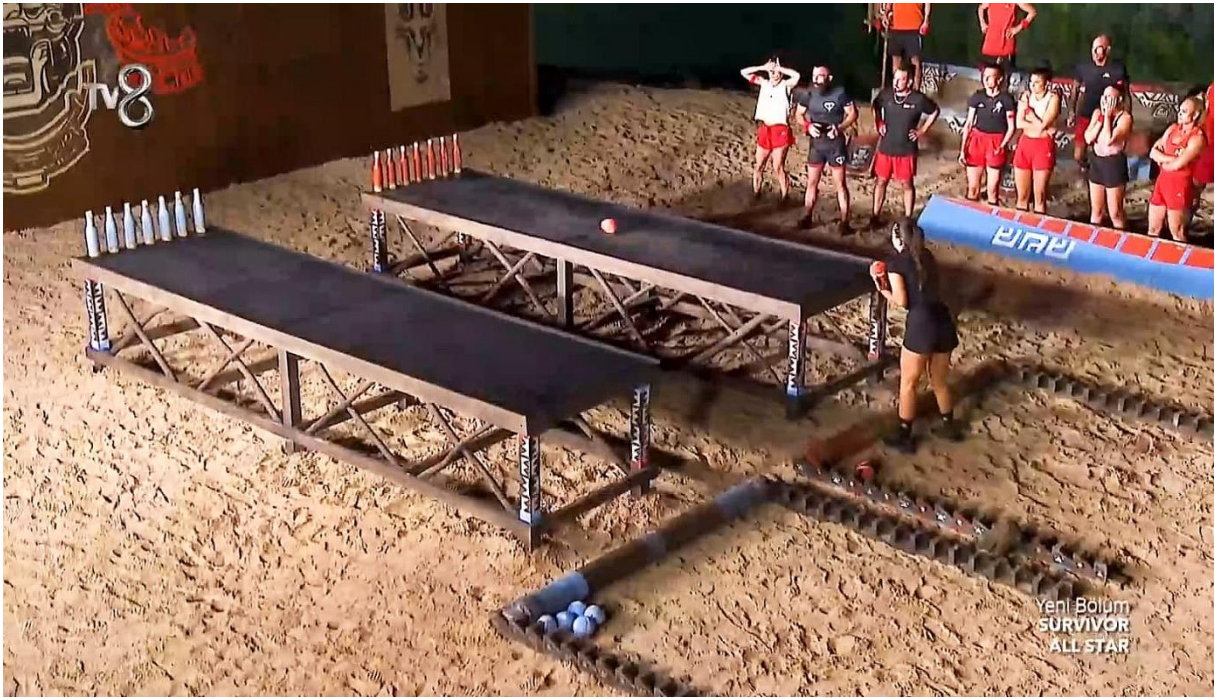


Görsel 4.19 Survivor All Star 2024 Yarışma Programı 17.Bölüm Sahnesi: Ödüle Yönelik Tepki

Kargo kültü kompozisyonunun bileşeni olarak sunulan markalı ödüllerin endüstriyel metalara karşılık geldiği görülmekle birlikte, “Dominos” marka pizza gibi küresel firmalara ait ürünler aynı zamanda kozmopolit Batı kültürüne gönderme yapmaktadır. Diğer yandan, 82.bölümde düzenlenen ve yapı itibarıyla kargo kültü kompozisyonu barındırmayan “açık arttırma” oyununda sunulan ödülleri, markasız olmakla birlikte sıklıkla ulusal mutfak kültürüne

ait “Türk kahvesi”, “yaprak sarma”, “Adana dürüm” gibi ürünler içermekte ancak açık artırmada Dominik parası kullanılmaktadır. Yumrukuz’un çalışmasında *Survivor* programındaki açık artırma oyunlarında para birimi olarak Türk lirasının kullanılmaması, yerelliğe dair anlamın muğlaklaştırılması ve alışveriş ilişkisi üzerinden kozmopolit bir bağlama yerleştirilmesi olarak yorumlanmaktadır (2016: 102). Ödül olarak verilen gıda ürünleri arasındaki kültürel farklılıkları ulusallık bağlamında değerlendiren Malko, yemekler üzerinden sığ bir biçimde temsil edilen ulusal kültürü stereotip bir anlam inşası olarak değerlendirmekte ve *Survivor* serisinin farklı ülkelerdeki uyarlamalarının bu tür sığ farklılıklar üzerinden yerel bir kimlik kazanmaya yöneldiğini ifade etmektedir (2013: 52). Diğer yandan *Survivor All Star 2024* programının 82.bölümünde ulusal mutfak kültürüne ait gıda “yaprak sarma” gibi ürünlerin markasız olarak takdim edilmesi bu türden bir kültürü temsil eden firmaların reklam ilişkisinin dışında tutulduğunu, kargo kültü kompozisyonunda takdim edilen “Dominos” pizza gibi kozmopolit gıda ürünleri üzerinden kozmopolit bir yemek kültürünü temsil eden firmaların reklam gücünün desteklendiği anlaşılmaktadır. Kargo kültü söyleminin sunulan ödülleri yüceltici yapısı dikkate alındığında açık arttırma oyununda gösterilen yerel mutfak ürünleri ritüel nesnesi yerine alışveriş nesnesi gibi daha sıradan bir seviyede temsil edilmektedir. 34.bölümde yarışma ödülü olarak sunulan Türk mutfağına ait kuşbaşı pidenin herhangi bir marka taşımasına karşılık pidenin yanında sunulan içeceğin “Pepsi” markasına sahip olması, kargo kültü kompozisyonu içeriğinde de benzer bir farklılığın söz konusu olduğunu göstermektedir. Kuşbaşı pide yanında kozmopolit bir marka olan “Pepsi” marka gazlı içeceğin yer alması, kozmopolit kültüre ait ürünlerin yerel kültüre ait göstergeler ile birlikte temsil edildiği küyerelleşme olgusuna da örnek bir gösterge oluşturmaktadır. Sonuç olarak ödüle konu ürünler açısından kargo kültü kompozisyonu, kozmopolit bir yemek kültürünü daha yoğun bir şekilde temsil edip bu kültüre ait firmaların ekonomik prestijini reklam yoluyla desteklerken, program içeriğinde ulusal mutfağına ait ürünlerden birer kültürel gösterge olarak faydalanılmakta ve açık artırma oyunundaki bu türden ödüller herhangi bir markanın reklamını temsil etmemekte, ekonomik kazanç işlevi göstermemektedir.

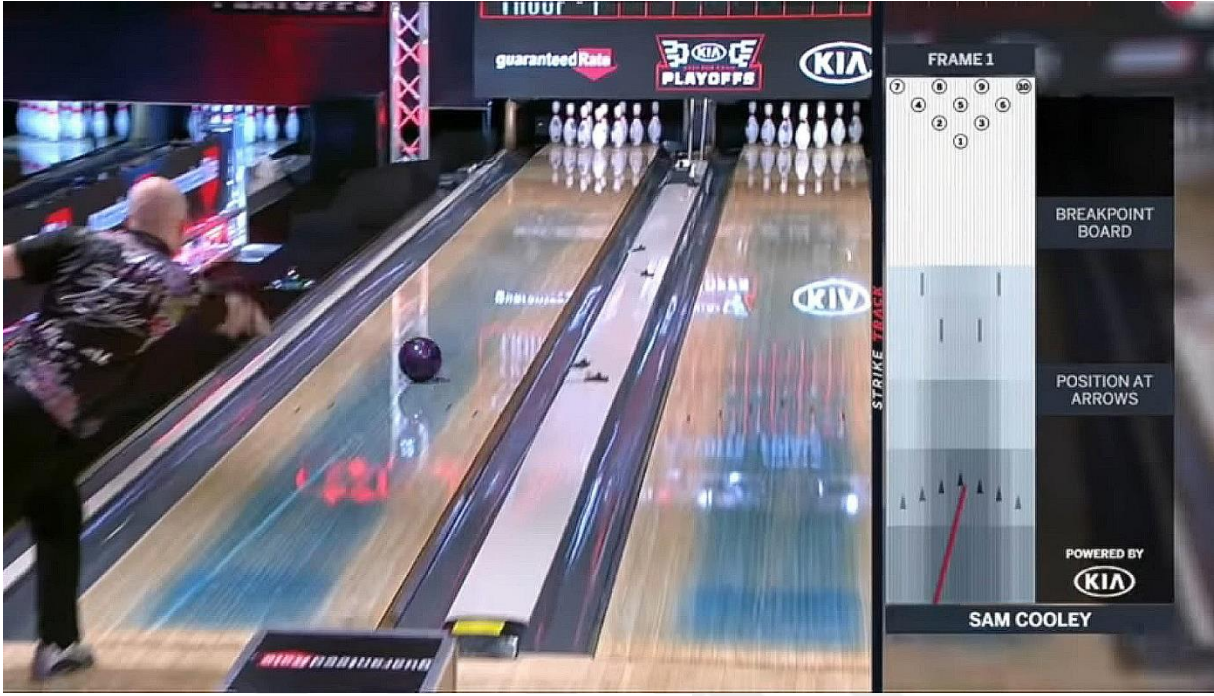
4.1.2.3.2. Kargo Kültü Nesnesi Olarak Yarışma Kompozisyonu



Görsel 4.20 Survivor All Star 2024 Yarışma Programı 3.Bölüm Sahnesi: Ödül Oyunu

Survivor All Star 2024 yarışma programının 3.bölümünün 26:54.dakikasına ait sahneye temsil eden yukarıdaki görsel, ödül oyunundaki atış poligonu aşamasını göstermektedir. Atış oyunu kompozisyonu incelendiğinde, bir platform üzerinde yuvarlanan bir top ile lobutların vurulmaya çalışıldığı görülmektedir. Platformun ahşap malzemelerden yapıldığı, köşe sütunlarının süslendiği anlaşılmaktadır. Oyunun yapısı bütünsel olarak değerlendirildiğinde endüstri toplumuna ait modern bir eğlence oyunu olan bowling özelliklerini taşıdığı görülmektedir. Bowling oyunu, bir platform üzerinde yuvarlanan top ile lobutların vurulmasına yönelik bir sistem içermekte olup, 4.21 numaralı görsel (Youtube, 2024c), *PBA Televised 300 Game* adındaki bowling yarışmasına ait sahneyi temsil etmektedir. 4.20 numaralı görselde temsil edilen oyun ile 4.21 numaralı görselde temsil edilen bowling oyunu arasındaki benzerlik, *Survivor All Star 2024* yarışmasındaki ödül oyunlarının endüstri toplumuna ait oyunların görünümünü taklit eden bir kompozisyon içerdiğini göstermektedir. *Survivor All Star 2024* yarışmasının 103.,109.,134. bölümlerinde de 4.20 numaralı görseldekine benzeyen oyun kompozisyonları içerdiği gözlemlenmekte ve bowling benzeri kompozisyonun münferit bir örnek olmadığı anlaşılmaktadır. Ek olarak, bowling benzeri kompozisyonlar dışında da atış poligonlarında endüstri toplumu oyunlarını çağrıştıran öğeler gözlemlenmekte örneğin 129.,113., 132.bölümlerde görülebileceği üzere bazı poligonlar içine top veya başka cisimlerin atılması gereken file şeklinde potalar içermekte ve bu kompozisyonun modern bir spor oyunu olan basketbolu çağrıştırdığı görülmektedir. *Survivor All Star 2024* ödül oyunu poligonlarının endüstri toplumuna ait oyunları çağrıştıran ahşaptan yapılmış taklitler gibi bir kompozisyona

sahip olması ve yarışmacıların ortam faaliyetlerinde kabile yerlisi gibi gösterilmesi bir bütün olarak değerlendirildiğinde kargo kültü söyleminin diğer bir boyutunun inşa edildiği anlaşılmaktadır.



Görsel 4.21 Bowling Oyununu Temsil Eden Referans Resmi: *PBA Televised 300 Game*

4.1.3. Ofansif Davranış Söylemi ve Analizi

Survivor serisinde temsil edilen rekabet, yarışmacılar arasında ofansif davranışların sergilendiği tartışmalar içermektedir. Yarışma oyunlarında söz konusu ofansif davranışlar yoğunlaşmakta, yarışmacıların öfkeli ruh hali ile birbirleri ile tartıştığı durumlara rastlanmaktadır (Yumrukuz, 2016: 103). Söz konusu tutumlar birbirleri ile rekabet eden kişiler ile sınırlı kalmamakta, takım arkadaşları arasında yarışma oyunlarını kaybeden kişilere yönelik sert eleştiriler şeklinde de ortaya çıkabilmektedir. Diğer yandan, yarışma formatının parçası olan konfordan yoksunluk, yarışmacıların kamp yaptığı aşamalarda dahi gergin olmalarına yol açmakta, yiyecek paylaşımı gibi durumlar kavga nedeni olabilmektedir (Milliyet, 2024b). Bahsi geçen olgular, rekabetin nazik ve saygılı bir kompozisyon yerine sert ve acımasız bir kompozisyonda temsil edilmesini sağlamakta, bu durum *Survivor* yarışmacılarının kimi çalışmalarda arenada birbirleri ile dövüşen “gladyatörlere” benzetilmesine temel olmaktadır (Kırık ve Altun, 2017: 200-205).

Rekabetin ofansif davranışlar üzerinden sergilenmesi, barındırdığı aşırılık itibarıyla sosyal Darwinist söylemi güçlendiren bir söylem kategorisidir. Sosyal Darwinist söylemin sunduğu hoşgörüden yoksun dünya görüşünde yaşamak bir yaşam savaşıdır ve doğal seçim benzeri bir etkinin toplumda gerçekleşmesi adına zayıfların ezilmesi gerekmektedir. *Survivor*

All Star 2024 yarışması örneğinde söz konusu söylem kategorisi “ofansif davranış” başlığı ile yarışmacıların davranışları üzerinden analiz edilecektir. Bu paragrafta da değinilen olgular bağlamında “ofansif davranış” söylem kategorisi “yenilgiye tahammülsüzlük” ve “rakipler arası husumet” bileşenleri yönünden değerlendirilecektir.

4.1.3.1. Yenilgiye Tahammülsüzlük

Yarışma programındaki ofansif davranışların diyalog modu üzerinden analizinde, yarışmanın tanıtım bölümü niteliğinde olması da dikkate alınarak 1.bölüm örneklem seçilmiştir. Yarışmacılar arasındaki ofansif davranışlar, *Survivor All Star 2024* yarışma programının 1.bölümünden itibaren kendini göstermektedir. 1.bölümde düzenlenen halat çekme yarışmasında, yarışmacılar ikiye bölünmüş gruplar halinde karşılaşmakta ve her roud için bir puan edilmektedir. 33:10- 33:33 dakika aralığında mavi takımdan Seda isimli yarışmacı, yarışmada round kaybeden kırmızı takımdan Nagihan’a hitaben “yatıyorsun orada” dedikten sonra Nagihan “ayağım kaydı” diye sinirli bir şekilde cevap vermekte ve hemen sonra Seda’ya hitaben “hasta!” diyerek bağırarak, “Seda, kendi takımına bak insanı çileden çıkarma” cümlesi ile tartışmayı sürdürmektedir. Seda isimli yarışmacı da gergin bir ifadeye bürünüp “Tamam uzattın ama aaaa!” diye yüksek sesle cevap verdikten sonra diğer yarışmacılar araya girip tartışan yarışmacıları birbirinden uzaklaştırma çabası göstermekte, kalabalığın oluşturduğu kargaşa içinde Seda ve Nagihan’ın söylenmeye devam ettikleri duyulmaktadır. 34:00-34:21 dakika aralığında sunucu Acun Ilıcalı, tartışan yarışmacıların davranışlarını yorumlamakta ve “Seda’nın istemeden *Survivor*’da tansiyonu yükseltecek çok olayını göreceğiz, tecrübelerim öyle söylüyor” ifadesini kullanmaktadır. Yarışmacıların öfkeli ve çatışmacı tutumları, programın sunucusu tarafından da tespit edilmekte, bu tür olayların tekrardan yaşanacağı yorumu yapılmaktadır.

Alev animasyonu ve buna bağlı olarak alev alma ses efekti ile sonraki sahneye geçilmekte, Nagihan gergin bir ses tonu ile 34.49. dakikada “var ya garanti sayıyı çöp ettiniz” ifadesini kullanmakta, 4.22 numaralı görselde de görülebileceği üzere 35:12-35:22 dakika aralığında işaret parmağını sallayarak “Bir daha benim fikrim olmadan kimse beni zorla oyuna çıkarmayacak tamam mı? Bunu bir kez daha söylüyorum. Onu kırmayayım, bunu kırmayayım, yok öyle bir şey!” ifadeleri ile takım arkadaşlarını seçimlerinden dolayı suçlamaktadır. Yarışmacının round kaybettikten sonra söz konusu yenilgiyi takım arkadaşlarına yönelik bir suçlama ve tartışma konusu haline getirmesi, ofansif davranışlardan “yenilgiye tahammülsüzlük” bileşenine örnek teşkil eden bir kompozisyon sunmaktadır.



Görsel 4. 22 Survivor All Star 2024 1.Bölüm Sahnesi: Uyarı

Söz konusu kompozisyon bireysel başarısızlıkların gruba atfedilmesini gösteren davranışlar üzerinden takım dayanışması temsili zayıflatmakta ve bireysel çıkarları ön plana alan bir öznellik temsili sunmaktadır. Bireyselliğin ön plana çıkması beraberinde yarışmacıların oyun kaybettiklerinde savunmacı ve suçlayıcı bir tutum sergilemesine ve kişiler arası gerilimi arttırıcı bir eğilimde olmasına yol açmakta, kaybeden yarışmacının özeleştiri yapmak yerine ilk önce takım arkadaşlarını eleştirmeye yönelmesi bu olguya örnek olmaktadır. Yarışma oyunları sonucunda kaybeden takımın dikkate değer yoksunluklar ile karşı karşıya kalacak olması yenilgilerin ciddiye alınmasını ve yenilgiye yönelik tahammülsüzlüğü pekiştirmektedir.

4.1.3.2. Rakipler Arası Husumet

Survivor All Star 2024 yarışmasının 1.bölümü 36.50-36:54 dakika aralığında Poyraz isimli yarışmacı, round galibiyetinden sonra karşı takım oyuncularına dönük olarak ofansif jestler ile kutlama hareketleri yapmakta; dilini gösterip, eliyle göğsüne vurup, hınçlı sesler çıkartmaktadır. Hemen akabinde karşı takımdan Turabi isimli yarışmacı bu hareketlere yönelik tartışma başlatmakta, 37:02.dakikadaki sesin sansürlenmesi nedeniyle hakaret ettiği anlaşılmaktadır. Hakaret üzerine Poyraz isimli yarışmacı 37:06. dakikadan itibaren Turabi'nin üzerine sinirli bir şekilde yürümekte, araya diğer yarışmacılar girerek Poyraz'ı efor harcayarak durdurmaya çalışmakta, sonraki sahnelerde ses sıklıkla sansürlenmekte ve iki yarışmacının da birbirine hakaret ettiği anlaşılmaktadır. Ses sansürünün sona erdiği aşamada iki yarışmacının da birbirine yönelik ofansif cümleler sarf etmeye devam ettiği, 37:44.dakikada Poyraz'ın tekrar tekrar "ağlatacağım seni" ifadesini kullandığı duyulmaktadır. 38:27. dakikada Poyraz, kendisini sakinleştirmeye çalışan takım arkadaşlarına "bana hakaret ediyor" diyerek sansürlü kısımlarda hakaret ibarelerinin olduğunu netleştirmektedir. Her iki tarafın da sakinleştiği izleniminin

oluştugu sırada 39.03.dakikada Turabi isimli yarışmacı birden Poyraz'a doğru koşturaya başlayınca kendi takım arkadaşları çılgın atarak onu durdurmaya çalışmakta ve sonrasında ortamdaki uzaklaştırarak tartışmayı sonlandırmaktadırlar. Bununla birlikte, tartışmanın sona erdiği ve sunucunun olay ile ilgili konuşma yaptığı sahnelerde gergin bir atmosfer devam etmekte, taraflar söz alarak tartışma ile ilgili haklılıklarını savunmakta ve işitsel mod analizi başlığında detaylı olarak inceleneceği üzere gerilim duygusunu besleyen fonlar kullanılmaktadır.



Görsel 4. 23 Survivor All Star 2024 1.Bölüm Sahnesi: Tartışmaya Müdahale

4.22 numaralı görsel, 39.03.dakikada Turabi isimli yarışmacının tartıştığı yarışmacı üzerine sinirli bir biçimde koştuğu sahneye ait görüntü kesitidir. İlgili sahnede görselden de anlaşılacağı üzere kırmızı takımdaki bütün yarışmacılar hep birlikte efor harcayarak ve fiziksel müdahale ile Turabi isimli takım arkadaşlarını durdurmaya çalışmaktadır. Yarışmacının kendisini tutan ve çekiştiren takım arkadaşlarının müdahalesi ile durdurulması, tartışmanın fiziksel bir niteliğe kavuştuğunu göstermekte, müdahale edilmemesi durumunda ise fiziksel bir kavganın gerçekleşebileceği izlenimini vermektedir. Husumetin erkek yarışmacılar arasında fiziksel güç ve fiziksel kavga üzerinden sergilenmesi ofansif davranış söyleminin hegemonik erkeklik öznelliğini temsil eden pratiklerle birlikte inşa edildiğini göstermektedir. Erkek yarışmacılar arasındaki husumet, yenilgiye tahammülsüzlük alt başlığı altında kadın yarışmacılar arasında gerçekleşen tartışma örneği üzerinden karşılaştırılacak olursa kadın yarışmacılar arasındaki tartışma fiziksel kavga ve sansürlenecek ölçüde ağır ithamlarda bulunma gibi eylemlerde bulunmamaktadır. Bu durum, iktidarın fiziksel güç ve kavga üzerinden temsil edilmesinin erkek öznelliği ile ilişkilendirildiğini, bu temsilin ancak bütün takım üyelerinin hep birlikte durdurmayı başardığı bir hegemonik güç gösterisi olarak ortaya çıktığını göstermektedir.

Turabi isimli yarışmacının 37.59.dakikada “o aldığın steroidler bitince dibime çökeceksin” şeklindeki ifadesi, vücut geliştiricilerin kullandığı ve kas görünümünü büyüten steroid kimyasallara gönderme yaparak tartıştığı yarışmacının maskülen kimliğini hedef almaktadır. Yarışmacılar arasındaki maskülen kavga, yarışmaya ait rekabetin parçası olarak gelişmekte ve ofansif davranışlar üzerinden üstünlük sergileme çabasını temsil etmektedir. Bu bağlamda ofansif davranış söylemi hegemonik erkek öznelliğini temsil eden pratiklerde yoğunlaşmaktadır.

39:53 dakikadan itibaren sunucu Acun Ilıcalı olayı yatıştırmaya yönelik konuşma yapmakta, 40:09- 40:23 dakika aralığında “İki tarafa da söylüyorum, bu tansiyonla yürümez, Turabi’yi şu anda gözetim altına alacağız. Kendisiyle konuşacağız. Turabi kullandığı kelimeleri kullanamaz, buna izin veremiyiz. Sizin tarafta da bir ‘yarışmacıyı nasıl delirtirim’i oynamamanız lazım.” İfadelerini kullanmaktadır. İki yarışmacı arasında gerçekleşen karşılıklı hakaretler ve tehditkâr ifadeler açık bir şekilde ofansif davranış örnekleri ortaya koymaktadır.

Yarışma programı, hakaret ifadelerini sansürlemekle birlikte söz konusu ofansif davranışları içerikte kullanmakta ve bu tutumlara odaklanmaktadır. Bu durum, ofansif davranışların yarışma metninde karşılık bulduğunu ve temsil edildiğini göstermektedir. *Survivor All Star 2024* yarışmasının 28.bölümünde ofansif davranışları yüzünden programın sunucusu Acun Ilıcalı tarafından konsey ortamında temsili bir yargılamaya maruz kalan kimi yarışmacılar olduğu dikkate alındığında, birinci bölüm örneğinde temsil edilen ofansif davranışların münferit olaylar olmadığı anlaşılmaktadır. Rekabetin ofansif tutumlar üzerinden sergilenmesi, toplumsal sistemin de “vahşi doğa” gibi şiddetli bir mücadele barındırdığı mesajını üretmekte, birbirini yok etme isteği taşıyan öznelere üzerinden sosyal Darwinist bir söylem inşa etmektedir.

4.2. İşitsel Mod Analizi

Yarışma programında kullanılan çevre sesler ve ses efektleri, bulunulan ortamın ıssız ve tropikal bir çevre olduğu mesajını destekler niteliktedir. Yarışmacıların kamp kurdukları adaya ait gece görüntülerine 52:25. dakikadan itibaren duyulabileceği üzere çekirge ve dalga sesleri eşlik etmektedir. Söz konusu sesler ancak şehir gürültüsünün var olmadığı bir seviyede duyulabilen ve doğayı çağrıştıran bir anlam taşımaktadır. Yarışmanın bütün kompozisyonu ile birlikte değerlendirildiğinde bu çağrışım daha da kuvvetlenmektedir. Bununla birlikte, 01:00:43. dakikadan itibaren duyulabileceği üzere gündüz kamp sahnelerine ötücü kuş sesleri eşlik etmektedir. Ayrıca 01:05:03 dakika örneğinde duyulabileceği üzere sekans değişikliklerinde kuş seslerinin kullanıldığı ve böylelikle tropikal orman imgesinin

güçlendirildiği anlaşılmaktadır. Sonuç olarak işitsel göstergelerin “ıssız tropikal çevre” söylemini destekler nitelikte kullanıldığı anlaşılmaktadır.

Yarışma programında kullanılan fon müzikleri, jenerik ve ortam faaliyetlerinde farklı kompozisyonlara sahiptir. Yarışma oyunları ve kamp kurma sahnelerinde yarışmacıların yaşadığı ruh hallerini vurgulamaya yönelik farklı türlerde müziklerin kullanıldığı anlaşılmaktadır. Örnek olarak birinci bölümün 08.00. dakikasında yarışmacıların Acun Ilıcalı’nın kullandığı bir şov arabasını alkışladıkları sahneye neşeli bir hiphop müziği eşlik etmekte, 52:00-54:00 dakika aralığında kamp kurmaya çalışan yarışmacı görüntülerine gerilim duygusunu taşıyan vurgulu ritimlere sahip opera ve elektronik müzik türlerinde fonlar eşlik etmekte, daha sonrasında yaylı enstrümanların seslerini içeren melankolik bir fon müziği başlamaktadır. Söz konusu fon müzikleri arasında ise perküsyonların ön planda olduğu ritmik bir kompozisyonun jenerik, kamp, adalara yolculuk, yarışma oyunları ve konsey toplantısı faaliyetlerinde sıklıkla kullanıldığı anlaşılmaktadır. Bu kompozisyon perküsyon odaklı yapısı itibarıyla yerli kabilelerin müzik kültürlerini ve etnik müziğe ait enstrümanları çağrıştırmaktadır. Söz konusu benzerliği destekleyen bulgulara bu çalışmanın kabile anlatısı başlığında da değinilmektedir. Yarışma içeriğindeki söylemler bir bütün olarak değerlendirildiğinde ıssız tropikal çevre ortamının öznesi olarak yerli kabile kimliğinin öne çıkarılması, yerli kabileleri akla getiren fon müziklerinin aynı zamanda ıssız tropikal çevreyi çağrıştırmacı bir anlama sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Örnek olarak birinci bölümün ilk 45 saniyesinde yer alan jenerikte, 54:32. dakikadaki kamp sahnesinde, 01:04:56. dakikadaki adalara tekne ile yapılan yolculuk sahnesinde, 01:12:12. dakikadaki yarışma oyunu sahnesinde, 01.15.28. dakikadaki geçiş sahnesinde ve 03:01:38 dakikadan itibaren ada konseyi sekansına geçişte kullanılan sahnelerde söz konusu ritim ve perküsyon odaklı fon müziğinin kullanıldığı tespit edilmekte ve bu müzik yapısının ıssız tropikal çevre söylemini pekiştiren bir işleve sahip olduğu anlaşılmaktadır.

Kargo kültürü söyleminin inşa edilmesi bağlamında ürün yerleştirme sahnelerinde kullanılan müzikal yapıya yönelik analizde, *Survivor All Star 2024* yarışma programının pek çok ortam faaliyetinde sıklıkla kullanılan etnik perküsyon enstrümanlarının bu tür sahnelerde kullanılmadığı tespit edilmektedir. Ürün yerleştirme sahnelerinde kullanılan müziğin bateri, elektro gitar ve bas gitar enstrümanlarından oluşan bir orkestra temelinde modern rock türünde değerlendirilmeye uygun bir müzik meydana getirdiği, söz konusu kompozisyonda kullanılan majör gamlar dolayısıyla coşkulu bir ruh halinin temsil edildiği anlaşılmaktadır. Örnek olarak ritüel olarak yarışma oyunu başlığı altında detaylıca incelenen 17.bölüme ait “Ülker Çokokrem” ürün yerleştirme sahnesinde bulgularan müzikal yapı kullanılmaktadır.

Ürün yerleştirme reklamlarının endüstri toplumuna ait kültürel yapıya ve tüketim alışkanlıklarına gönderme yaptığı dikkate alınacak olursa, söz konusu müzikal yapının modern rock türü üzerinden endüstri toplumunun kültürünü çağrıştıracı bir rol oynaması reklam konsepti ile tutarlı bir fon kullanımıdır. Müzikal kompozisyon açısından referans yapılan 17.bölümde sunucunun ödüle konu ürünü tanıttığı ve sunak üzerindeki kapağı kaldırarak sürprizi açığa çıkardığı 30.25. dakika müziğin bateri atağı ile başlaması ve yarışmacıların alkışlamak, çığlık atmak gibi coşkularını sergiledikleri anlarda bateri atağının tekrar etmesi, söz konusu müzikal yapının ürün yerleştirme reklamını dramatik anlamda pekiştirdiğini ortaya koymaktadır. Tespit edilen müzikal yapının ritüel olarak yarışma oyunu başlığı altında referans yapılan diğer bölümlerdeki ürün yerleştirme sahnelerinde de kullanılan kalıp bir arka fon olduğu tespit edilmiştir. Söz konusu müzikal yapının tekrar tekrar kullanılması, ürün yerleştirme sahnelerindeki ritüel kalıplaşmasını bu yönüyle pekiştirmektedir.

Müzik ve ses efekti kullanımının ofansif davranış söylem kategorisi ile olan ilişkisi üzerinden gerçekleştirilen analizde, ofansif davranış başlığı altında incelenen olaylarda kullanılan müzik ve ses efektine odaklanılarak ve ilgili başlıkta üretilen söylemlerin kuvvetlendirilmesi açısından değerlendirilmektedir. Dizinin ilk bölümünün 36.50 dakikasında başlayan ve iki erkek yarışmacı arasında karşılıklı hakaret etme, üzerine yürüme gibi yoğun husumet sergilenen sekans boyunca güçlü davul vuruşlarından oluşturulmuş sade ve vurgulu bir müziğin kullanıldığı, konuşmaların sansürlendiği tansiyon anlarında bu davul seslerinin yankı efekti ile ilgili boşluğu doldurduğu anlaşılmaktadır. Davul seslerinin tok ve güçlü vuruşlar halinde kullanılması söz konusu sekanstaki gerilimi artırıcı bir rol oynamakta ve birbirine çarpan büyük cisimleri çağrıştıran bir etki ile şiddete dair izlenimi işitsel olarak da pekiştirmektedir. Sansürlü anlarda davul seslerinin yankılı ve derinden gelen bir efekt dahilinde kullanılması iki kişi arasındaki husumetin derinliğini ve ağırlığını ses üzerinden temsil eden bir efekt olarak yorumlanabilir. Bununla birlikte ofansif davranış anlarında söz konusu müzik ve ses efektlerinin kullanımı ilgili sahnelerin editoryal açıdan tercihli olarak metnin dramatik yapısına dahil edildiğini ve vurgulandığını göstermektedir. İncelenen sekansta iki yarışmacı arasındaki tartışmanın son bulduğu ve tartışma ile ilgili olarak sunucunun 39:53 dakikadan itibaren yarışmacılara yönelik gerçekleştirdiği uyarı söylevinde benzer seslerin kullanılmaya devam etmesi editoryal açıdan ses üzerinden gerilim duygusunun sonraki sahnelere aktarılmaya ve mümkün olduğunca uzatılmaya çalışıldığını ortaya koymaktadır. Sunucunun yarışmacıları sakinleştirmeye yönelik konuşma yapmasına rağmen gerilim uyandırıcı seslerin sürdürülmesi ofansif davranışlar üzerinden üretilen gerilim duygusunun ses üzerinden dramatik olarak sürdürüldüğünü temsil etmektedir. Ek olarak, ofansif sahnelerde kullanılan davul sesleri doğada

yaşam söylemini pekiştiren ve kabile anlatısı ile bağlantılı davul sesleri ile tutarlılık sergilemekte iki söylem kategorisi arasında anlam bağlantısının kurulmasını pekiştiren bir bütünsellik ortaya koymaktadır. Kabile anlatısı temsilleri başlığında referans alınan görsellerde “yamyam” olarak temsil edilen kabilelerin şiddet barındıran ritüellerinde davul seslerinin kullanıldığına dair tespitler kabile anlatısı ile ofansif davranışların benzer seslerin kullanılması üzerinden birbirleri ile ilişkilendirildiğini ortaya koyan örnekler içermektedir. Diğer yandan yarışma oyunlarında benzer olarak perküsyon odaklı müziklerin kullanıldığı dikkate alınacak olursa, ofansif davranışlar sırasında kullanılan müzik yapısının daha yavaş bir ritim üzerinden farklılık taşıdığı, parkur oyunlarındaki ritmin ise hızlı hareket etmeye çalışan yarışmacılar ile uyumlu olarak daha hızlı ve kesintisiz olarak duyulduğu tespit edilmektedir.

Rekabet söylem kategorisi ile ilişkilendirilebilecek sahnelerde kullanılan müziklerin diğer bir farkı ise perküsyona ek olarak zaman zaman yaylı enstrümanların da dahil edilmesidir. Bu türden farklılaşmalar özellikle bir yarışma oyunu sonrasında yarışmacıların deneyim ve düşüncüleri hakkında konuştuğu sahnelerde kullanılmaktadır. Özellikle bir yarışma oyununu kaybeden yarışmacının söz aldığı sahnelerde, yenilgi sonrası deneyimlenen duyguların vurgulanması adına perküsyona yaylılar dahil olabilmektedir. Örnek olarak 3.bölümün 2.48. dakikasında gösterilen parkur mücadelesinin özet görüntüsünde davul sesleri yalın bir şekilde kullanılmaktayken, 2.50. dakikada kaybeden yarışmacının konuştuğu sahnede ritmik kompozisyon yapısına uyumlu olarak yaylı enstrümanlar dahil olmakta, kaybeden yarışmacının mücadelecı pozisyonundan vaz geçmemesi vurgulanmaktadır. Diğer yandan söz konusu yarışmacının yarışmadan elenme sonucunu doğuran bir parkur oyununu kaybetmesi üzerine gerçekleştirdiği 6.bölümün 2.59. dakikasındaki veda konuşmasında önceki konuşmadan farklı olarak perküsyon kullanılmamakta, yaylılar ise melankolik, minör gamlar içeren yavaş bir kompozisyonunda kullanılmakta ve zaman zaman benzer karakterde piyano melodileri eşlik etmektedir. Söz konusu farklılık sistem içinde yaşanan yenilgiler ile sistemden elenme arasında müzikal açıdan da ifade edilen bir anlam inşası olduğunu temsil etmektedir. Yarışmadan elenme sonucu mücadelecı tavırda gerçekleşen çözülme yerini melankolik bir ruh halinin temsil edildiği bir duruma bırakmakta, söz konusu temsil müzikal yapıdaki değişim ile pekiştirilmektedir. Melankolik müzikal kompozisyon, sistemden elenmenin duygusal anlamda acı verici bir deneyim olduğu anlamını pekiştirerek eleyici rekabet söyleminin dramatik inşasına katkıda bulunmaktadır. Söz konusu müzikal kompozisyondaki yavaşlık, konsey mekanını terk eden yarışmacının ağır çekim görüntüleri ile örtüşmekte ve melankolik duygular vurgulanmaktadır.

Sonuç olarak işitsel modların dahil oldukları sahnelerdeki görsel modlar ile uyumlu olduğu ve inşa edilen söylemlerin kullanılan müzik ve ses efektleri ile pekiştirildiği, bu pekiştirmenin ilgili işitsel modun çağrıştırdığı öğeler ve müzikal kompozisyona bağlı olarak duygulandırıcı işlevler üzerinden üretildiği anlaşılmıştır. Yarışma programında sıklıkla kullanılan perküsyon odaklı enstrümanlar kabile anlatısını ve dolaylı olarak ıssız tropikal çevre söylemleri ile ilgili göstergeleri çağrıştıracak bir karaktere sahip olmakla birlikte söz konusu enstrümanların ritmik yapı, vurgu, hız, tek veya çok seslilik gibi kompozisyon özellikleri gerilim duygusunu güçlendiren bir etkiye bağlı olarak ofansif davranış ve rekabet söyleminin pekiştirilmesinde de rol oynayabilmektedir. Diğer yandan kargo kültü söylemi bağlamında ürün yerleştirme reklamlarında majör gamlara sahip modern rock müzik türünde bir arka fonun kullanıldığı ve kabile anlatısını çağrıştıracı genel müzikal yapıdan ayrıştığı tespit edilmektedir. Bu farklılığın ürün yerleştirme reklamlarının endüstri toplumuna ait kültürel yapıyı temsil etmesi ile tutarlı olduğu ve reklamın dramatik yönden pekiştirilmesi işlevi gösterdiği anlaşılmaktadır. Yarışmadan elenme sonucunda veda sahnelerinde kullanılan melankolik müzikal yapı ise sistemden elenmeyi dramatize edici bir işlev göstererek sosyal Darwinist söylemi pekiştirmektedir.

SONUÇ

Günümüzde reality show türündeki yarışma programı örneklerinde, kaybedenlerin sistemden elenmek durumunda kaldığı bireysel bir rekabet kompozisyonun sergilendiği görülmektedir. Bu durum, yarışma programlarının neoliberal ideolojiyi sosyal Darwinist bir söylem üzerinden yeniden üretmesi olarak değerlendirilmektedir (İnsel, 2005: 242-244). Neoliberal ideolojinin toplumda ekonomik ve politik anlamda zayıf olan kesimleri sistemin dışına iten politik yaklaşımı, ancak sistemin şartlarını yerine getirebilen “becerikli” kişilerin toplumsal kazanımlar elde edebileceği düşüncesine dayanmakta; bu olgu yarışma programlarının meritokratik format yapısı içinde temsil edilmektedir. Söz konusu meritokratik format, yarışmacıların belirli bir alandaki beceri üzerinden diğer yarışmacılar ile sıkı bir rekabete girişmesi şeklinde kendini göstermekte, *Survivor All Star 2024* gibi örneklerde rekabetin sertlik dozu yarışmacılar arasında husumet yaratacak ölçüde artmaktadır. Bununla birlikte, yarışma formatının barındırdığı zorluklar yarışmacıların fiziksel ve psikolojik yönden sınanmasını içermekte, *Survivor All Star 2024* gibi örneklerde temel ihtiyaçların tatmin edilmediği ıssız ada ortamı gibi temsiller bu olguya örnek teşkil etmektedir. Yarışmacıların hem diğer yarışmacıların baskısına hem de yarışma formatının baskısına dayanarak başarıya ulaşma çabası, dahil olunan sistemin zayıfları sindiren bir karakter taşıdığını ve kapitalizmin eşitsiz yapısını meşrulaştıran bir bakış açısı inşa etmektedir.

Bu tez çalışmasında örnek olarak incelenen *Survivor All Star 2024* reality show yarışma programı, her dönem yüksek izlenme oranı yakalamış *Survivor* serisinin güncel bir örneği olup, sosyal Darwinist söylemlerin rafine olarak inşa edildiği bir kompozisyon sunmaktadır. *Survivor* serisinin eleştirel yaklaşım ile incelendiği literatür çalışmaları, sosyal Darwinist söylemlerin belirli bir yönünün anlaşılmasını sağlayacak bulguları ortaya koymaktadır.

Kırık ve Altun’a göre, *Survivor* yarışması kolezyum kültürünün modern bir versiyonunu üretmekte, yarışmacıların birbirleri ile olan mücadelesinin televizyon izleyicisini eğlendirmeye yönelik sunumu, kolezyumda izleyicileri eğlendirmek adına birbirleri ile dövüştürülen gladyatörlerin durumuna benzemektedir. Televizyon izleyicisinin SMS oyu üzerinden yarışmacıların elenme durumuna müdahil olabilmesi, kolezyumda gladyatörlerin hayatı üzerine oy kullanan izleyiciler ile benzer bir iktidar işlevi ortaya koymakta; reel toplumsal düzende politik güçten yoksun gruplara eğlence oyunlarında verilen iktidar pozisyonu bir tür tatmin duygusu yaratarak sisteme yönelik hoşnutsuzluğu azaltıcı bir rol oynamaktadır (2017: 210-213). Yarışma formatının kolezyum kültürünü çağrıştıran durumu, *Survivor All Star 2024* yarışması üzerinden değerlendirildiğinde, yarışmacıların sergiledikleri ofansif davranışlarla

birbirlerini psikolojik yönden sindirmeye çalıştıkları görülmekte, Kırık ve Altun'un çalışmasında (2017) yarışma oyunlarındaki rekabet üzerinden ele alınan gladyatör kimliğinin ofansif davranışlar ile birlikte daha geniş bir bağlamda değerlendirilmeye uygun olduğu anlaşılmaktadır. Yarışmacıların gladyatörlere benzeme durumu ofansif davranışlar ile birlikte düşünüldüğünde bireysel rekabete yönelik anlamların birbirine husumet duyan bireyler ve şiddet öğeleri ile birlikte inşa edildiği gözlemlenmekte; mücadelenin saygılı ve sportmen bir yarış olmanın dışına çıkarak husumetli bir çatışmaya doğru kaydığı anlaşılmaktadır. Söz konusu ofansif davranışlar sıklıkla hegemonik erkeklik söylemleri ile birlikte görünüm kazanmakta ve erkek yarışmacıların sergilediği fiziksel kavgaya yakınlaşan durumlarda maskülen bir kimliği inşa etmeye yönelik bir tür güç gösterisi olarak kullanılmaktadır (Karaduman ve Adalı Aydın, 2017). Bu tez çalışmasında incelenen diğer bir farklılık ise izleyicinin genel oyun profilinde SMS oyu kullanma durumunun ortadan kalkması gibi yapısal özellikler bağlamında *Survivor All Star 2024* yarışmasının daha yoğun bir meritokratik yapı sergilemesidir. Literatür bölümünde *Survivor* serisine ait sezonların yarışma formatındaki SMS oyu sistemi üzerinden değerlendirildiği çalışmalarda yarışmacıların kazanmak adına izleyiciler üzerinde bıraktığı etkinin önemi vurgulanmaktadır (Bulut, 2017; Şimşek, 2018). *Survivor All Star 2024* yarışmasının izleyici oylamasından yoksun ve meritokratik rekabeti odağa alan yapısı *Survivor* serisinde gözlemlenen ortak paradigmayı değiştirmekte; izleyici desteğini alabilmek adına erdemli davranma, sempatik görünme gibi tutumlar gereksiz hale gelmekte; bunun yerine performans olarak en becerikli olanların başarılı olduğu bir paradigma ortaya çıkmaktadır. Sonuç olarak *Survivor All Star 2024* yarışma programında atak bir kimliğe sahip olamayanların ayıklanmasına yönelik sosyal Darwinist bir söylem inşa edilmektedir.

Survivor serisinde kullanılan ortam, bir tür “vahşi doğa” oluşturmakta ve bu imgeler, toplumsal yapıyı doğal seçilim kavramı üzerinden anlamlandıran sosyal Darwinist söylemin görünürlük kazanmasını sağlamaktadır. “Vahşilik” kavramının içini dolduran av-avcı ilişkisi, hayatta kalmaya yönelik mücadele, kuralsızlık, şiddet gibi anlamların ıssız bir tropikal ada olduğu izlenimi verilen yarışma ortamında temsil edilmesi, doğanın nasıl olduğuna yönelik bir kompozisyon sunmakla birlikte tüm bu anlamların söz konusu kompozisyon kapsamında doğallaştırılmasına zemin oluşturmaktadır. Yarışmacıların doğal bir habitat içinde yaşayan varlıklar gibi gösterilmesi, “vahşi doğaya” dair inşa edilen anlamların aynı zamanda insan doğasını da içine alan bir çerçeveye sahip olduğunu temsil etmekte ve bu temel düşünce üzerinden toplumsal yapının özünde “vahşi doğadan” çok da farklı olmadığına yönelik bir mesaj verilmektedir.

Survivor serisindeki yarışma ortamını simülasyon kavramı bağlamında inceleyen çalışmalar, lokal kültürel öğelerden rafine edilmiş “ıssız tropikal ada” kompozisyonunun kitleleri eğlendirmeye yönelik kurgulanmış bir tür simülasyon olduğunu değerlendirmektedir. İssız ada teması üzerinden uygarlığa karşıt olarak konumlandırılan “doğa” temsili, ulusal kültüre ait öğelerin rafine edilerek tüketimi öne çıkartan kültürel kodların vurgulanmasını sağlamakta ve kapitalizmi yeniden üretmektedir. Yarışma formatında ödül niteliği taşıyan markalı ürünlerin söz konusu doğal ortam ile çelişkili gösterimi, küresel çapta yayınlanan *Survivor* serisi versiyonlarının tüketimi teşvik edici kültürel kodlamalar içerdiğini ortaya koymaktadır. Söz konusu ortam her ne kadar ıssızlık izlenimi oluşturacak bir kadraj içinde temsil edilse de yarışmacıların her anını kaydeden kameralar, kadrajın çevresini saran bir panoptik iktidar yapısına dayanmaktadır. Bu yönüyle, yarışmacılar hakiki bir ıssızlık deneyimi yaşamamakta ve kitleler tarafından izleniyor olmanın bilinci ile hareket etmektedirler (Yumrukuz, 2016; Sucu, 2019).

Bu tez çalışmasında ise *Survivor All Star 2024* yarışması örneğinde temsil edilen “ıssız tropikal çevre” kompozisyonuna ait imgelerin, “vahşi doğa” bağlamında sosyal Darwinist söylemleri yeniden üreten işlevleri incelenmiştir. “Vahşi doğa” ortamına dair imgeler, yarışmacıları kurlsızlık içinde hayatta kalmaya çalışan canlı türleri gibi betimleyerek insan öznelliğini doğal seçim ilişkisi içinde konumlandırmaktadır. Bununla birlikte, yarışmacıların yoksunluk yaşayacakları bir izolasyon durumuna sokulmaları, sosyal Darwinist söylemi yetersiz kaynaklar için mücadele etmek gerektiği mesajı ile meşrulaştırmakta, izole edilen ortamın kurgusal “doğallığı” söz konusu mücadelenin ofansif bir şekilde gerçekleşmesini yasaklayacak herhangi bir uygarlık ilkesinin bulunmamasını temin etmektedir. Bu bağlamda, sosyal Darwinist yarışma teması barından kurgusal yapımların ortak özelliklerine değinilmiş ve *The Hunger Games*, *Squid Game* gibi kurgusal yapımlarda uygarlıktan izole bir ortamın aslında sosyal Darwinist bir laboratuvar olarak tasarlandığı, bu ortamı gözetleyen ve kontrol eden iktidarın ekonomik ve politik anlamda küresel bir egemenliğe sahip olduğu, birbirlerini yok etmeye zorladığı yarışmacılar üzerinden kitlelere hem göz dağı veren hem de eğlendiren bir şiddet gösterisi sunduğuna dikkat çekilmiştir (Korstanje ve George, 2016; Tutar, 2022).

Bu açıdan, *Survivor All Star 2024* yarışmasında avcı-toplayıcı kabileleri çağrıştıran imgeler ile görünürlük kazanan şiddet ve ölüm metaforlarına yönelik temsiller, “vahşi doğada insan kurban eden yamyam” kimliğine yönelik anlamlar barındıran görseller referans alınarak analiz edilmiş, referans olarak *King Kong* (2005) ve *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest* (2006) filmlerine ait sahne kesitleri kullanılmıştır. Referanslar dikkate alındığında, konsey toplantısında kullanılan meşale, ateş, tencere, totem heykeli gibi mizansenlerin kurban

etme ritüelini çağrıştıracı benzerlikler taşıdığı ortaya konulmuştur. Sonuç olarak, yarışma programı tarafından oluşturulmuş pek çok mizansenin içeriğinde “yamyamlık” göndermeleri de bulunduran bir “kabile anlatısı” söylemi inşa edildiği anlaşılmıştır. Yarışmacıların kamp faaliyetlerindeki eylemlerinin de avcı-toplayıcı kabile kimliği ile örtüşür nitelikte olduğu, avladığı balıklar ile sanki mızrak tutuyormuşçasına poz veren veya avlanan balıkları pişirmek adına yerde ateş yakan yarışmacıların ön plana çıkartılması nedeniyle özellikle “ilkel avcı” kimliğinin vurgulandığı anlaşılmıştır.

Avcı’nın çalışmasında, *Survivor* yarışma programının geçtiği ortam “vahşi doğa” kavramı bağlamında incelenmekle birlikte, konunun ele alınış şekli doğanın bir sömürü nesnesi olarak temsiline odaklanmakta, yarışmacıların avcı toplayıcı kabileleri çağrıştırma durumu ise rekabetin doğallaştırılması üzerinden değerlendirilmektedir (Avcı, 2015: 67-68). Bu tez çalışmasında ise, benzer olarak avcı toplayıcı kabile kimliğini çağrıştıran söylemlere değinilmekle birlikte, konu kabile kimliğine yüklenen sosyal Darwinist anlamlar üzerinden analiz edilmiş ve avcı kimliğinin vurgulanması, kurban etme ritüelini çağrıştıran mizansenler, yarışmacılar arasındaki kavgalar, yarışma programının eleyici sistemi vahşi bir özelliğin temsili olarak değerlendirilmiştir. Yaşam hakkının güvende olmadığı ve yaşamak için öldürmenin gerekli olduğuna dair av-avcı ilişkisinin “vahşi doğada yaşayan kabile” kimliği üzerinden insan özelliği ile ilişkilendirilmesi, sosyal söylemin inşası olarak değerlendirilmiştir.

Murray’ın (2001) çalışmasında, *Survivor* yarışmasının eleyici sistemi sosyal Darwinizm kavramı üzerinden değerlendirilmekte ve yarışmanın yapımcısı Mark Burnett’in *Survivor* hakkındaki düşüncelerini aktardığı *A Field Guide* (2001) isimli kitabındaki sosyal Darwinizm hakkındaki ifadeleri yarışmadaki söylemler üzerinden yorumlanmakta ve bu söylemlerin deşifre edilmesine odaklanılmaktadır. Burnett’in sosyal Darwinizm ile kapitalist sistemde başarılı olmaya yönelik bireyci bir rekabet düsturunu kastettiği, *Survivor* yarışmasındaki bireyci rekabet formatının bu düsturu ölçen bir yarışma olduğu sonucuna varılmaktadır (Murray, 2001). Bu tez çalışmasında ise, *Survivor All Star 2024* yarışmasının içeriğindeki sosyal Darwinist söylemlerin “vahşi doğa” kavramı bağlamında önceki paragraflarda değinilen şiddet çağrışımları ile birlikte temsiline odaklanılmakta ve yarışma programının sadece eleyici bir sistem kompozisyonu sunmakla kalmadığı, zayıfları sindiren acımasız bir gerçeklik temsili sunduğu tespit edilmektedir.

Survivor All Star 2024 yarışması sürecindeki ödül ve dokunulmazlık oyunları birlikte değerlendirildiğinde, sistemde kalmayı başaranlar aynı zamanda ödül olarak takdim edilen metaları da elde etmeye hak kazanmakta, bu durum sosyal Darwinist söylemin hayatta kalma

temasını tüketim kültürü ile ilişkilendirdiğini göstermektedir. Kabile kimliğinin kargo kültür ritüelini çağrıştıran bir kompozisyon içinde konumlandırılması, sosyal Darwinist rekabetten “sağ çıkanların” sadece hayatta kalmadığını aynı zamanda fetiş değer atfedilen metaları da elde ettiğini betimlemektedir. Kargo kültür başlığı altında gerçekleştirilen analiz sonucunda, *Survivor All Star 2024* yarışma programında mevcut bulunan ürün yerleştirmelerin reklamdan ibaret olmadığı; fetiş değer atfedilen ritüel nesneleri olarak yarışma anlatısının tamamlayıcı bir bileşeni olduğu ve tüketim kültürünü sosyal Darwinist söylem bağlamında inşa ettiği görülmektedir.

Adorno, kültür endüstrisi ürünlerindeki standartlaşmanın, statükonun desteklendiği düşünce kalıplarını aktarma işlevi gösterdiğine değinmekte ve aynı zamanda standart kalıplara bağlı olarak tek tipleşen bir kitleye yönelik gerçekleştirilen tek tip üretimin verimliliğini vurgulamaktadır. Kültür endüstrisi ürünlerinin mevcut düzene uyum sağlama mesajı içerdiğini, uyum sağlamanın da statükoyu sorgulamamaktan ve tüketim yoluyla eğlenmeye çalışmaktan geçtiğini belirtmektedir (2011, 111-117). *Survivor All Star 2024* yarışma programı, bütün dünyada yayınlanan *Survivor* serisinin standartlaşan kalıplarının tekrar edildiği bir format yapısına bağlı olarak küresel ölçekte işleyen kültür endüstrisinin örneği haline gelmekte ve neoliberal kapitalizmi yeniden üretmektedir. Neoliberal kültür endüstrisi mevcut düzene uyum sağlama ideolojisini sosyal Darwinist söylemler ile yoğunlaştırarak uyum sağlayamayacak yok olmakla ilişkilendirmekte, hayatta kalmak ise tüketim ile anlamlandırılmaktadır.

Bourdieu, televizyon yayıncılığında ekonomik çıkarların ağırlıklı bir öneme sahip olduğunu vurgulamakta ve bu konuda reklam verenlerin asli bir unsur olduğunu ifade etmektedir (1997: 20). Neoliberal kapitalist sistemde kültür endüstrilerinin “hayatta kalması” açısından sponsorluk sağlayan markaların reklam gelirleri önem arz etmekte, ürün yerleştirmelere konu olan markalar sadece temsili görseller olmanın ötesinde ekonomi politik anlamda küresel medya yapımlarını destekleyen bir rol oynamaktadır.

Survivor yarışması örneğinde yapımcı Burnett, orijinal programın yapım sürecinde birtakım markaların verdiği sponsorluk desteğinin hayati bir önemde olduğunu vurgulamakta ve kapitalist sistemde başarılı bir girişimci olabilme durumunu *Survivor* yarışma programında temsil edilen sosyal Darwinist ilkeler üzerinden açıklamaktadır (2001: 144-148). *Survivor* yarışmasının sonraki sezonlarının ulaştığı reyting başarısı ile birlikte küresel şirketlerin sponsorluğunun sağlandığı ve diğer reality show programlarına kıyasla rekor ölçüde büyük reklam gelirlerinin elde edildiği aktarılmaktadır (Roberts, 2011: 28-30).

Survivor serisine ait Türkiye uyarlamalarında da ürün yerleştirmeye konu markaların sponsorluk işlevi gösterdiği ve yarışmacıların her bölümde giydikleri bu markalardan

bazılarının küresel şirketlere ait olduğu anlaşılmaktadır (Mazıcı vd., 2017). Ek olarak, *Survivor*'ın Türkiye uyarlamalarında, pizza gibi kozmopolitleşmiş emtiaların sergilendiği ve küreselleşmiş bir tüketim kültürünün temsil edildiği aktarılmaktadır (Yumrukuz, 2016: 100-102). *Survivor* serisinin Türkiye uyarlamalarında küresel şirketlere ait ürün yerleştirmelerin sponsorluk işlevi, Türkiye açısından da medyanın küresel kapitalizmi yeniden üreten bir işleve sahip olduğunu göstermekte ve tüketim tipleri üzerinden yapılan değerlendirmede kozmopolit bir tüketim kültürünün pekiştirildiği anlaşılmaktadır. Bu çalışmada *Survivor All Star 2024* yarışmasındaki ürün yerleştirmelerin ulusal ve uluslararası niteliği detaylı olarak incelenmemekle birlikte, 84.bölümde küresel bir şirket olan “Dominos” marka pizzanın ödül olarak sunulması, küresel kapitalizmin ekonomik ve kültürel yönden pekiştirildiğini gösteren bir örnek olarak nitelendirilebilir. Diğer yandan, kültür endüstrisi olarak medya yapımlarının bizi kendisi birer ticari üründürler (Adorno, 2011: 111). Bir kültür endüstrisi ürünü olarak değerlendirilecek olursa, *Survivor* serisine ait uyarlamalar küresel ölçekte ticari gelir elde eden bir kültür endüstrisini üreterek neoliberal bir karakter kazanmaktadır. Acun Ilıcalı, *Survivor All Star 2024* yarışmasının 15 milyon dolar maliyeti olduğunu ifade etmekte ve *Survivor All Star 2024* yarışmasının yapımcı şirketi olan Acun Medya'nın pek çok ülkede yatırım ve faaliyetler gerçekleştiren bir pozisyona ulaştığını ifade etmektedir (Ilıcalı, 2024a).

Batı menşeli medya şirketlerinin belirli bir ülkede varlık göstererek bu ülkedeki medya normlarını şekillendirmesi ve medya içerikleri aracılığıyla gerçekleştirilen ideoloji transferi, kültür emperyalizminin aşamalarını ifade etmektedir (Mutlu, 2005: 154). *Survivor All Star 2024* yarışma programının küresel bir medya yapımı olan *Survivor* serisinin format yapısını sürdürmesi ve bu programın yapımcısı olan Acun Medya şirketinin uluslararası düzeyde ticari faaliyetlere yönelik bir politika sergilemesi kültür emperyalizminin norm ve içerik transferi olgularına karşılık gelmektedir. Bu bilgiler bağlamında *Survivor All Star 2024* yarışmasının küresel düzeyde faaliyet gösteren medya şirketlerini güçlendirerek ekonomi politik anlamda da neoliberal kapitalizmi pekiştirdiği anlaşılmaktadır. Kültürel anlamda ise neoliberal kapitalizmi yeniden üreten bir tüketim kültürünü sosyal Darwinist söylemler ile birlikte inşa ettiği anlaşılmaktadır.

Sonuç olarak *Survivor All Star 2024* yarışma programında temsil edilen gerçeklik, vahşi doğada birbirlerini yok etmek için uğraşan öznelere üzerinden acımasız bir gerçeklik betimlemesi sunmaktadır. Mücadelede yenilenler sistemden elenmekte, yenenler ise metalara kavuşmaya hak kazanmakta, kargo kültü söylemi üzerinden tüketim kültürü teşvik edilmektedir. Yarışma sürecinin eyleyici yapısı nedeniyle son aşamada kolektif bir başarı söz konusu olmamakta, süreç boyunca televizyon izleyicisinin eğlendirilmesi adına yarışmacılar

tek tek tüketilmektedir. Doğal olduğu izlenimi verilen tropikal ada ortamı yarışma programının iktidarı altında bir sömürge coğrafyasına dönüşmekte ve söz konusu ortama ait canlıların tüketilmesi de doğa kanunu izleniminin oluşturulmasında rol oynamaktadır. Tüketimin doğa kanunu gibi sahnelendiği söz konusu yarışma atmosferi, neoliberal kapitalist ideolojiyi sosyal Darwinist söylemler üzerinden yeniden üretmektedir. *Survivor All Star 2024* yarışma örneği içeriği üzerinden tespit edilen sosyal Darwinist söylemlerin bir tür “vahşi doğa” söylemi inşa etmesi, “vahşi kapitalizmin” karakteristiğini ortaya koymakta ve refah devleti anlayışını terk etmiş neoliberal kapitalizmin serbest piyasa ekonomisi ideolojisini meşrulaştıran bir rol oynamaktadır.

Gelecek Çalışmalar İçin Öneriler

Bu tez çalışmasında tercih edilen “Çok Modlu Eleştirel Söylem Analizi” (Multimodal Critical Discourse Analyse, MCDA) yöntemi *Survivor All Star 2024* yarışma programının ortaya koyduğu içeriğin analiz edilmesine dayanmakta ve söz konusu içeriğin izleyiciler tarafından nasıl alımlandığı ve yorumlandığı kapsam dışında kalmaktadır. Bu bağlamda, reality show türü yarışma programları için izleyiciye yönelik alımlama çalışmalarının literatüre katkı sağlayacağı açıktır.

Survivor serisinin önceki sezonlarından farklı olarak *Survivor All Star 2024* yarışma programının genel oyun profilinde izleyicilere oylama imkânı verilmemektedir. Söz konusu farklılaşma “katılımcı kültür” öğeleri içeren ve içermeyen formatların sezonları takip eden izleyicilerin yarışma programına yönelik ilgisinde nasıl bir değişiklik meydana getirdiğinin kıyaslanmasına imkân verecektir. Kıyaslamamanın benzer reality show programları ile yapılması da ayrıca önemli bir katkı olabilecektir. Ayrıca, farklı ülkelerdeki kültürel farklılıkların söz konusu reality show programlarına nasıl yansıdığı konusu da diğer araştırmalarda ele alınmalıdır.

Yarışmacıların ilgili yarışma programını nasıl deneyimledikleri ve yarışma hakkındaki düşünceleri, yöntemin yol açtığı sınırlılıklar nedeniyle araştırma kapsamı dışında kalan diğer bir konudur. Bu tez çalışmasında, *Survivor All Star 2024* yarışma programında yarışmacılar arasında bir takım ofansif davranışların mevcut bulunduğu, yarışmanın stresli bir süreç içerdiği, kimi yarışmacıların bütün bu zorlayıcı durumlara karşı yarışmadan herhangi bir ödül alamadan elendikleri gözlemlenmiştir. Literatür bölümünde değinildiği üzere, *Survivor* serisinin kimi sezonlarına katılmış olan yarışmacılar, yarışma programı sonrasında dahi birbirleri ile husumetli bir diyalog sürdürmeye devam etmekte, yarışma sürecinde dahil oldukları olumsuz ilişkileri devam ettirmektedir. İnsan sağlığı, fiziksel durumun yanı sıra psikolojik bir boyut da

barındırmaktadır. Bu bağlamda *Survivor All Star 2024* yarışmacılarının söz konusu program içeriğinde maruz kaldıkları sosyal Darwinist süreçten psikolojik anlamda zarar görüp görmedikleri sorusu ancak yarışmacılar ile yapılacak yüz yüze görüşme teknikleri ile aydınlatılabilecek bir konudur. Günümüzde reality show yarışma programlarının popülerliği ve genel olarak yarışmacıların sıradan insanlardan seçilmesi dikkate alındığında, yarışma sürecinin psikolojik yan etkileri insan hakları bağlamında araştırılmaya değer bir konu gibi görünmektedir.



KAYNAKLAR

- Adorno, T. W. (2011). *Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi*. (Çev. N. Ülner, M. Tüzel, E. Gen). İletişim Yayınları, İstanbul.
- Adorno, T. W. ve Horkheimer, M. (2014). *Aydınlanmanın Diyalektiği*. (Çev. N. Ülner). Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- Aeini, H. (2016). *Televizyonda Şiddet Üzerine Bir Medya Eleştirisi- Kör Düşünceler Stop Motion Canlandırma Filmi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Akiner, N. (2014). *Uluslararası Medya Emperyalizmi*. Hükümdar Yayınları, İstanbul.
- Aksop, G. (1998). Türkiye’de Reality Show’lar. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Aksoy, S. ve Saraç, D. Ç. (2020). “Sıradan İnsan Hikâyelerinin Reality TV Programları Dolayısıyla Metalaşması Üzerine Bir Analiz”. *TRT Akademi*, 5(10): 766-789.
- Althusser, L. (2017). *Devletin İdeolojik Aygıtları*. (Çev. A. Tümertekin). İthaki Yayınları, İstanbul.
- Avcı, E. (2015). *Medyada İnsan-Doğa İlişkisi: Survivor Örneğinde 'Vahşi Doğa' Tasviri*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ayaşlı, Z. (2006). *Televizyonun Popüler Kültürü Oluşturma ve Yayma Etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Aytekin, M. ve Özmen, S. (2024). *1923’ten 2023’e Türkiye’de İletişim*. Palet Yayınları, Konya.
- Baudrillard, J. (2003). *Sessiz Yığınların Gölgesinde*. (Çev. O. Adanır). Doğubatı Yayınları, Ankara.
- Baudrillard, J. (2008). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (Çev. O. Adanır). Doğubatı Yayınları, Ankara.
- Baudrillard, J. (2017). *Can Çekişen Küresel Güç*. (Çev. O. Adanır). Doğubatı Yayınları, Ankara.
- Baudrillard, J. (2018). *Tüketim Toplumu*. (Çev. N. Tual ve F. Keskin). Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Baudrillard, J. (2021). *Kötülüğün Şeffaflığı Aşırı Fenomenler Üzerine Bir Deneme*. (Çev. I. Ergüden). Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Bayır, M. (2020). “Michel Foucault’da Biyoiktidar ve Benlik Teknikleri”. *Nosyon Uluslararası Toplum ve Kültür Çalışmaları Dergisi*, (6): 1-13.

- Betts, R. F. (2004). *A History of Popular Culture: More of Everything, Faster and Brighter*. Routledge, New York.
- Blair, J. L. (2010). "Surviving Reality TV: The Ultimate Challenge for Reality Show Contestants". *Loyola of Los Angeles Entertainment Law Review*, 31(1): 1-26.
- Blenkin, J., Cunningham, C., Jackson, P., Walsh, F. (Yapımcı), Cooper, M. C. (Senarist) ve Jackson, P. (Yönetmen). (2005). *King Kong* [Film]. Universal Pictures. ABD.
- Blurton, J. N. (1984). "Selfish Origin Of Human Food Sharing: Tolerated Theft". *Ethology and Sociobiology*. (5):1-3.
- Bourdieu, P. (1997). *Televizyon Üzerine*. (Çev. T. Ilgaz). Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Bruckheimer, J. (Yapımcı), Elliot, T., Rossio, T. (Senarist) ve Verbinski, G. (Yönetmen). (2006). *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest* [Film]. Buena Vista Pictures. ABD.
- Bulut, S. (2017). "Survivor Yarışmasında Dilin Kullanımıyla İlgili Tutumlar". *International Periodical for the Languages Literature and History of Turkish or Turkic*, 12(22): 145-182.
- Burnett, M. (2001). *Survivor 11: A Field Guide, The Official Companion to the CBS Television Show*. TV Books, New York.
- Çalgüner Kılınç, E. (2023). "Bir Medya Gösterisi Olarak Bilgi Yarışmaları: "Kim Milyoner Olmak İster" Programı Örneği". *İNİF E- Dergi*, 8(2): 10-31.
- Cloudry, N. (2003). *Media Rituals*. Routledge. New York.
- Çakır, V. ve Kınıt, E. (2014). "Televizyon Dizilerinde Ürün Yerleştirme ve Sponsorluğun Sonuçları". *Global Media Journal: TR Edition*, 5(9): 19-47.
- Çetin, İ. (2019). "Yeni Medyada Yükselen Ses "Katılımcı Kültür": Survivor Örneği". *Dördüncü Kuvvet Uluslararası Hakemli Dergi*, 2(2): 150-173.
- Dağtaş, B. (2013). "Dilbilimsel ve Göstergebilimsel Yaklaşımlar". E. Yüksel (Ed.), *İletişim Kuramları*. Anadolu Üniversitesi Ofset, Eskişehir, 133-151.
- Darwin, C. (1889). *The Descent Of Man And Selection In Relation To Sex*. D. Appleton And Company, New York.
- Darwin, C. (2009). *Türlerin Kökeni*. (Çev. Ö. Ünalın). Evrensel Basın Yayın, İstanbul.
- Debord, G. (2021). *Gösteri Toplumu*. (Çev. A. Ekmekçi ve O. Taşkent). Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Defoe, D. (2010). *Robinson Crusoe*. (Çev. F. Kahya). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Derrida, J. ve Stiegler, B. (2002). *Echographies Of Television*. Blackwell Publishers, Malden.

- Dursun, O. ve Evirgen, D. (2014). “Bilginin Popüler Kültür Popüler Kültürün Bilgi Aracı Olarak Kullanıldığı Bir Alan: Yarışma Programları”. *Global Media Journal*, 4(8): 125-153.
- Erdoğan, İ. ve Alemdar, K. (2005). *Popüler Kültür ve İletişim*. Erk Yayınları, Ankara.
- Eliade, M. (2001). *Mitlerin Özellikleri*. (Çev. S. Rifat) Om Yayınevi, İstanbul.
- Foucault, M. (2016). *Bilginin Arkeolojisi*. (Çev. V. Urhan). Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Foucault, M. (2017). *Deliliğin Tarihi*. (Çev. M. A. Kılıçbay). İmge Kitabevi Yayıncılık, Ankara.
- Foucault, M. (2019). *Hapishanenin Doğuşu*. (Çev. M. A. Kılıçbay). İmge Kitabevi Yayıncılık, Ankara.
- Foucault, M. (2004) *Marx'tan Sonra*. (Çev. G. Aksay). Chiviyazıları Yayınevi, İstanbul.
- Foucault, M. (2014). *Özne ve İktidar*. (Çev. I. Ergüden ve O. Akınhay). Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Fuchs, C. (2021). *Social Media A Critical Introduction*. Sage Publications, Los Angeles.
- Geçer, E. (2018). “Gerçekliğin Paradoksal Yenilgisi: Televizyon Yarışmalarına Eleştirel Bir Bakış”. *TRT Akademi*, 3(6): 502-518.
- Golding, W. (2008). *Sineklerin Tanrısı*. (Çev. M. Urgan). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Hall, S. (2006), “Encoding/Decoding”. *M.G.Durham ve D. M. Keller (Ed.), Media and Cultural Studies Keywords*. Blackwell Publishing, Oxford, 163-173.
- Hall, S. (2017). *Temsil Kültürel Temsiller ve Anlamlandırma Uygulamaları*. (Çev. İ. Dündar). Pinhan Yayıncılık, İstanbul.
- Han, B. C. (2020). *Psikopolitika Neoliberalizm ve Yeni İktidar Teknikleri*. (Çev. H. Barışcan). Metis Yayınları, İstanbul.
- Han, B. C. (2021a). *Şeffaflık Toplumu*. (Çev. H. Barışcan). Metis Yayınları, İstanbul.
- Han, B. C. (2021b). *Şiddetin Topolojisi*. (Çev. D. Zaptçioğlu). Metis Yayınları, İstanbul.
- Hearn, A. (2008). “Hoaxing The Real”. S. Murray ve L. Ouellette (Ed.), *Reality TV: Remaking Television Culture*. New York University Press, New York and London, 165-178.
- Hill, A. (2005). *Reality TV: Audiences and Popular Factual Television*. Routledge, London
- Hobbes, T. (1993). *Leviathan*. (Çev. S. Lim). Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Hobbes, T. (1949). *De Cive or The Citizen*. Appleton Century Crofts, New York.
- Hodge, R. ve Kress, G. (1988). *Social Semiotics*. Polity Press, Cambridge.
- Huff, R. N. (2006). *Reality Television*. Greenwood Publishing Group, Westport.

- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Çev. M. A. Kılıçbay). Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- İnsel, A. (2005). *NeoLiberalizm: Hegemonyanın Yeni Dili*. İletişim Yayıncılık, İstanbul.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture Where Old and New Media Collide*. New York University Press, New York.
- Karaman, K. (2010). "Ritüellerin Toplumsal Etkileri". *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (21): 227-236.
- Karaca, Ç. (2022). "Malthus'un Nüfus Teorisinin Biyoloji-İdeoloji Ekseninde Eleştirisi". *Dört Öge*, (22): 99-117.
- Karrh, J. A. (1998). "Brand Placement: a Review". *Journal of Current Issues and Research in Advertising*, 20(2): 31-49.
- Katz, E. (1959). "Mass Communications Research and the Study of Popular Culture: An Editorial Note on a Possible Future for This Journal". *Studies in Public Communication*, (2): 1- 6.
- Kaya, T. (2015). *Yaşam, Evrim ve Biz*. Alfa Bilim Yayınları, İstanbul.
- Karaduman, S. ve Adalı Aydın, G. (2017). "Hegemonik Erkekliğin Medyadaki İnşası ve Temsili: Survivor 2017 Program İncelemesi". *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, 2(2): 26-40.
- Keating, P. (2013). "Narrative Dynamics in the Competitive Reality Show". *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, (5): 55-75.
- Kellner, D. (2003). *Media Spectacle*. Routledge, London.
- Kilik, J., Jacobson, N., Paseornek, M. (Yapımcı), Collins, S. (Senarist) ve Ross, G. (Yönetmen). (2012). *The Hunger Games* [Film]. Lionsgate. Amerika Birleşik Devletleri.
- Kırık, A. M. ve Altun, E. (2017). "Kolezyum Kültürü Bağlamında Televizyon Programlarında Şiddet Ekme ve Oyalama Stratejisi". *Intermedia International E-Journal*, 4(6): 193-219.
- Kızılkaya, E. (2013). "Foucault ve Agamben'de Dispozitif Kavramı ve İktisat". *Cumhuriyet Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 14(2): 19-44.
- Koçak, C. (2021). "TV8'in Gerçeksi Gösterilerinde Kimlik İnşası". *Erciyes İletişim Dergisi*, 8(1): 399-419.
- Korstanje, M. ve George, B. P. (2016). "Craving for the Consumption of Suffering and Commoditization of Death: The Evolving Facets of Thana Capitalism". M. E. Korstanje

- (Ed.), *Terrorism in the Global Village: How Terrorism Affects Our Daily Lives*. Nova Science, Hauppauge, 65-74.
- Kosciesza, A. J. (2021). "It's Do or Die: Cultural Labor, Competitive Reality TV, And The Reproduction of Neoliberal Capitalism". *International Journal of Communication*, (15):1685-1702.
- Kress, G. ve Van Leeuwen, T. (2001) "Multimodal Discourse: The Modes And Media Of Contemporary". *Language In Society*, (33): 115-118.
- Küçükali, A. (2020). "Evrin Teorisinin Sanayi Toplumundaki Yeri". *İş ve Hayat*, 6(11): 9-23.
- Locke, J. (2012). *Yönetim Üzerine İki İnceleme*. (Çev. F. Bakırcı). Ebabil Yayınları, Ankara.
- Lindstorm, L. (1993). *Cargo Cult Strange Stories Of Desire From Melanesia And Beyond*. University Of Hawai Press, Honolulu.
- Malko, A. (2013). *A Study Of The Reality Game Show Concept "Survivor": How National Identities Are Represented In A Transnational Reality Format*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Södertörn University School of Culture and Education, Stockholm.
- McLuhan, M. (2001). *Global Köy*. (Çev. B. Ö. Düzgören). Scala Yayıncılık, İstanbul.
- Murray, K. (2001) "Surviving Survivor: Reading Mark Burnett's Field Guide And De-Naturalizing Social Darwinism As Entertainment". *Journal Of American And Comparative Cultures*, 3(4): 43-54.
- Mutlu, E. (1991). *Televizyonu Anlamak*. Gündoğan Yayınları, İstanbul.
- Mutlu, E. (1999). *Televizyon ve Toplum*. TRT Genel Sekreterlik Basım ve Yayım Müdürlüğü, Ankara.
- Mutlu, E. (2005). *Globalleşme, Popüler Kültür ve Medya*. Ütopya Yayınevi, Ankara.
- Niedzwiecki, H. (2019). *Dikizleme Günlüğü*. (Çev. G. Gündünç). Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Olgun, C. K. (2017). "Neoliberal Politikalar Ekseninde Medyanın Dönüşümü". *Sosyolojik Düşün*, 2(2): 22-28.
- Oskay, Ü. (1993). *XIX.Yüzyıldan Günümüze Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri Kuramsal Bir Yaklaşım*. Der Yayınları, İstanbul.
- Övür, A. (2017). "Bir Medya Ritüeli Olarak Survivor'ın Toplumsal Yaşamımızdaki İz Düşümü". *İletişim Çalışmaları Dergisi*, 3(1): 17-36.
- Polanyi, K. (2010). *Büyük Dönüşüm*. (Çev. A. Buğra). İletişim Yayınları, İstanbul.
- Purvis, T. ve Hunt, A. (2014). "Söylem, İdeoloji, Söylem, İdeoloji, Söylem, İdeoloji..". *Moment Dergi*, 1(1): 9-36.
- Roberts. J. (2011). *Keeping It Real: A Historical Look at Reality TV*. Yayınlanmamış Mezuniyet Tezi. West Virginia University Reed College of Media, Morgantown.

- Rousseau, J.J. (2001). *Toplum Sözleşmesi*. (Çev. V. Günyol). Adam Yayınları, İstanbul.
- Sallan Gül, S. ve Kâhya Nizam, Ö. (2021). "Sosyal Bilimlerde İçerik ve Söylem Analizi". *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (42): 181-198.
- Satmış, D. (2017). *Survivor*. İstanbul: Karakarga Yayınları.
- Saygın, E. P. (2023). "Pazarlama İletişimi Faaliyeti Olarak Ürün Yerleştirme: Film Afişleri Üzerine Bir İnceleme". *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(88): 1631-1642.
- Schiller, H. (1993). *Zihin Yönlendirenler*. (Çev. C. Cerit). Pınar Yayınları, İstanbul.
- Serrano, Y. V. (2023). "Imagining Latin America: Indigeneity, Erasure and Tropicalist Neocolonialism in Shadow of the Tomb Raider". *The International Journal Of Computer Game Research*. 23(3):1
- Sucu, İ. (2019). "Gözetim Toplumunda Simülasyon Evreni ve Gündem Oluşturma: *Survivor* Yarışması Örneği". *Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(1): 1-26.
- Syverson, T. (2021). *Reality Squared On Reality TV and Left Politics*. Zeor Books, Winchester.
- Şahin, Y. (2017). "Michel Foucault'da Söylem Analizi". *Sosyal ve Kültürel Araştırmalar Dergisi (SKAD)*, 3(6): 119-135.
- Şah, U. (2020). "Eleştirel Söylem Analizi: Temel Yaklaşımlar". *Kültür Araştırmaları Dergisi*, (7): 210-231.
- Şendur Atabek, G. ve Atabek, Ü. (2007). *Medya Metinlerini Çözümlemek*. Siyasal Kitabevi, Ankara.
- Şimşek, T. (2018). "Televizyon Yarışma Programlarının Liseli Gençlerin Kimlik Gelişimi ve Sosyalleşme Sürecine Etkilerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi: "*Survivor* Örneği"". *Sosyolojik Düşün*, 3(1-2): 14-28.
- Tanyeri Mazıcı, E., Ateş, N. B. ve Yıldırım, A. (2017). "Televizyon Programlarında Ürün Yerleştirme: *Survivor All Star* Örneği". *Selçuk İletişim*, 9(4): 238-257.
- Trend, D. (2008). *Medyada Şiddet Efsanesi*. (Çev. G. Bostancı). Yapı Kredi Yayınevi, İstanbul.
- Tsay Vogel, M. ve Maja Krakowiak, K. (2017). "Exploring Viewers' Responses To Nine Reality TV Subgenres". *Psychology of Popular Media Culture*, 6(4): 348-360
- Tutar, H. (2022). "Can Squid Game Series Be Watched Through Social Darwinism? A Semiotic Review". *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*, (41): 1-22.
- Türkoğlu, N. (2004a). *Bilimlerinden Kültürel Çalışmalara Toplumsal İletişim İletişim, Tanımlar, Kavramlar, Tartışmalar*. Babil Yayınları, İstanbul.
- Türkoğlu, N. (2004b). *Kültürel Üretim Alanları Renkli Atlas*. Babil Yayınları, İstanbul.
- Türkoğlu, N. (2000). *Görü-Yorum*. Der Yayınevi, İstanbul.
- Van Dijk, T. (2009). *News As Discourse*. Routledge, New York.

- Uygun, O. (2015). *Devlet Teorisi*. On İki Levha Yayıncılık, İstanbul.
- Yaylagül, L. (2004). *Yarışma Programları, Medya ve Kültür Emperyalizmi, Bir Kültür Emperyalizmi Aracı Olarak Yarışma Programları: Kim 500 Milyar İster Örneği*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Yaylagül, L. (2010). *Kitle İletişim Kuramları*. Dipnot Yayınları, Ankara.
- Yıldırım, M. (2018) *Yarışma Programlarında Ürün Yerleştirme Uygulamaları ve Marka Hatırlanırılığına Etkisi: Survivor 2017 Ünlüler Gönüllüler Analizi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Young, M. (1961). *The Rise Of The Meritocracy*. Penguin Books Ltd, Middlesex.
- Yumrukuz, Ö. (2016). “Jean Baudrillardın Simülasyon Kuramı Çerçevesinde Survivor programı”. *TRT Akademi*, 1(1): 85-111.
- Zorlu, Y. (2016). “Türkiye’de Bir Popüler Kültür Aracı Olarak Televizyon”. *Erciyes İletişim Dergisi*, 4(3): 84-98.
- Wilson, C., Robinson, T., Callister, M. (2012). “Surviving Survivor: A Content Analysis of Antisocial Behavior and Its Contextin a Popular Reality Television Show” *Mass Communication and Society*, (15):261–283.

İnternet Kaynakları

- Abcnews, (2024). “‘Survivor’ Pig Killing Investigated”. <https://abcnews.go.com/Entertainment/story?id=109136&page=1> (erişim tarihi:09.10.2024).
- Acunmedya, (2024). “Acun Medya İnternet Sitesi”. <https://www.acunmedya.com/> (erişim tarihi:14.10.2024).
- Avar, B. (2011). “‘Survivor’ ve Benzerleri Toplumu ‘Formatlıyor.’”. <https://www.banuavar.com.tr/survivor-ve-benzerleri-toplumu-formatliyor-banu-avar/> (erişim tarihi:07.10.2024).
- Burnett, M. (2024). “Mark Burnett On Selling *Survivor* to CBS and Advertisers-Emmytvlegends”. https://www.youtube.com/watch?v=WeGZn99lpC0&ab_channel=FoundationINTERVIEWS (erişim tarihi:11.09.2024).

- Ekşisözlük, (2025). “Survivor Türkiye Yunanistan”. <https://eksisozluk.com/survivor-turkiye-yunanistan--1532867?p=4> (erişim tarihi:18.02.2025).
- Eyüboğlu, A. (2015). “17 Milyon Dolarlık “Survivor All Star””. <https://www.milliyet.com.tr/cadde/ali-eyuboglu/17-milyon-dolarlik-survivor-all-star-2041085> (erişim tarihi:16.02.2025)
- Exxen, (2024). “Survivor Exxen Cup Yarışması Tanıtımı” <https://www.exxen.com/en/detail/serie/survivor-exxen-cup/22593> (erişim tarihi:14.10.2024).
- Haberler, (2024). “Nagihan Karadere Bir Ay Önce Kanseri Olduğunu Öğrendim!”. <https://www.haberler.com/magazin/nagihan-karadere-bir-ay-once-kanser-oldugumu-15562856-haberi/> (erişim tarihi:18.09.2024).
- Hürriyet, (2024). “Survivor Nagihan Gitti Mi, Diskalifiye Mi Oldu?”. <https://www.hurriyet.com.tr/galeri-survivor-nagihan-elendi-mi-ne-oldu-2024-survivor-all-star-nagihan-diskalifiye-mi-oldu-iste-son-durum-42418810/4> (erişim tarihi:18.09.2024).
- İlcalı, A. (2024a). “Acun İlcalı Açıkladı: Survivor All Star Maliyeti 15 Milyon Dolar”. <https://www.patronlardunyasi.com/acun-ilicali-acikladi-survivor-all-star-maliyeti-15-milyon-dolar> (erişim tarihi:07.12.2024).
- İlcalı, A. (2024b). “Survivor’ın 1 Sezonluk Maliyeti Dudak Uçuklattı”. <https://www.haber7.com/hayat/haber/3379328-survivorun-1-sezonluk-maliyeti-dudak-ucuklatti-acun-ilicali-acikladi> (erişim tarihi:16.02.2025)
- İlcalı, A (2024c). “Acun İlcalı "Survivor'da neden kurgu yapalım, zaten birinciyiz!" Röveşata 39.Bölüm”.https://www.youtube.com/watch?v=e8WE7YWnOv4&ab_channel=343Diğital (erişim tarihi:16.02.2025).
- İslamoğlu, G. (2012). “Karabatak Reyting Uğruna Nasıl Canından Oldu?”. https://www.medyatava.com/haber/karabatak-reyting-ugruna-nasil-canindan-oldu_19180 (erişim tarihi:18.02.2025).
- Karadere, N. (2023). “Söylemezsem Olmaz 1 Şubat 2023 / Nagihan Karadere”. https://www.youtube.com/watch?v=amLm9V2HfQM&ab_channel=S%C3%B6ylemezsemOlmaz (erişim tarihi:18.09.2024).
- Milliyet, (2024a). “Acun İlcalı, Survivor'da Neden Format Değiştirdi? SMS Kazancını Açıkladı”. <https://www.milliyet.com.tr/cadde/acun-ilicali-survivorda-SMSi-neden-kaldirdi-SMS-kazancini-acikladi-7021086> (erişim tarihi:18.09.2024).

- Milliyet, (2024b). “Survivor Nagihan Karadere: SMS Olsaydı Finale Çıkardım!”. <https://www.milliyet.com.tr/cadde/survivor-nagihan-karadere-SMS-olsaydi-finale-cikardim-7145883> (erişim tarihi:18.09.2024).
- Netflix, (2024). “Squid Game”. <https://www.netflix.com/tr-en/title/81040344> (erişim tarihi:11.08.2024)
- Rosenberg, H. (2001). “Death Be Not Shown, at Least Not on CBS” <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2001-feb-23-ca-28968-story.html> (erişim tarihi:09.10.2024).
- Tampabay, (2024). “Animal Rights Groups Criticize 'Survivor' For Pig Killing”. <https://www.tampabay.com/archive/2001/02/20/animal-rights-groups-criticize-survivor-for-pig-killing/> (erişim tarihi:09.10.2024).
- Toxmedia, (2024). “TV Reklam Fiyatları”. <https://toxmedia.net/tv-acik-hava-reklamlari/tv-reklam-fiyatlari> (erişim tarihi:18.02.2025).
- Tvdiziler, (2024). “Survivor All Star 2024 Yarışma Programı Bölümleri” <https://tvdiziler.cc/dizi/survivor-2024-all-star-hd> (erişim tarihi:01.11.2024).
- TV8, (2024). “TV8 Televizyon Kanalının İnternet Sayfası”. <https://www.tv8.com.tr/> (erişim tarihi:14.10.2024).
- T24, (2024). “Acun Ilıcalı'nın TV8'i, İlk Kez Borçlanma Piyasasına Çıkıyor”. <https://t24.com.tr/haber/acun-ilicali-nin-tv-8-i-ilk-kez-borclanma-piyasasına-cikiyor,1171360> (erişim tarihi: 16.02.2025)
- Peta, (2024) “Reality Stars Charged With Cruelty to Animals” <https://www.peta.org/blog/reality-stars-charged-cruelty-animals/> (erişim tarihi:09.10.2024).
- Posta, (2024). “Survivor Nagihan Karadere'den Olay Yaratacak Açıklama! SMS Olsaydı Finale Çıkardım”. <https://www.posta.com.tr/galeri/survivor-nagihan-karadere-den-olay-yaratacak-aciklama-SMS-olsaydi-finale-cikardim-2727364/13> (erişim tarihi:18.09.2024).
- Youtube, (2024a). “Survivor Türkiye Kanalı, Atakan'dan Yılan Avı! Survivor All Star 2022 6.Bölüm” https://www.youtube.com/watch?v=BWTw7A3hPTQ&ab_channel=SurvivorT%C3%BCrkiye (erişim tarihi:09.10.2024).
- Youtube, (2024b). “PBA Televised 300 Game #31: Sam Cooley” https://youtu.be/_qh4yOwCgOg?si=wgL0yuxw_ezGJ4m1 (erişim tarihi:07.11.2024).
- Youtube, (2024c). “Yasin Obuz Survivor 2024 All Star Hazırlıklara Devam” <https://www.youtube.com/shorts/jPdnX0FyWIk> (erişim tarihi:01.11.2024).

ÖZGEÇMİŞ

Adı ve SOYADI	Sabri Bahadır BAKIRTAŞ
EĞİTİM DURUMU	
Mezun Olduğu Lise	Erünel Sosyal Bilimler Lisesi, Antalya, 2013.
Lisans Diploması	İstanbul Kültür Üniversitesi Hukuk Fakültesi, Hukuk, İstanbul, 2017.
Lisans Diploması	Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema, Antalya, 2021.
Yabancı Dil	İngilizce
BİLİMSEL FAALİYETLER	
Araştırma Makaleleri Bakırtaş, S. B. (2022). Savaş Haberciliğinde Hava Aracı Kullanımının Simülasyon ve Panoptikon Kavramları Bağlamında İncelenmesi. <i>Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi</i> , (12):123-152.	
İŞ DENEYİMİ	
Çalıştığı Kurumlar	Serbest Avukatlık, Denizli Barosu 2018-2023, Antalya Barosu 2023-2024 Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde Araştırma Görevlisi,2024....