Cumhuriyet International Journal of Education, 15(1): 1019-1039, 2026
DOI: https://dx.doi.org/10.30703/cije.2005839

Cumhuriyet International Journal of Education

| cije.cumhuriyet.edu.tr | Founded: 2011 | ISSN: 2147-1606 | Publisher: Sivas Cumhuriyet University

# University Students' Viewing Trends Towards Supernatural/Mystery Content in Popular Media

**Cengiz Apaydın[1,a,*], Şebnem Ceylan Apaydın[2,b], Abdullah Ragıp Ersöz[3,c]**

[1] Radio, Television, and Cinema, Communication Faculty, Selcuk University, Konya, Türkiye
[2] Radio, Television, and Cinema, Communication Faculty, Sakarya University, Sakarya, Türkiye
[3] CEIT Department, Education Faculty, Bursa Uludag University, Bursa, Türkiye
*Corresponding author e-mail address: capaydin@selcuk.edu.tr

**Research Article**

*History*
*Received:* 29.07.2026
*Accepted:* 22.10.2026

*Acknowledgment*

iThenticate

*This paper was checked for plagiarism using iThenticate during the preview process and before publication.*

This article is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

**ABSTRACT**

This research aims to describe the general viewing habits of university students for popular media content and to examine in depth the reasons why participants who follow supernatural/mystery productions are drawn to this content. In the study, a qualitative descriptive research model, supported by descriptive quantitative data, was employed. The data were collected through a questionnaire administered to 303 students studying at the Faculties of Education and Communication, and through unstructured interviews with 16 participants who watched supernatural/mystery content. Quantitative findings show that comedy, drama, and action are the most preferred genres; paid digital platforms and video sites stand out in accessing supernatural/mystery content. According to the qualitative findings, the participants' experiences of watching supernatural/mystery content are shaped around five main themes: search for meaning, curiosity, entertainment, socialization tool, and critical awareness of commodification. As a result, it has been clearly demonstrated that students' interest in supernatural/mystery content cannot be reduced to paranormal beliefs alone. It is understood that this interest is a highly multidimensional and effective media-consumption practice that encompasses narrative structure, social interaction, fictional curiosity, shared viewing culture, and personal meaning-making processes.

***Keywords:*** *Supernatural elements, Popular media, Viewing motivations, Search for meaning, University students*

# Üniversite Öğrencilerinin Popüler Medyada Doğaüstü/Gizem İçeriklerine Yönelik İzleme Eğilimleri

**Araştırma Makalesi**

*Süreç*
*Geliş:* 29.07.2026
*Kabul:* 22.10.2026

*Bilgi*
**Sorumlu yazar*

*Bu çalışma ön inceleme sürecinde ve yayımlanmadan önce iThenticate yazılımı ile taranmıştır.*

**ÖZ**

Bu araştırma, üniversite öğrencilerinin popüler medya içeriklerine yönelik genel izleme alışkanlıklarını betimlemeyi ve özellikle doğaüstü/gizem türündeki yapımları takip eden katılımcıların bu içeriklere yönelme gerekçelerini derinlemesine incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışmada betimsel nicel verilerle desteklenen nitel betimleyici araştırma modeli kullanılmıştır. Veriler, Eğitim ve İletişim Fakültelerinde öğrenim gören 303 öğrenciye uygulanan anket ve doğaüstü/gizem içeriklerini izleyen 16 katılımcıyla gerçekleştirilen yapılandırılmamış görüşmeler aracılığıyla toplanmıştır. Nicel bulgular, komedi, drama ve aksiyonun en çok tercih edilen türler olduğunu; doğaüstü/gizem içeriklerine erişimde ücretli dijital platformların ve video sitelerinin öne çıktığını göstermektedir. Nitel bulgulara göre, katılımcıların doğaüstü/gizem içeriklerini izleme deneyimleri; anlam arayışı, merak, eğlenceli zaman geçirme, sosyalleşme ve metalaşmaya yönelik eleştirel farkındalık olmak üzere 5 ana tema etrafında şekillenmektedir. Sonuç olarak, öğrencilerin doğaüstü/gizem içeriklerine yönelik ilgisinin yalnızca paranormal inançlara indirgenemeyeceği açıkça ortaya konmuştur. Bu ilginin anlatı yapısı, sosyal etkileşim, kurgusal merak, paylaşımlı izleme kültürü ve kişisel anlamlandırma süreçlerini bünyesinde barındıran, oldukça çok boyutlu ve etkin bir medya tüketim pratiği olduğu anlaşılmaktadır.

***Anahtar Kelimeler:*** *Doğaüstü unsurlar, Popüler medya, İzleme motivasyonları, Anlam arayışı, Üniversite öğrencileri*

a 0000-0003-4228-8682
b 0000-0002-2216-0457
c 0000-0003-3519-8400

*How to Cite:* Apaydın, C., Ceylan Apaydın, Ş. & Ersöz, A.R. (2026). University students' viewing trends towards supernatural/mystery content in popular media. *Cumhuriyet International Journal of Education, 15*(1), 1019-1039. https://dx.doi.org/10.30703/cije.2005839

## 1. Introduction

Today, digital media goes far beyond ordinary fiction and offers a wide range of genres such as science fiction and fantasy adventure, as well as marginal topics such as vampires, zombies, spiritual issues, mysticism, and supernatural events (Ersöz & Şentürk, 2023). These paranormal themes, which reach audiences in different forms on television, cinema, and digital media (Baker & Bader, 2014; Tidelius, 2020), have become a production area in their own right in the media sector. As a matter of fact, Bader, Baker, and Mencken (2017) state that programs and research on mysterious events such as ghosts and UFOs have created a unique space in American popular media. Current research focusing on the horror genre also reveals that paranormal themes are widely used in horror narratives (Geusens, 2024).

The role of supernatural elements in popular media is multifaceted. Television series and feature films have transformed extraordinary elements from taboos to a part of daily entertainment culture in the historical process. Media content provides a framework for making sense of society's fears, curiosities, and beliefs about the unknown (Monacelli, 2023).

This does not imply that supernatural/mystery content has compulsory or unidirectional effects on the audience. How viewers evaluate media messages depends on multiple factors, such as the way the content is presented, their previous beliefs, and the context of viewing. An experimental study conducted with university students showed that students could distinguish between scientific and pseudoscientific explanations; however, pre-existing paranormal beliefs may be related to evaluations of the plausibility of paranormal reports (Garrett & Cutting, 2017). Therefore, watching supernatural/mystery content should not be considered as a direct indicator of paranormal belief, religious orientation, or a specific psychological outcome.

Edwards (2005), in his study examining the complex relationship between mass media and paranormality, argues that movies and television programs are not mere transmission mediums, but rather channels that offer a mysterious and metaphysical experience. The author emphasizes that the supernatural concepts used in the process are reshaped according to the commercial requirements of popular culture and draws attention to the fact that the media places the audience in the position of both a consumer and an active meaning-maker.

The active position of the audience shows that it is insufficient to explain the tendency towards supernatural/mystery content only through the duality of believing or not believing. Viewers may choose a content for different reasons such as narrative curiosity, suspense, visual expression, characters, friend suggestions, online discussions, or casual entertainment. Tidelius (2020), who discusses the circulation of paranormal content in popular culture through the "paranormal return" and "oculture" discussions, states that paranormal, esoteric, and occult ideas have gained visibility in the media and popular culture. For this reason, the interest in supernatural/mystery content should be examined by considering its narrative form and context of use.

Evaluating the consumption of mystical elements in popular media only as a thematic tendency is insufficient to explain the active position of the audience in this process. The Uses and Satisfactions Approach, which asserts that individuals consciously choose media content in order to achieve their psychological, social, and cognitive satisfaction, offers a suitable theoretical framework for evaluating the reasons for watching supernatural/mystery content (Katz et al., 1973). This approach positions media users not as passive recipients, but as active subjects who choose content in line with their needs and expectations. From this point of view, curiosity about solving mysterious events, uncertainty in the plot, entertainment, suspense experience, temporary withdrawal from daily life and aesthetic appreciation; are different areas of satisfaction that may play a role in the preference of supernatural/mystery content. These issues are not treated as pre-measured variables in the current research; instead, they are considered as qualitative evaluation themes that can emerge inductively from participant narratives. Another dimension of the viewer experience of supernatural/mystery content is the relationships established with the characters and other viewers. Horton and Wohl (1956) explained the feeling of non-face-to-face intimacy with media figures or fictional characters with the concept of parasocial interaction. Giles (2002) states that such interactions constitute a field of research to understand the perceived relationship between media users and media personalities or fictional characters. The emergence of practices such as identification with characters, joint viewing, recommending content, or talking about watched productions in participant narratives can contribute to the evaluation of the socialization dimension.

The circulation of supernatural narratives in popular culture is not independent of the conditions under which the content is produced and presented for consumption. Natale (2016) examined the transformation of mysterious and spiritual elements into objects of consumption through media in the historical process. Similarly, the presentation of paranormal-themed content in different narrative forms on television, cinema, and digital platforms shows that this content is included in the economic and cultural dynamics of the entertainment industry (Baker and Bader, 2014; Tidelius, 2020). From this point of view, the emergence of evaluations regarding ratings, popularity, content repetitions, the quality of the script, and commercial orientations in participatory narratives can be interpreted as critical awareness of the commodification of media content.

Research on Generation Z shows that this group has an intense relationship with digital media, social networks, and online consumption environments; media usage practices can diversify according to different expectations

such as information acquisition, entertainment, social interaction, and content preference (Bassiouni & Hackley, 2014; Chang & Chang, 2023; Hu et al., 2022). Hu et al. (2022) show that Generation Z's search for satisfaction in social media use can differ with the level of economic capital. Bassiouni and Hackley (2014) discuss the adaptation of Generation Z to digital consumption culture within the framework of a critical literature review. Examining the relationship between university students, who are active users of different digital platforms, and popular media content provides a meaningful study ground in terms of media literacy, content evaluation, and digital culture research.

Studies conducted with university students show that attitudes towards paranormal and pseudoscientific issues are not homogeneous; they can differ by various factors such as critical thinking, educational experiences, religious orientations, and individual evaluations (Wilson, 2018). Existing studies examine supernatural and paranormal themes mostly in the context of paranormal beliefs, evaluation of pseudoscientific explanations, consumption of horror content, and the credibility of media messages (Garrett & Cutting, 2017; Geusens, 2024). This literature suggests that there is a need to develop studies that jointly address university students' popular media viewing habits and subjective preference reasons for supernatural/mystery content.

Based on this gap, the aim of the research is to describe the viewing habits and genre preferences of university students for popular media content; to examine the reasons for the participants who stated that they follow supernatural/mystery content and continue to watch this content through their own narratives. In the study, the search for meaning, curiosity, entertainment, socialization tool, and evaluations on the commodification of media content, which emerge inductively from participant narratives, are considered as qualitative themes.

## 2. Method

### 2.1 Research Model

This research is designed as a qualitative descriptive research supported by descriptive quantitative data. Qualitative descriptive research aims to describe the experiences, opinions, and interpretations of the participants as close to their own expressions as possible (Sandelowski, 2000). In this direction, the main focus of the research is the preferences of university students towards supernatural/mystery content and their views on these preferences.

In the first stage of the research, the questionnaire developed by the researchers was applied to 303 university students in order to describe the viewing habits of the participants, the platforms they use, and their genre preferences regarding popular media content. The data obtained at this stage were evaluated using frequency and percentage distributions. Quantitative data were used not to establish a relationship or causality between the variables, but to reveal the general media viewing tendencies of the study group.

In the second stage, qualitative data were collected in order to examine in detail the opinions of the participants who stated that they followed supernatural/mystery content, their viewing experiences, and the reasons for continuing to watch. For this purpose, 16 students were selected using a purposive sampling method from among the participants who completed the questionnaire, stated that they watched supernatural/mystery content, and volunteered for the interview. Purposive sampling allows the identification of participants who are thought to be rich in knowledge about the research phenomenon (Palinkas et al., 2015). Unstructured interviews were conducted with the selected participants, which allowed them to describe their experiences and views on supernatural/mystery content within their own narrative flows.

Quantitative and qualitative data sets were analyzed and reported separately in line with their methodological characteristics to answer different questions of the research. The quantitative stage describes the general viewing patterns of the participants; the qualitative stage details the opinions and experiences of a limited number of participants who stated that they followed the supernatural/mystery content. Therefore, qualitative themes were not considered as results that explain, confirm, or statistically complement the quantitative findings. The contribution of quantitative survey data to the qualitative stage is limited to the determination of an interview group consisting of participants who stated that they followed supernatural/mystery content. It has been argued that different data types can be used for different functions within the same study, provided they are analyzed separately in accordance with the research questions and methodological features (Bryman, 2006).

### 2.2 Participants

The study group in the quantitative phase of the research consisted of 303 university students studying in the Faculties of Education and Communication. The quantitative study group was determined using convenience sampling from among the students studying in the faculties where the researchers work, who voluntarily agreed to participate in the research. Convenience sampling is based on the selection of individuals deemed suitable for the research from among accessible participants.

The qualitative study group consisted of 16 students selected by a purposive sampling method among the participants who completed the quantitative questionnaire, stated that they followed the supernatural/mystery content, and volunteered for the interview. Purposive sampling allows the identification of participants who are thought to be rich in knowledge about the research phenomenon (Palinkas et al., 2015). The identity information of the participants was kept confidential; in the presentation of the interview data, the participants were coded as K1, K2, K3 ... K16. In the last

three interviews (K14–K16), it was evaluated that data saturation was reached because no different code or theme emerged from the content obtained from the previous interviews.

### 2.3 Data Collection Tools

The data for this study were collected through the Viewing Habits Questionnaire for Popular Media Content, developed by the authors, and unstructured interviews. The questionnaire was used to obtain descriptive information about the participants' TV series/movie viewing time, the productions they followed, their genre preferences, the platforms they used, and the reasons for their continued watching. Unstructured interviews were conducted to examine the preferences, viewing experiences, and opinions of the participants who stated that they followed supernatural/mystery content in more detail, in line with their own narratives. In order to evaluate the participants' specific preferences for the supernatural and mystery genres in a broader context, general TV series and movie viewing habits that could be connected to this field were also included in the interviews; thus, by examining the role of individuals' general media consumption practices in their orientation towards this specific genre, the qualitative findings obtained were correlated with the main purpose of the research.

The ethical process in the study was as follows:

- Ethics committee approval was obtained from Bursa Uludag University Research and Publication in the Social and Humanities Sciences Ethics Committee (Date: 26.09.2025, Number: 2025-08;)
- Informed consent has been obtained from the participants.

#### 2.3.1 Viewing Habits Survey for Popular Media Content

A questionnaire form consisting of 5 questions was developed by the researchers in order to determine the viewing habits of the participants in popular media content. The questionnaire form included questions to determine the weekly TV series/movie watching time of the participants, the productions they followed, the TV series/movie genres they preferred, the viewing platforms they used, and the reasons that motivated their continued watching (see Appendix 1).

The draft questionnaire form was submitted to the opinion of two academicians who are experts in the fields of radio, television, and cinema in order to evaluate the compatibility of the items with the research purpose, intelligibility, and language appropriateness. In line with the feedback received from the experts, the wording of the items was revised, and the questionnaire form was finalized.

To ensure the clarity and comprehensibility of the items in the draft questionnaire, the questions were initially reviewed for language and spelling by a Turkish Language and Literature teacher. Following the necessary adjustments, the finalized questionnaire was pilot tested with 5 university students who were not included in the main study group. Based on direct feedback from these participating students during the preliminary application, it was confirmed that the target audience understood the items, and no further modifications to the form were deemed necessary. The questionnaire is not a Likert-type psychometric scale; rather, it comprises questions designed to collect descriptive and behavioral information regarding participants' viewing habits. Consequently, internal consistency coefficients, such as Cronbach's alpha, were not calculated. This constraint is acknowledged in Section 4.1, Limitations, as a limitation of the research instrument.

#### 2.3.2 Interview Form

After the completion of the quantitative phase, unstructured interviews were conducted in order to examine in detail the experiences and opinions of the participants who stated that they followed supernatural/mystery content. The interviews were conducted in a way that allowed the participants to convey their relationship with supernatural/mystery content, their reasons for turning to this content, and their viewing experiences in their own narrative styles.

Each interview was initiated with an open-ended initial question that encouraged the participant to describe their experiences with supernatural/mystery content. A fixed list of questions posed to all participants in the same order was not used in the interviews. The interview flow was shaped in line with the prominent topics in the participants' narratives; additional questions were asked to ask for explanations, elaboration, and examples when necessary.

When topics such as the meanings attributed to supernatural and spiritual concepts in the narratives of the participants, the mystery elements that stand out in the narratives, the sense of curiosity, entertainment, social sharing, relationships with the characters and evaluations regarding the commercialization of media content emerged, these issues were deepened. The purpose of the interviews is not to direct the participants' narratives to predetermined categories; it is to ensure that their experiences and evaluations of supernatural/mystery content are understood in their own words. Each interview lasted between 7 and 38 minutes. The data obtained during the interviews were recorded with the consent of the participants and included in the analysis process.

### 2.4 Data Analysis

Frequency and percentage distributions were used in the analysis of the quantitative data obtained from the questionnaire form. These analyses were made to describe the weekly TV series/movie viewing time of the participants, the genres they preferred, and the viewing platforms they used. Inferential statistical analyses were not used in the study to establish relationships, differences, or causality between the variables.

The interviews for qualitative data were transcribed and subjected to content analysis with the help of Excel

program (Yıldırım & Şimşek, 2018). The semantic units that stand out in the narratives of the participants were inductively coded. Categories were created by bringing together codes with similar meanings; themes were reached by evaluating common patterns between the categories. Content analysis allows the systematic coding, classification, and interpretation of semantic patterns in texts (Elo & Kyngäs, 2008).

The coding of qualitative data was carried out by the researcher. In order to reduce the subjective interpretations that may occur during the coding process carried out by a single researcher, peer review was conducted with an independent academician who did not directly participate in the study and was experienced in qualitative research. The codes, categories, and themes created in this process were critically reviewed. The findings were presented with direct quotations from the participant statements in order to make the relationship of the interpretations with the data visible.

In addition, participant confirmation was used to evaluate the extent to which the developed themes reflected the experiences and opinions of the participants. Peer review, the use of direct citations, and participant confirmation are among the strategies used to support credibility in qualitative research (Lincoln & Guba, 1985; Nowell et al., 2017).

## 3. Findings

The research findings were presented under two headings in line with the results obtained from descriptive quantitative and qualitative analyses. First, the frequency and percentage distributions of 303 university students regarding their TV series/movie viewing times, the platforms they used, and their genre preferences were given. Then, the qualitative themes obtained from unstructured interviews conducted with 16 students selected from among the participants who stated that they followed supernatural/mystery content were presented.

### 3.1 Quantitative Findings

In the quantitative phase of the research, data obtained from 303 university students were analyzed, and the viewing habits of the participants towards popular media content were examined. The frequency and percentage distributions of participants' weekly viewing time are presented in Table 1.

Table 1. Participants' Weekly Series/Movie Viewing Time

| Watch Time | f | % |
|---|---|---|
| 1-3 hours | 110 | 36.3 |
| 4-6 hours | 99 | 32.7 |
| 7-10 hours | 39 | |
| Less than 1 hour | 38 | |
| More than 10 hours | 17 | |
| Total | 303 | 100.0 |

When Table 1 is examined, it is seen that the majority of the individuals participating in the study spend 1-3 hours (36.3%) and 4-6 hours (32.7%) watching TV series/movies per week. The rate of participants with a weekly viewing time of more than 10 hours was found to be 5.6%.

Table 2. Platforms On Which Participants Follow Media Content

| Platforms* | f | % |
|---|---|---|
| Video sites such as YouTube | 204 | 67.3 |
| Paid digital platforms | 199 | 65.7 |
| Television | 93 | 30.7 |

*Note:* Since participants can choose more than one tracking platform, the percentages add up to 100%.

According to the data in Table 2, the participants mostly prefer video sites such as Youtube (f=204, 67.3%) and paid digital platforms (f=199, 65.7%) to watch TV series and movies. The proportion of participants who follow content via television broadcasting, a traditional media tool, was 30.7% (f=93).

Table 3. Series/Movie Genres Preferred by Participants*

| Tracked Genres* | f | % |
|---|---|---|
| Comedy | 159 | 52.5 |
| Drama | 155 | 51.2 |
| Action | 144 | 47.5 |
| Science fiction | 125 | 41.3 |
| Romance | 121 | 39.9 |
| Fantastic | 105 | 34.7 |
| Supernatural/Mystery | 91 | 30.0 |
| Horror/Thriller | 73 | 24.1 |
| Documentary | 59 | 19.5 |
| Anime | 41 | 13.5 |

*Note:* Since participants can choose more than one type of series/movie, the percentages add up to 100%.

According to the data in Table 3, the genres that the participants are most interested in are comedy (52.5%), drama (51.2%), and action (47.5%). However, it is seen that science fiction (41.3%), fantasy (34.7%), and supernatural/mystery (30.0%) genres are also preferred by some of the participants.

Table 4. Participants' Viewing of Supernatural/Mystery Content Characteristics (n= 91)

| Variable | Category | f | % |
|---|---|---|---|
| Weekly monitoring time | Less than 1 hour | 6 | 6.6 |
| | 1–3 hours | 27 | 29.7 |
| | 4–6 hours | 34 | 37.4 |
| | 7–10 hours | 15 | 16.5 |
| | More than 10 hours | 9 | 9.9 |
| Monitoring platform | Paid digital platforms | 76 | 83.5 |
| | Video sites such as YouTube | 60 | 65.9 |
| | Television | 24 | 26.4 |

*Note:* Since respondents can select more than one option in the tracking platform question, the percentages for the platforms add up to more than 100%.

According to Table 4, the largest part of the participants who stated that they follow the supernatural/mystery genre watched TV series/movies between 4-6 hours a week (37.4%). A significant portion

of these participants accessed content through paid digital platforms (83.5%) and video sites such as YouTube (65.9%).

### 3.2 Qualitative Findings

In the unstructured interviews, the participants expressed their general experiences of watching TV series/movies, their preferences, and their reasons for continuing to watch, as well as their evaluations of supernatural/mystery content. For this reason, the qualitative findings were evaluated within the framework of the narratives of the participants regarding their media consumption experiences, who stated that they followed supernatural/mystery content. Codes obtained inductively from participant statements; It was grouped under five main themes: search for meaning, curiosity, entertainment, socialization tool, and commodification. The codes and categories related to the themes are presented in Table 5.

Table 5. Codes, Categories, and Themes

| | | |
|---|---|---|
| The Search for Meaning | Existential Questioning | Searching for God, Belief in destiny, Reality of death, Purpose of life, Our place in the universe |
| | Implicit Religiosity and Faith | Religious symbolism, Cultural beliefs (Hz. Khidr, etc.), Sign reading, Coincidence/Coincidentality, Supernatural power |
| | Moral and Philosophical Judgment | Social values, Conflict between good and evil, Search for justice, Question dogmas, Criticize traditions |
| Curiosity | The Need for Mystery | Unknown, Mystery solving, Unpredictability, Mental stimulation, Anticipation of mystery |
| | Plot Anticipation | Immersion, Fluency, Plot twist, Excitement element, First part effect, Desire to know the end |
| Entertainment | Emotion Management | Stress relief, Distraction, Relaxation, Fun, Healing the bad day |
| | Immersion in Alternate Reality | Dystopian universe, Fantasy world, Escape from everyday life, Virtual bunker, Atmospheric experience |
| | The Habit of Passive Watching | Leisure time filling, background sound making, routine habit, effortless viewing |
| Socialization Tool | Identification with the Character | Reflection on inner conflict, character development, confronting dark aspects, empathizing, and behavior modeling |
| | Social Communication Network | Spending time with family, recommending friends, finding common topics, watching culture together |
| | Parasocial and Nostalgic Bond | Admiration for the actor, defending the fictional person, nostalgic bond (reminiscing about the past), feeling of familiarity |
| Commodification | Sectoral Criticism | Rating anxiety, Deviation from its purpose, Mediocrity of the scenario, Criticism of classicism, Imposition of popularity |
| | Conscious Consumer Reflex | Rejecting popular culture, Seeking originality, Recognizing commercial fiction, Quality/Acting focus, Seeking logical consistency |

#### 3.2.1 The Search for Meaning

Some participants stated that the supernatural or science-fiction elements in fictional productions allow them to ask existential questions and rethink religious concepts and cultural beliefs. K1 expressed the following opinion on how individuals compare their own belief systems with media content:

> Symbols like signs, supernatural mysteries, and signs that we are not alone in this world always interest me; I am repeatedly fascinated by them. However, the search for a different emotion beyond the world —that is, the struggle of man in the world; things like seeking God by overcoming feelings of inadequacy are my favorites—for example, the TV series House. In fact, he constantly questions the existence of God. Continuous births and deaths also align with doctors' understanding of life. This is in Dostoyevsky's novels. Twilight and the Harry Potter series gained a lot of points with me in this regard. Still, they do not interest me too much, perhaps because I could not reconcile the supernatural understanding in them with our religious beliefs. So, I am not afraid of werewolves on full-moon nights, but I believe they change our lives and that lunar eclipses change people's behavior. I mean, I wonder if I can hear a voice in Manifest while I am walking on the street. When I was a child, when I was going to school in May, I always thought that I could see Hz. Khidr on the road; It always occupied my mind. Muslims also have a supernatural mystery, such as Gog Magog, Dhul-Qarnayn, who will pierce the mountain, etc. These productions tell and claim that there is another world; whatever you say, I love them and watch them because I think there is another magical world. (K1)

K11 claimed that productions with historical and philosophical backgrounds increased his self-awareness.

> For example, in a historical TV series I watch, I encounter many elements that will remind me of myself. Reading a history book seems boring to me, but I understand the experiences of that time a little by watching TV series... It happens sometimes, like you are going on a scientific discovery, or like you are teleported into the future. I like to watch TV series that will add

> something to me and make me learn new things the most. (K11)

### 3.2.2 Curiosity

It has been determined that one of the most obvious reasons for viewers to continue fictional content is the mystery created by the plot and the curiosity about the unknown. K16 said the following about this curiosity and expectation about the development of events:

> The main reason I continue is usually curiosity. Even if I do not like a TV series or movie, I keep going, because I am very curious about what will happen in the end. Moreover, watching well-shot things makes me very satisfied... I like to watch the movements of the camera, guess where it turns and why, etc. (K16)

K2's thoughts on the desire to guess that the story plot leaves with the audience are as follows:

> If the plot is really handled very successfully, I will continue to watch every detail of that series. Predicting what will happen next and how it will end is a lot of fun in series with successful plots. The taste of that feeling that comes when you guess is different. If there is nonsense in the plot of that series, I will quit immediately. (K2)

Focusing on the element of curiosity about the future of the characters, K13 said, "... In general, my motivation for continuing is to find out what will happen in the next episodes. If I am already watching a series, I love it, and it feels good to follow something related to something I love. I want to see where the story of that series will connect and what will happen to the characters."

However, K8 said about the curiosity aroused by the first episodes of movies and series: "For me to continue with a series, the first episode has to be really exciting and intriguing. If it does not arouse curiosity while watching the first episode, I usually do not watch the second episode at all."

### 3.2.3 Entertainment

Participants, to have fun, stated that they watch TV series and movies to get away from the pace of daily life, to relieve the stress of a bad day, and as a form of passive entertainment. K6 expressed his opinion on the healing effect of different species on emotional states as follows:

> My motivations for watching action and thriller series: in such series, it is enjoyable to analyze a character's inner world and to consider what the events may result in, depending on the course of events. Comedy series can also salvage a bad day, and the fact that it is a genre you can rewatch constantly is reason enough to watch it... Fantasy series also take you to completely different worlds and draw you in as if you were in that world. (K6)

Pointing out that digital media are a means of leisure time, K12 said, "... In general, watching something also makes me feel like I have not wasted my free time and have achieved something, so I watch and follow TV series."

K10 describes watching TV series as a daily purification session, stating: "While doing all this, I also see it as a relaxation and renewal session, as I have time for myself outside the stress and chaos of daily life."

Similarly, K9 said, "I watch different cultures or places outside of daily life, but also to distract myself and have fun."

### 3.2.4 Socialization Tool

Some of the participants stated that watching supernatural elements, socializing, connecting with the past, and establishing relationships with fictional characters were among the reasons they gave for watching. K4 argues that the bond established with fictional characters allows the individual to confront their own dark side:

> I continue to watch these series because I see the characters' changes, their inner conflicts, and their struggle to stay strong throughout. The things the characters go through sometimes remind me of something from my own experience; sometimes I inevitably think that if it were me, I would do this... Sometimes they talk about balance, sometimes about perseverance, and sometimes about the dark side of human beings. (K4)

On how media consumption is combined with communication on social networks, K5 said: "I use the Letterboxd app, and I like to compare and interpret what I watch with my friends there or on other social media platforms."

Regarding the process of turning social media posts into motivation to watch, K15 said: "I usually discover the TV series I watch thanks to Instagram and YouTube. I am motivated to watch it thanks to the edits and sections made. Then I start the series."

Emphasizing that alternative viewing habits have turned into a means of socializing with the spouse in a home environment without television, K3 said: "We decided to watch Kral Kaybederse (If the King Loses) because Halit Ergenç was in the lead role. We continue to watch it because it keeps the sense of curiosity alive and, more importantly, we find the plot successful. This is the series that my wife and I are following regularly these days. We do not have a television in our house."

### 3.2.5 Commodification

As a result of the analysis, it was determined that some of the viewers have a critical awareness of the commercial purpose behind the media content. Participants emphasize that supernatural and dystopian fictions are part of the industry's goal of financial gain. K10 expressed his consumption awareness on this issue with the following words:

> Believing in a dystopian universe and in its future occurrence increased my interest in science fiction series. Such a series also increases my

ability to think creatively in possible situations. The most important thing is to get away from the world's problems and find the course of different worlds. In other words, it is an entertainment that appeals to the commercial part of cinema. (K10)

Participants lose motivation to watch movies and TV series when they realize that these works are diverted from their original philosophical or mysterious purpose for the sake of ratings and popularity. K7 on the originality and quality of the editing: "If the plot is really handled very successfully, I will continue to watch it to every detail of that series. For me, the plot is more important than the popularity of the series or the cast."

Similarly, expressing his criticism of how the scenarios are made ordinary due to rating concerns, K9 said, "The reason I am not following it right now is that it has completely deviated from its purpose and turned into a classic love series. Since it deviated from its purpose, it was no different from other TV series broadcast on classical television."

## 4. Discussion

The findings show that university students' use of popular media is a multidimensional practice that includes different genres, platforms, and reasons for watching. In quantitative findings, it was observed that the participants mostly preferred comedy, drama, and action genres; however, it was observed that science fiction, fantasy, and supernatural/mystery genres were also followed by a certain section. Among the participants who stated that they followed supernatural/mystery content, paid digital platforms (83.5%) and video-sharing sites like YouTube (65.9%) emerged as the primary access channels. This descriptive finding shows that viewing experiences of supernatural/mystery content were predominantly realized through digital platforms for this subgroup of participants in the study group. These findings describe the media usage patterns of the study group rather than establishing a causal relationship between viewing time, platform preference, or genre selection.

Qualitative findings show that the participants who stated that they watched supernatural/mystery content expressed their media consumption experiences within the framework of the themes of search for meaning, curiosity, entertainment, socializing tool, and commodification. Rather than pointing to a single reason for watching, these themes reveal the multifaceted relationship that the participants establish with different productions and narrative elements. The Uses and Satisfactions Approach suggests that viewers can effectively choose media content in line with different satisfactions such as entertainment, information, personal identity, and social interaction (Katz et al., 1973). This framework provides a suitable ground to explain the evaluations of curiosity, entertainment, relationship with characters, and the commercial nature of narratives that are seen together in participatory narratives.

The theme of the search for meaning, in particular, shows that some participants consider supernatural, science fiction, or fantasy elements as narrative sources that accompany reflection on life, death, faith, destiny, and different possibilities. K1's evaluation of religious symbols, cultural images, and popular fiction elements together in its narrative; K11 and K14's emphasis on historical, philosophical, scientific, or fantastic connotations indicates that participants can produce personal meanings from different narrative genres. Tidelius (2020), who discusses that the paranormal phenomenon is conceptualized in the borderlands between science, religion, and narrative, draws attention to the openness of this field to different interpretations. Similarly, Baker and Bader's (2014) study, which focuses on ghost belief, ghost hunting, and media consumption practices in the USA, shows that participants can construct ghostly experiences together with scientific, religious, and technological discourses. The participatory narratives in this study also position the supernatural elements within the field of personal evaluation and narrative interest, not as a single belief attitude.

The theme of curiosity shows that the uncertainty in the plot, the desire to learn about the developments in the next chapters, and the expectation of how the narrative will turn out are important in maintaining the viewing. The statements of K2, K8, K13, and K16 reveal that the decision to watch is not only related to the presence of a supernatural element, but also to the immersiveness, fictional quality, and possibility of guessing the narrative. Research on narrative structure shows that the flow of information and the way events are presented can have an impact on the experience of curiosity, tension, and pleasure (Knobloch et al., 2004). Accordingly, mystery appears not only as an interest in the unknown in the narratives of the participants, but also as a narrative mechanism that maintains participation in the plot.

The theme of entertainment reveals that participants associate watching TV series and movies with relaxation, getting out of the daily pace, making use of leisure time, and enjoying it. The narratives of K6, K9, K10, and K12 reveal that productions of different genres offer entertainment and the opportunity to direct their attention to another narrative world for the participants. Johnston (1995), who examines adolescents' motivations for watching horror and thriller movies, states that different motivations, such as seeking excitement, watching bloody scenes, independence, and getting away from problems, may play a role in turning to this content. However, in the current study, the entertainment experience was evaluated based on the subjective narratives of the participants. Therefore, the findings show that the viewing experience is linked to relaxation and enjoyment for some participants; however, this experience does not occur in the same way for all viewers.

The theme of socialization reveals that the viewing experience is not only experienced as an individual activity. K5's comparison and interpretation of the productions he watches with his friends online, K15's

orientation towards new series influenced by social media posts, and K3's joint viewing practice with his wife prove that media content can intersect with interpersonal communication and common taste. K4's connection with the internal conflicts and changes of the characters also makes the experience of identification with fictional characters visible. Horton and Wohl (1956) explained the perceptual intimacy with media figures with the concept of parasocial interaction; Giles (2002) stated that this concept is important in understanding the perceived relationships between viewers and media figures or fictional characters. Participant narratives show that joint viewing, content suggestion, online interpretation, and identification with characters can create social dimensions of the media experience.

The theme of commodification draws attention to the tension between the commercial aspect of the content and the narrative quality of the participants. K7's emphasis on the quality of the plot rather than the popularity of the production, K9's criticism that ratings concerns make the narrative ordinary, and K10's evaluation of the commercial dimension of cinema indicate that audiences can not only consume productions but also critically evaluate them. Natale (2016), who examines the transformation of supernatural and spiritual themes into objects of entertainment and consumption in modern media culture, emphasizes the historical relationship of these themes with media technologies and commercial circulation processes. Within the scope of this study, commodification emerges as critical evaluations of the balance between narrative authenticity and commercial orientation, rather than a situation where supernatural/mystery content is completely rejected by the audience.

Evaluating the findings together with the literature shows that it is not sufficient to consider the monitoring of supernatural/mystery content through a single explanation. Geusens' (2024) study states that the relationship between paranormal horror subtypes and paranormal belief is visible, especially in cases where the production claims reality; however, the same pattern does not apply to all horror subtypes. This finding reveals the limitation of accepting watching productions with supernatural or paranormal elements as a direct indicator of paranormal belief. In the current study, participants evaluated supernatural/mystery content on different narrative and emotional grounds; some participants referred to religious or metaphysical connotations, while others expressed opinions through curiosity, fiction, entertainment, characters, or social sharing.

The findings of the study reveal that media content in the field of education and communication can be discussed not only through preferred genres but also through how participants interpret this content. University students' narratives about supernatural/mystery content provide a suitable context for discussing media literacy, narrative analysis, genre awareness, and the economic functioning of popular culture. Garrett and Cutting's (2017) findings on the way university students distinguish between scientific and pseudoscientific explanations also draw attention to the importance of critical thinking in the evaluation of media messages. In this context, the five themes of the study emphasize that interest in supernatural/mystery content can be considered not only with the extraordinary elements in the content, but also with the narrative structure, audience expectation, social sharing, and commercial conditions of content production.

In general, the narratives of the participants who stated that they followed supernatural/mystery content in this study reveal that media consumption can include the dimensions of curiosity, entertainment, personal meaning-making, social sharing, and critical evaluation. Descriptive quantitative findings reveal the general media usage patterns of the study group. Qualitative findings, on the other hand, detail the preferences and evaluations of the participants who stated that they follow supernatural/mystery content through their own narratives. Thus, the study deals with university students' interest in supernatural/mystery content through media experiences that diversify in participant narratives, without reducing it to a single belief, psychological need, or social problem framework.

### 4.1 Limitations

The findings of this research should be evaluated within the framework of some limitations. First, the quantitative study group of the research is limited to 303 university students studying in the Faculties of Education and Communication in the western region of Turkey. The fact that the participants were determined by an appropriate sampling method limits the generalization of the findings to different universities, geographical regions, age groups, or the entire young population. Qualitative findings are based on the narratives expressed in unstructured interviews by 16 participants who stated that they followed supernatural/mystery content and volunteered for the interview. Therefore, qualitative themes should only be interpreted in the context of the media consumption experiences and evaluations of this group of participants.

Secondly, the five-question questionnaire used in the research was prepared to describe the viewing habits, genre preferences, and platforms used by the participants. The questionnaire is not a standardized measurement tool that measures psychological and social variables such as loneliness, social isolation, digital belonging, psychological well-being, paranormal belief, or religious orientation. Therefore, the descriptive data obtained in the research are limited to revealing the media usage patterns of the participants; it does not allow for the establishment of relationships, differences, or causalities between the variables.

Third, quantitative data and interview narratives are based on participants' self-reports. It is possible for participants to show a tendency to incomplete recall, selective recall, or socially acceptable responses when conveying their viewing times, preferences, and

justifications for monitoring. In addition, the coding of qualitative data was done by a single researcher. Although the credibility of researcher interpretations has been tried to be supported through peer evaluation and participant confirmation, the analysis process conducted with a single coder may have interpretive limitations.

## 5. Conclusion and Recommendations

In this study, the viewing habits of university students for popular media content were described; the experiences and evaluations of the participants who stated that they followed supernatural/mystery content were qualitatively examined. Descriptive findings show that the participants mostly prefer comedy, drama, and action genres; however, science fiction, fantasy, and supernatural/mystery genres are also followed by some of them. Among the participants who stated that they follow supernatural/mystery content, paid digital platforms, YouTube, and similar video sites are widely used access channels.

Qualitative findings draw attention to the fact that interest in supernatural/mystery content cannot be explained by a single reason. 5 themes emerged in the participant narratives: search for meaning, curiosity, entertainment, socialization tool, and commodification. Some participants considered supernatural, science fiction, or fantasy elements as narratives that accompany reflection on life, belief, destiny, and different possibilities. Other participants highlighted reasons such as uncertainty in the plot, immersion in the narrative, entertainment, relaxation, joint viewing, and online sharing. In addition, some narratives included critical evaluations of ratings, popularity, narrative originality, and the commercial aspect of the content.

These findings show that the media consumption experiences of the participants who follow supernatural/mystery content cannot be considered within the framework of a single belief, psychological need, or social problem. In the study, no conclusion was obtained that supernatural/mystery content affects paranormal belief, religious orientation, loneliness, social isolation, or psychological well-being. Instead, it was observed that the participants attributed different meanings to this content and their general experiences of watching TV series/movies in their own narratives. Therefore, the findings should only be evaluated in the context of the descriptive and qualitative narratives of the current study group.

In future research, the popular media consumption practices of students studying in different regions and different disciplines can be examined comparatively. If it is aimed to investigate variables such as belief, critical thinking, media literacy, social interaction, or psychological well-being related to supernatural/mystery content, valid and reliable measurement tools that directly measure these variables should be used. In addition, comparing the experiences of participants who watch different types of supernatural/mystery content in qualitative studies can contribute to a more detailed understanding of the differences between content type, platform preference, and audience evaluations.

In terms of applications in the field of education and communication, it may be useful to develop media literacy activities that allow university students to critically evaluate popular media content. In these activities, the narrative structure, claim of authenticity, genre characteristics, commercial orientations, and circulation of content on digital platforms can be discussed. Such an approach can provide an educational framework for understanding how students select, interpret, and critically evaluate media content, rather than considering interest in supernatural/mystery content as a risk indicator.

Including content related to popular culture, digital media, media literacy, and narrative analysis in teacher training and communication education programs may contribute to candidates' more critical and contextual evaluation of different types of media. However, this recommendation is not based on the assumption that interest in supernatural/mystery content is an indicator of students' psychological problems, loneliness, or lack of belonging. The suggestion is based on the fact that the narrative curiosity, entertainment, social sharing, and critical evaluation dimensions revealed in the study can be discussed in the context of media education.

**Türkçe Metin**

## 1. Giriş

Günümüzde dijital mecralar, sıradan kurguların çok ötesine geçerek bilim kurgu, fantastik macera gibi türlerin yanı sıra vampirler, zombiler, ruhani meseleler, mistisizm ve doğaüstü olaylar gibi marjinal konuları da barındıran geniş bir yelpaze sunmaktadır (Ersöz ve Şentürk, 2023). Televizyon, sinema ve dijital mecralarda farklı biçimlerde izleyiciye ulaşan bu paranormal temalar (Baker & Bader, 2014; Tidelius, 2020) medya sektöründe başlı başına bir üretim alanı hâline gelmiştir. Nitekim Bader, Baker ve Mencken (2017) hayaletler ve UFO'lar gibi gizemli olayları konu alan programların ve araştırmaların Amerikan popüler medyasında özgün bir alan yarattığını belirtmektedir. Korku türüne odaklanan güncel araştırmalar, paranormal temaların korku anlatılarında yaygın biçimde kullanıldığını da ortaya koymaktadır (Geusens, 2024).

Doğaüstü unsurların popüler medyadaki rolü çok yönlüdür. Televizyon dizileri ve sinema filmleri, tarihsel süreç içerisinde olağanüstü unsurları tabu olmaktan çıkarıp günlük eğlence kültürünün bir parçası haline getirmiştir. Medya içerikleri, toplumun bilinmeyene dair korkularını, meraklarını ve inançlarını anlamlandırmada bir çerçeve sunmaktadır (Monacelli, 2023).

Bu durum, doğaüstü/gizem içeriklerinin izleyici üzerinde zorunlu veya tek yönlü etkiler yarattığı anlamına gelmez. İzleyicilerin medya mesajlarını nasıl değerlendirdiği, içeriğin sunum biçimi, önceki inançları ve izleme bağlamı gibi birden fazla etmene bağlıdır. Üniversite öğrencileriyle yürütülen deneysel bir çalışma, öğrencilerin bilimsel ve sözde bilimsel açıklamaları birbirinden ayırt edebildiğini; ancak önceden var olan paranormal inançların paranormal raporların inandırıcılığına ilişkin değerlendirmelerle ilişkili olabildiğini göstermiştir (Garrett & Cutting, 2017). Bu nedenle doğaüstü/gizem içeriğini izlemek, paranormal inancın, dinî yönelimin veya belirli bir psikolojik sonucun doğrudan göstergesi olarak ele alınmamalıdır.

Edwards (2005), kitle iletişim araçları ile paranormalite arasındaki bu karmaşık ilişkiyi incelediği çalışmasında, filmlerin ve televizyon programlarının yalnızca birer iletim aracı değil, aynı zamanda gizemli ve metafiziksel bir deneyim sunan birer kanal olduğunu savunmaktadır. Yazar, süreç içerisinde kullanılan doğaüstü kavramların popüler kültürün ticari gerekliliklerine göre yeniden biçimlendiğini vurgulamakta ve medyanın izleyiciyi hem tüketici hem de aktif bir anlam kurucu konumuna yerleştirdiğine dikkat çekmektedir.

İzleyicinin etkin konumu, doğaüstü/gizem içeriklerine yönelimi yalnızca inanma ya da inanmama ikiliği üzerinden açıklamanın yetersiz olduğunu göstermektedir. İzleyiciler bir içeriği anlatısal merak, gerilim, görsel anlatım, karakterler, arkadaş önerisi, çevrim içi tartışmalar veya gündelik eğlence gibi farklı gerekçelerle seçebilmektedir. Paranormal içeriğin popüler kültürdeki dolaşımını "paranormal dönüş" ve "okültür" tartışmaları üzerinden ele alan Tidelius (2020), paranormal, ezoterik ve okült fikirlerin medya ve popüler kültür içinde görünürlük kazandığını belirtmektedir. Bu nedenle doğaüstü/gizem içeriklerine ilişkin ilginin anlatısal biçimi ve kullanım bağlamı birlikte dikkate alınarak incelenmesi gerekmektedir.

Popüler medyada mistik unsurların tüketimini yalnızca tematik bir eğilim olarak değerlendirmek, izleyicinin bu süreçteki etkin konumunu açıklamakta yetersiz kalmaktadır. Bireylerin medya içeriklerini psikolojik, sosyal ve bilişsel doyumlarını elde etmek amacıyla bilinçli olarak seçtiğini ileri süren Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı, doğaüstü/gizem içeriklerinin izlenme nedenlerini değerlendirmek için elverişli bir kuramsal çerçeve sunmaktadır (Katz vd., 1973). Bu yaklaşım, medya kullanıcılarını pasif alıcılar olarak değil, gereksinim ve beklentileri doğrultusunda içerik seçen etkin özneler olarak konumlandırmaktadır. Bu bakış açısından gizemli olayların çözülmesine yönelik merak, olay örgüsündeki belirsizlik, eğlenme, gerilim deneyimi, gündelik yaşamdan geçici olarak uzaklaşma ve estetik beğeni; doğaüstü/gizem içeriklerinin tercih edilmesinde rol oynayabilecek farklı doyum alanlarıdır. Bu konular, mevcut araştırmada önceden ölçülmüş değişkenler olarak değil, katılımcı anlatılarından tümevarımsal biçimde ortaya çıkabilecek nitel değerlendirme temaları olarak ele alınmaktadır. Doğaüstü/gizem içeriklerine ilişkin izleyici deneyiminin bir başka boyutu, karakterlerle ve diğer izleyicilerle kurulan ilişkilerdir. Horton ve Wohl (1956) medya figürleri veya kurmaca karakterlerle kurulan yüz yüze olmayan yakınlık hissini parasosyal etkileşim kavramıyla açıklamıştır. Giles (2002) bu tür etkileşimlerin medya kullanıcıları ile medya kişilikleri ya da kurmaca karakterler arasında algılanan ilişkiyi anlamaya yönelik bir araştırma alanı oluşturduğunu belirtmektedir. Katılımcı anlatılarında karakterlerle özdeşleşme, ortak izleme, içerik önerme veya izlenen yapımlar üzerine konuşma gibi pratiklerin ortaya çıkması, sosyalleşme boyutunun değerlendirilmesine katkı sağlayabilir.

Doğaüstü anlatıların popüler kültürdeki dolaşımı, içeriklerin üretim ve tüketime sunulma koşullarından bağımsız değildir. Natale (2016) gizemli ve spiritüel unsurların tarihsel süreçte medya aracılığıyla tüketim nesnelerine dönüşmesini incelemiştir. Benzer biçimde, paranormal temalı içeriklerin televizyon, sinema ve dijital platformlarda farklı anlatı biçimleriyle sunulması, bu içeriklerin eğlence endüstrisinin ekonomik ve kültürel dinamikleri içinde yer aldığını göstermektedir (Baker ve Bader, 2014; Tidelius, 2020). Buradan hareketle, katılımcı

anlatılarında reyting, popülerlik, içerik tekrarları, senaryonun niteliği ve ticari yönelimlere ilişkin değerlendirmelerin ortaya çıkması, medya içeriklerinin metalaşmasına yönelik eleştirel farkındalık biçiminde yorumlanabilir.

Z kuşağına ilişkin araştırmalar, bu grubun dijital medya, sosyal ağlar ve çevrim içi tüketim ortamlarıyla yoğun ilişki kurduğunu; medya kullanım pratiklerinin bilgi edinme, eğlence, sosyal etkileşim ve içerik tercihi gibi farklı beklentilere göre çeşitlenebildiğini göstermektedir (Bassiouni & Hackley, 2014; Chang & Chang, 2023; Hu vd., 2022). Hu ve arkadaşları (2022) Z kuşağının sosyal medya kullanımındaki doyum arayışlarının ekonomik sermaye düzeyiyle farklılaşabildiğini göstermektedir. Bassiouni ve Hackley (2014) ise Z kuşağının dijital tüketim kültürüne uyumunu eleştirel bir literatür değerlendirmesi çerçevesinde ele almaktadır. Farklı dijital platformların aktif kullanıcıları olan üniversite öğrencilerinin popüler medya içerikleriyle kurdukları ilişkinin incelenmesi, medya okuryazarlığı, içerik değerlendirmesi ve dijital kültür araştırmaları açısından anlamlı bir çalışma zemini sunmaktadır.

Üniversite öğrencileriyle yapılan çalışmalar, paranormal ve sözde bilimsel konulara ilişkin tutumların homojen olmadığını; eleştirel düşünme, eğitim deneyimleri, dinî yönelimler ve bireysel değerlendirmeler gibi çeşitli etkenlerle farklılaşabildiğini göstermektedir (Wilson, 2018). Mevcut çalışmalar, doğaüstü ve paranormal temaları çoğunlukla paranormal inançlar, sözde bilimsel açıklamaların değerlendirilmesi, korku içeriği tüketimi ve medya mesajlarının inandırıcılığı bağlamında incelemektedir (Garrett & Cutting, 2017; Geusens, 2024). Bu literatür, üniversite öğrencilerinin popüler medya izleme alışkanlıkları ile doğaüstü/gizem içeriklerine ilişkin öznel tercih gerekçelerini birlikte ele alan çalışmaların geliştirilmesine ihtiyaç olduğunu düşündürmektedir.

Bu boşluktan hareketle araştırmanın amacı, üniversite öğrencilerinin popüler medya içeriklerine yönelik izleme alışkanlıklarını ve tür tercihlerini betimlemek; doğaüstü/gizem içeriklerini takip ettiğini belirten katılımcıların bu içeriklere yönelme ve izlemeyi sürdürme gerekçelerini kendi anlatıları üzerinden incelemektir. Çalışmada, katılımcı anlatılarından tümevarımsal biçimde ortaya çıkan anlam arayışı, merak, eğlenceli zaman geçirme, sosyalleşme ve medya içeriklerinin metalaşmasına ilişkin değerlendirmeler nitel temalar olarak ele alınmaktadır.

## 2. Yöntem

### 2.1 Araştırma Modeli

Bu araştırma, betimsel nicel verilerle desteklenen nitel bir betimleyici araştırma olarak tasarlanmıştır. Nitel betimleyici araştırmalar, katılımcıların deneyim, görüş ve anlamlandırmalarını kendi ifadelerine mümkün olduğunca yakın biçimde betimlemeyi amaçlamaktadır (Sandelowski, 2000). Bu doğrultuda, araştırmanın temel odağını üniversite öğrencilerinin doğaüstü/gizem içeriklerine yönelik tercihleri ve bu tercihlere ilişkin görüşleri oluşturmaktadır.

Araştırmanın ilk aşamasında, katılımcıların popüler medya içeriklerine ilişkin izleme alışkanlıklarını, kullandıkları platformları ve tür tercihlerini betimlemek amacıyla araştırmacılar tarafından geliştirilen anket 303 üniversite öğrencisine uygulanmıştır. Bu aşamada elde edilen veriler frekans ve yüzde dağılımları kullanılarak değerlendirilmiştir. Nicel veriler, değişkenler arasında ilişki veya nedensellik kurmak amacıyla değil, çalışma grubunun genel medya izleme eğilimlerini ortaya koymak amacıyla kullanılmıştır.

İkinci aşamada, doğaüstü/gizem türündeki içerikleri takip ettiğini belirten katılımcıların bu tercihlerine ilişkin görüşlerini, izleme deneyimlerini ve izlemeyi sürdürme nedenlerini ayrıntılı biçimde incelemek amacıyla nitel veri toplanmıştır. Bu amaçla, anketi tamamlayan, doğaüstü/gizem içeriğini izlediğini belirten ve görüşmeye gönüllü olan katılımcılar arasından amaçlı örnekleme yöntemiyle 16 öğrenci seçilmiştir. Amaçlı örnekleme, araştırma olgusuna ilişkin bilgi bakımından zengin olduğu düşünülen katılımcıların belirlenmesine olanak sağlamaktadır (Palinkas vd., 2015). Seçilen katılımcılarla, doğaüstü/gizem içeriklerine ilişkin deneyimlerini ve bu içeriklere yönelik görüşlerini kendi anlatım akışları içinde açıklamalarına olanak tanıyan yapılandırılmamış görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Nicel ve nitel veri setleri, araştırmanın farklı sorularına yanıt vermek üzere kendi yöntemsel özellikleri doğrultusunda ayrı ayrı analiz edilmiş ve raporlanmıştır. Nicel aşama, katılımcıların genel izleme örüntülerini betimlemekte; nitel aşama ise doğaüstü/gizem içeriklerini takip ettiğini belirten sınırlı sayıdaki katılımcının görüşlerini ve deneyimlerini ayrıntılandırmaktadır. Bu nedenle nitel temalar nicel bulguları açıklayan, doğrulayan veya istatistiksel olarak tamamlayan sonuçlar olarak değerlendirilmemiştir. Nicel anket verisinin nitel aşamaya katkısı, doğaüstü/gizem içeriklerini takip ettiğini belirten katılımcılardan oluşan bir görüşme grubunun belirlenmesiyle sınırlıdır. Farklı veri türlerinin aynı çalışma kapsamında farklı işlevlerle kullanılabileceği, ancak bu veri türlerinin araştırma sorularına ve yöntemsel özelliklerine uygun biçimde ayrı ayrı ele alınabileceği belirtilmektedir (Bryman, 2006).

### 2.2 Katılımcılar

Araştırmanın nicel aşamasındaki çalışma grubunu Eğitim ve İletişim Fakültelerinde öğrenim gören 303 üniversite öğrencisi oluşturmuştur. Nicel çalışma grubu, araştırmacıların görev yaptığı fakültelerde öğrenim gören ve araştırmaya gönüllü olarak katılmayı kabul eden öğrenciler arasından uygun örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir. Uygun örnekleme, erişilebilir katılımcılar arasından araştırma için uygun görülen bireylerin seçilmesine dayanır.

Nitel çalışma grubunu, nicel anketi tamamlayan, doğaüstü/gizem içeriklerini takip ettiğini belirten ve görüşmeye gönüllü olan katılımcılar arasından amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilen 16 öğrenci oluşturmuştur.

Amaçlı örnekleme, araştırma olgusuna ilişkin bilgi bakımından zengin olduğu düşünülen katılımcıların belirlenmesine olanak sağlamaktadır (Palinkas vd., 2015). Katılımcıların kimlik bilgileri gizli tutulmuş; görüşme verilerinin sunumunda katılımcılar K1, K2, K3 … K16 biçiminde kodlanmıştır. Son üç görüşmede (K14–K16), önceki görüşmelerden elde edilen içerikten farklı bir kod ya da temanın ortaya çıkmaması nedeniyle veri doygunluğuna ulaşıldığı değerlendirilmiştir.

### 2.3 Veri Toplama Araçları

Bu çalışmanın verileri, yazarlar tarafından geliştirilen Popüler Medya İçeriklerine Yönelik İzleme Alışkanlıkları Anketi ve yapılandırılmamış görüşmeler aracılığıyla toplanmıştır. Anket, katılımcıların dizi/film izleme süreleri, takip ettikleri yapımlar, tür tercihleri, yararlandıkları platformlar ve izlemeyi sürdürmelerinde etkili olan nedenler hakkında betimsel bilgi elde etmek amacıyla kullanılmıştır. Yapılandırılmamış görüşmeler ise doğaüstü/gizem içeriklerini takip ettiğini belirten katılımcıların bu içeriklere yönelik tercihlerini, izleme deneyimlerini ve görüşlerini kendi anlatımları doğrultusunda daha ayrıntılı incelemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların doğaüstü ve gizem türündeki özel tercihlerini daha geniş bir bağlamda değerlendirebilmek amacıyla, bu alanla bağlantılı olabilecek genel dizi ve film izleme alışkanlıkları da görüşmelere dâhil edilmiştir; böylece bireylerin genel medya tüketim pratiklerinin bu spesifik türe yönelimlerindeki rolü incelenerek elde edilen bulgular araştırmanın temel amacı ile ilişkilendirilmiştir.

Çalışmada etik süreç şu şekildedir:

- Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırma ve Yayın Etik Kurulu'ndan etik kurul onayı alındı (Tarih: 26.09.2025, Numara: 2025-08)
- Katılımcılardan bilgilendirilmiş onam alındı.

#### 2.3.1 Anket Formu

Katılımcıların popüler medya içeriklerini izleme alışkanlıklarını belirlemek amacıyla araştırmacılar tarafından 5 sorudan oluşan bir anket formu geliştirilmiştir. Anket formunda katılımcıların haftalık dizi/film izleme sürelerini, takip ettikleri yapımları, tercih ettikleri dizi/film türlerini, yararlandıkları izleme platformlarını ve izlemeyi sürdürmelerinde etkili olan nedenleri belirlemeye yönelik sorular yer almıştır. Anket soruları ve yanıt seçenekleri Ek 1'de sunulmuştur.

Taslak anket formu, maddelerin araştırma amacıyla uyumu, anlaşılırlığı ve dil bakımından uygunluğu açısından değerlendirilmek üzere radyo, televizyon ve sinema alanında uzman iki akademisyenin görüşüne sunulmuştur. Uzmanlardan alınan geri bildirimler doğrultusunda maddelerin ifade biçimleri gözden geçirilmiş ve anket formuna son hâli verilmiştir.

Taslak anket formundaki maddelerin açıklığını ve anlaşılırlığını güvence altına almak amacıyla sorular, öncelikle bir Türk Dili ve Edebiyatı öğretmeni tarafından dil ve yazım kuralları açısından incelenmiştir. Gerekli düzenlemelerin ardından son hâlini alan anket formu, ana çalışma grubuna dâhil edilmeyen 5 üniversite öğrencisine pilot olarak uygulanmıştır. Yapılan bu ön uygulama sonucunda, sürece katılan öğrencilerden alınan doğrudan geri bildirimler yoluyla maddelerin hedef kitle tarafından anlaşılır olduğu teyit edilmiş ve form üzerinde ek bir düzenleme yapılmasına gerek görülmemiştir. Anket, Likert tipi psikometrik bir ölçek niteliği taşımamakta; katılımcıların izleme alışkanlıklarına ilişkin betimsel ve davranışsal bilgi toplamaya yönelik sorulardan oluşmaktadır. Bu nedenle Cronbach alfa gibi iç tutarlık katsayıları hesaplanmamıştır. Bu durum, araştırmanın ölçme aracına ilişkin bir sınırlılık olarak 4.1 Sınırlılıklar bölümünde belirtilmiştir.

#### 2.3.2 Yapılandırılmamış Görüşmeler

Nicel aşamanın tamamlanmasının ardından, doğaüstü/gizem içeriklerini takip ettiğini belirten katılımcıların bu içeriklere ilişkin deneyimlerini ve görüşlerini ayrıntılı biçimde incelemek amacıyla yapılandırılmamış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler, katılımcıların doğaüstü/gizem içerikleriyle kurdukları ilişkiyi, bu içeriklere yönelme nedenlerini ve izleme deneyimlerini kendi anlatım biçimleriyle aktarmalarına olanak sağlayacak şekilde yürütülmüştür.

Her görüşme, katılımcının doğaüstü/gizem içerikleriyle ilgili deneyimlerini anlatmasını teşvik eden açık uçlu bir başlangıç sorusuyla başlatılmıştır. Görüşmelerde tüm katılımcılara aynı sırayla yöneltilen sabit bir soru listesi kullanılmamıştır. Görüşme akışı, katılımcıların anlatılarında öne çıkan konular doğrultusunda şekillendirilmiş; gerekli durumlarda açıklama isteme, ayrıntılandırma ve örnek verme yönünde ek sorular sorulmuştur.

Katılımcıların anlatılarında doğaüstü ve spiritüel kavramlara yükledikleri anlamlar, anlatılarda öne çıkan gizem unsurları, merak duygusu, eğlence, sosyal paylaşım, karakterlerle kurulan ilişkiler ve medya içeriklerinin ticarileşmesine yönelik değerlendirmeler gibi konular ortaya çıktığında, bu konular derinleştirilmiştir. Görüşmelerin amacı, katılımcıların anlatılarını önceden belirlenmiş kategorilere yönlendirmek değil; doğaüstü/gizem içeriklerine ilişkin deneyim ve değerlendirmelerinin kendi ifadeleriyle anlaşılmasını sağlamaktır. Her bir görüşme 7 ile 38 dakika arasında sürmüştür. Görüşmeler esnasında elde edilen veriler, katılımcıların onayıyla kayıt altına alınarak analiz sürecine dâhil edilmiştir.

### 2.4 Veri Analizi

Anket formundan elde edilen nicel verilerin analizinde frekans ve yüzde dağılımlarından yararlanılmıştır. Bu analizler, katılımcıların haftalık dizi/film izleme sürelerini, tercih ettikleri türleri ve kullandıkları izleme platformlarını betimlemek amacıyla yapılmıştır. Araştırmada değişkenler arasında ilişki, farklılık veya nedensellik kurmaya yönelik çıkarımsal istatistiksel analizler kullanılmamıştır.

Nitel veriler için yapılan görüşmeler transkribe edilerek Excel programı yardımıyla içerik analizine tabi tutulmuştur (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Katılımcıların anlatılarında öne

çıkan anlam birimleri tümevarımsal olarak kodlanmıştır. Benzer anlam taşıyan kodlar bir araya getirilerek kategoriler oluşturulmuş; kategoriler arasındaki ortak örüntüler değerlendirilerek temalara ulaşılmıştır. İçerik analizi, metinlerdeki anlam örüntülerinin sistematik biçimde kodlanmasına, sınıflandırılmasına ve yorumlanmasına olanak sağlamaktadır (Elo ve Kyngäs, 2008).

Nitel verilerin kodlanması araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiştir. Tek araştırmacı tarafından yürütülen kodlama sürecinde oluşabilecek öznel yorumları azaltmak amacıyla, çalışmaya doğrudan katılmayan ve nitel araştırma konusunda deneyimli bağımsız bir akademisyenle akran değerlendirmesi yapılmıştır. Bu süreçte oluşturulan kodlar, kategoriler ve temalar eleştirel bir biçimde gözden geçirilmiştir. Bulgular, yorumların veriyle ilişkisini görünür kılmak amacıyla katılımcı ifadelerinden alınan doğrudan alıntılarla desteklenerek sunulmuştur.

Ayrıca, geliştirilen temaların katılımcıların deneyim ve görüşlerini ne ölçüde yansıttığını değerlendirmek amacıyla katılımcı teyidinden yararlanılmıştır. Akran değerlendirmesi, doğrudan alıntı kullanımı ve katılımcı teyidi, nitel araştırmalarda inandırıcılığı desteklemek amacıyla kullanılan stratejiler arasında yer almaktadır (Lincoln ve Guba, 1985; Nowell vd., 2017).

## 3. Bulgular

Araştırma bulguları, betimsel nicel ve nitel analizlerden elde edilen sonuçlar doğrultusunda iki başlık altında sunulmuştur. İlk olarak, 303 üniversite öğrencisinin dizi/film izleme süreleri, yararlandıkları platformlar ve tür tercihlerine ilişkin frekans ve yüzde dağılımları verilmiştir. Ardından, doğaüstü/gizem içeriklerini takip ettiğini belirten katılımcılar arasından seçilen 16 öğrenciyle gerçekleştirilen yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen nitel temalar sunulmuştur.

### 3.1 Nicel Bulgular

Araştırmanın nicel evresinde, 303 üniversite öğrencisinden elde edilen veriler analiz edilerek katılımcıların popüler medya içeriklerine yönelik izleme alışkanlıkları incelenmiştir. Katılımcıların haftalık izleme sürelerine ilişkin frekans ve yüzde dağılımları Tablo 1'de yer almaktadır.

Tablo 1. Katılımcıların Haftalık Dizi/Film İzleme Süreleri

| İzleme Süresi | f | % |
|---|---|---|
| 1–3 saat | 110 | 36.3 |
| 4–6 saat | 99 | 32.7 |
| 7–10 saat | 39 | |
| 1 saatten az | 38 | |
| 10 saatten fazla | 17 | |
| Toplam | 303 | 100.0 |

Tablo 1 incelendiğinde, araştırmaya katılan bireylerin büyük bir çoğunluğunun haftada 1-3 saat (%36,3) ve 4-6 saat (%32,7) aralığında dizi/film izlemeye zaman ayırdığı görülmektedir. Haftalık izleme süresi 10 saatten fazla olan katılımcıların oranı %5,6 olarak tespit edilmiştir.

Tablo 2. Katılımcıların Medya İçeriklerini Takip Ettikleri Platformlar

| Platformlar* | f | % |
|---|---|---|
| YouTube vb. video siteleri | 204 | 67,3 |
| Ücretli dijital platformlar | 199 | 65,7 |
| Televizyon | 93 | 30,7 |

*Not:* Katılımcılar birden fazla izleme platformu seçebildiğinden yüzdelerin toplamı %100'ü aşmaktadır.

Tablo 2'deki veriler doğrultusunda, katılımcılar dizi ve filmleri izlemek için yoğun olarak Youtube vb. video sitelerini (f=204, %67,3) ve ücretli dijital platformları (f=199, %65,7) tercih etmektedir. Geleneksel bir medya aracı olan televizyon yayını üzerinden içerik takip eden katılımcıların oranı %30,7 (f=93) olarak belirlenmiştir.

Tablo 3. Katılımcıların İzlemeyi Tercih Ettikleri Dizi/Film Türleri*

| İzlenen Türler* | f | % |
|---|---|---|
| Komedi | 159 | 52.5 |
| Drama | 155 | 51.2 |
| Aksiyon | 144 | 47.5 |
| Bilim kurgu | 125 | 41.3 |
| Romantik | 121 | 39.9 |
| Fantastik | 105 | 34.7 |
| Doğaüstü/Gizem | 91 | 30.0 |
| Korku/Gerilim | 73 | 24,1 |
| Belgesel | 59 | 19,5 |
| Anime | 41 | 13,5 |

*Not:* Katılımcılar birden fazla dizi/film türü seçebildiğinden yüzdelerin toplamı %100'ü aşmaktadır.

Tablo 3'te yer alan verilere göre, katılımcıların en çok ilgi gösterdiği türler komedi (%52,5), drama (%51,2) ve aksiyon (%47,5) olarak öne çıkmaktadır. Bununla birlikte, bilimkurgu (%41,3), fantastik (%34,7) ve doğaüstü/gizem (%30,0) türlerinin de katılımcıların bir bölümü tarafından tercih edildiği görülmektedir.

Tablo 4. Katılımcıların Doğaüstü/Gizem İçeriğini İzleme Özellikleri (n= 91)

| Değişken | Kategori | f | % |
|---|---|---|---|
| Haftalık izleme süresi | 1 saatten az | 6 | 6,6 |
| | 1–3 saat | 27 | 29,7 |
| | 4–6 saat | 34 | 37,4 |
| | 7–10 saat | 15 | 16,5 |
| | 10 saatten fazla | 9 | 9,9 |
| İzleme platformu | Ücretli dijital platformlar | 76 | 83,5 |
| | YouTube vb. video siteleri | 60 | 65,9 |
| | Televizyon | 24 | 26,4 |

Not: Katılımcılar izleme platformu sorusunda birden fazla seçenek işaretleyebildiğinden, platformlara ilişkin yüzdelerin toplamı %100'ü aşmaktadır.

Tablo 4'e göre, doğaüstü/gizem türünü takip ettiğini belirten katılımcıların en büyük bölümü haftada 4–6 saat aralığında dizi/film izlemektedir (%37,4). Bu katılımcıların önemli bir bölümü içeriklere ücretli dijital platformlar

(%83,5) ve YouTube vb. video siteleri (%65,9) üzerinden erişmektedir.

### 3.2 Nitel Bulgular

Yapılandırılmamış görüşmelerde katılımcılar, doğaüstü/gizem içeriklerine ilişkin değerlendirmelerinin yanı sıra genel dizi/film izleme deneyimlerini, tercihlerini ve izlemeyi sürdürme gerekçelerini de dile getirmişlerdir. Bu nedenle nitel bulgular, doğaüstü/gizem içeriklerini takip ettiklerini belirten katılımcıların medya tüketim deneyimlerine ilişkin anlatıları çerçevesinde değerlendirilmiştir. Katılımcı ifadelerinden tümevarımsal olarak elde edilen kodlar; anlam arayışı, merak, eğlenceli zaman geçirme, sosyalleşme ve metalaşma olmak üzere beş ana tema altında toplanmıştır. Temalara ilişkin kod ve kategoriler Tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 5. Kod, Kategori ve Temalar

| | | |
|---|---|---|
| Anlam Arayışı | Varoluşsal Sorgulama | Tanrı'yı arama, Kader inancı, Ölüm gerçekliği, Yaşamın amacı, Evrendeki yerimiz |
| | Örtük Dindarlık ve İnanç | Dini sembolizm, Kültürel inançlar (Hz. Hızır vb.), İşaret okuma, Tesadüf/Tevafuk, Doğaüstü güç |
| | Ahlaki ve Felsefi Yargı | Toplumsal değerler, İyi-kötü çatışması, Adalet arayışı, Dogmaları sorgulama, Gelenekleri eleştirme |
| Merak | Gizem İhtiyacı | Bilinmezlik, Sır çözme, Tahmin edilemezlik, Zihinsel uyarılma, Gizem beklentisi |
| | Olay Örgüsü Beklentisi | Sürükleyicilik, Akıcılık, Ters köşe (plot twist), Heyecan unsuru, İlk bölüm etkisi, Sonunu öğrenme arzusu |
| Eğlenceli Zaman Geçirme | Duygu Yönetimi | Stres atma, Kafa dağıtma, Rahatlama, Eğlenme, Kötü günü iyileştirme |
| | Alternatif Gerçekliğe Dalma | Distopik evren, Fantastik dünya, Günlük hayattan kaçış, Sanal sığınak, Atmosferik deneyim |
| | Pasif İzleme Alışkanlığı | Boş zaman doldurma, arka plan sesi yapma, rutin alışkanlık, çabasız izleme |
| Sosyalleşme Aracı | Karakterle Özdeşleşme | İçsel çatışma yansıması, karakter gelişimi, karanlık yönlerle yüzleşme, empati kurma, davranış modelleme |
| | Sosyal İletişim Ağı | Aileyle vakit geçirme, arkadaş tavsiyesi, ortak konu bulma, birlikte izleme kültürü |
| | Parasosyal ve Nostaljik Bağ | Oyuncuya hayranlık, kurgusal kişiyi savunma, nostaljik bağ (maziyi yad etme), tanıdıklık hissi |
| Metalaşma | Sektörel Eleştiri | Reyting kaygısı, Amacından sapma, Senaryonun sıradanlaşması, Klasikleşme eleştirisi, Popülerlik dayatması |
| | Bilinçli Tüketici Refleksi | Popüler kültürü reddetme, Özgünlük arayışı, Ticari kurguyu fark etme, Nitelik/Oyunculuk odaklılık, Mantıksal tutarlılık arayışı |

#### 3.2.1 Anlam Arayışı

Katılımcıların bir kısmı, kurgusal yapımlardaki doğaüstü veya bilimkurgu unsurlarının varoluşsal sorular sormalarına, dini kavramları ve kültürel inançları yeniden düşünmelerine olanak tanıdığını belirtmektedir. Bireylerin kendi inanç sistemleri ile medya içeriklerini nasıl karşılaştırdıklarına dair K1 şu görüşünü ifade etmiştir:

> İşaretler gibi simgeler, doğaüstü gizemler ve bu dünyada yalnız olmadığımıza dair işaretler her zaman ilgimi çekmeyi başarır; tekrar tekrar izlerim. Ama dünyanın ötesinde farklı bir duygunun arayışı, yani insanın dünyadaki mücadelesi; farklı noksanlık duygularından sıyrılarak Allah'ı araması gibi şeyler en favorimdir. Mesela House dizisi. Devamlı Tanrı'nın varlığını sorguluyor aslında. Sürekli doğumlar ve ölümler doktorların yaşam anlayışıyla da pek örtüşüyor. Dostoyevski'nin romanlarında vardır bu. Alacakaranlık, Harry Potter serilerimde buradan çok prim yaptı bence ama çok aşırı ilgimi çekmiyor, orada doğaüstü anlayışı dini inancımızla örtüştüremediğim için belki. Yani, dolunay geceleri kurt adam korkusundan korkmuyorum, ama hayatımızı değiştirdiğine ve ay tutulmasının insanların davranışlarını değiştirdiğine inanıyorum. Yani, Manifest'te olan bir sesi ben sokakta giderken acaba duyabilir miyim diye bakınıyorum. Çocukluğumda mayıs ayında okula giderken, yolda devamlı aklımda yolda acaba Hz. Hızır'ı görebilirim diye düşünürdüm; hep zihnimi meşgul ederdi yani. Müslümanlarda da Yecüc Mecüc, Zülkarneyn'in dağı delecek vs. gibi doğaüstü bir gizem var. Bu yapımlar başka bir dünya olduğunu anlatıyor iddia ediyor ne derseniz deyin bende seviyorum izliyorum çünkü bence de büyülü başka bir dünya var. (K1)

K11, tarihi ve felsefi arka planı olan yapımların kendisine dair farkındalığını artırdığını iddia etmiştir.

> Mesela izlediğim bir tarihi dizide bana benliğimi hatırlatacak birçok unsurla karşılaşıyorum. Belki bir tarih kitabı okumak bana sıkıcı gelebilir, ama ben dizi izleyerek biraz da olsa o zamanın yaşanmışlıklarını kavrıyorum… Sanki bir bilim keşfine çıkıyormuş gibi bazen oluyor ya da geleceğe ışınlanmışsın gibi. En çok bana bir şeyler katacak, yeni şeyler öğrenmemi sağlayacak dizileri izlemeyi seviyorum. (K11)

Kurgudaki farklı inanç sistemlerinin ve marjinal unsurların bir arada işlenişine dair K14, "Young Sheldon dizisi hem bilime hem de dinlere değiniyor. Hem şişman hem de yaşlı şakaları yapmaları hoşuma gidiyor. Jojo serisinin her bölümünde hem ciddiyetsizlik hem fantastik doğaüstü güçler hem de sürükleyici bir hikâye var" şeklinde görüşünü dile getirmiştir.

### 3.2.2 Merak

İzleyicilerin kurgusal içeriklere devam etmesindeki en belirgin sebeplerden birinin, olay örgüsünün yarattığı gizem ve bilinmeyene duyulan merak olduğu belirlenmiştir. K16, olayların gelişimine dair duyulan bu merak ve beklenti hakkında şunları söylemiştir:

> Devam etmemdeki en büyük neden genelde merak oluyor. Bir diziyi ya da filmi beğenmesem bile devam ediyorum, çünkü sonunda ne olacağını çok merak ediyorum. Bir de iyi çekilmiş şeyler izlemek beni çok tatmin ediyor… Kameranın hareketlerini izlemek, nereye ve ne sebeple döndüğünü tahmin etmek falan hoşuma gidiyor. (K16)

Hikâye kurgusunun izleyici üzerinde bıraktığı tahmin etme arzusu ile ilgili olarak K2'nin düşünceleri şu şekildedir:

> Olay örgüsü gerçekten çok başarılı bir şekilde işlendiyse, o diziyi her detayına kadar izlemeye devam ederim. Çünkü sonrasında neler olacağını ve sonunun nasıl biteceğini tahmin etmek, olay örgüsü başarılı olan dizilerde çok eğlenceli oluyor. Tahmin edince gelen o hissiyatın tadı bir farklı oluyor. Eğer o dizinin olay örgüsünde saçma sapan şeyler olursa, anında bırakırım. (K2)

Karakterlerin geleceğine duyulan merak unsuruna odaklanan K13 ise "...genel olarak devam etme motivasyonum, sonraki bölümlerde ne olacağını öğrenmek. Zaten bir diziyi izliyorsam seviyorumdur ve sevdiğim bir şeyle ilgili bir şeyi takip etmek güzel hissettiriyor. O dizinin hikâyesinin nereye bağlanacağını, karakterlere neler olacağını görmek istiyorum," diyerek düşüncelerini ifade etmiştir.

Bununla birlikte, K8, film ve dizilerin ilk bölümlerinin uyandırdığı merakla ilgili olarak: "Benim bir diziye devam etmem için ilk bölümünün gerçekten heyecan verici ve merak uyandırıcı olması gerekiyor. İlk bölümü izlerken bir merak uyandırmazsa, genelde ikinci bölümünü hiç izlemem." sözleriyle dikkat çekmektedir.

### 3.2.3 Eğlenceli Zaman Geçirme

Katılımcılar, eğlenceli zaman geçirmek amacıyla günlük hayatın temposundan uzaklaşmak, kötü geçen bir günün stresini atmak ve pasif bir eğlence aracı olarak dizi ve filmleri izlediklerini ifade etmişlerdir. Farklı türlerin duygu durumları üzerindeki iyileştirici etkisine dair K6 şu şekilde görüş bildirmiştir:

> Aksiyon, gerilim türündeki dizileri izlememdeki motivasyonlarım: Bu tarz dizilerde karakterin iç dünyasını çözümlemeye çalışmak, olayın gidişatına göre yaşananların neyle sonuçlanabileceğini düşünmek zevkli. Komedi türündeki diziler de kötü geçen bir günü iyileştirebiliyor; bence tekrar tekrar izletebilen bir tür olması, izlemek için yeterli bir neden… Fantastik diziler de bambaşka dünyalara götürüp o dünyadaymışsın gibi içine çekiyor. (K6)

Dijital mecraların boş zaman değerlendirme aracı olduğuna işaret eden K12, "...genel olarak bir şeyler izlemek de boş zamanımı boşa harcamamışım ve bir şeyler başarmışım gibi hissettiriyor; o yüzden dizi film izleyip takip ediyorum." şeklinde görüşünü ifade etmiştir.

K10, dizi izleme eylemini günlük bir arınma seansı olarak şu ifadelerle açıklamaktadır: "Tüm bunları yaparken, aynı zamanda günlük hayatın stresi ve kaosu dışında kendime ayırdığım bir vakit olduğundan, bunu rahatlama ve yenilenme seansı olarak da görüyorum."

Benzer şekilde, K9 "Günlük hayat dışında farklı kültürleri ya da yerleri tanımak, aynı zamanda kafa dağıtıp eğlenmek için izliyorum." şeklinde görüşlerini dile getirmiştir.

### 3.2.4 Sosyalleşme aracı

Katılımcıların bir bölümü, doğaüstü unsurları izlemelerinin nedenleri arasında sosyalleşme, geçmişle bağ kurma ve kurgusal karakterlerle ilişki kurma gibi unsurları dile getirmiştir. Kurgusal karakterlerle kurulan bağın, bireyin kendi karanlık yönleriyle yüzleşmesine olanak tanımasına ilişkin K4 şu görüşü savunmaktadır:

> Bu dizileri izlemeye devam ediyorum çünkü hepsinde genel olarak karakterin değişimini, içsel çatışmalarını ve güçlü kalma mücadelesini görüyorum. Karakterlerin yaşadıklarından bazen kendimden bir şeyleri hatırlıyorum; kimi zaman ister istemez, ben olsam şöyle yapardım diye düşünüyorum… Kimi zaman dengeyi, kimi zaman azmi, kimi zaman da insanın karanlık yanını anlatıyorlar. (K4)

Medya tüketiminin sosyal ağlardaki iletişimle nasıl birleştiğine dair K5 şu sözleri kaydetmiştir: "Letterboxd uygulamasını kullanıyorum ve orada ya da başka sosyal medya platformlarında arkadaşlarımla izlediğim şeyleri karşılaştırmak ve yorumlamak/onların neler izlediğini takip etmek hoşuma gidiyor."

Sosyal medya paylaşımlarının izleme motivasyonuna dönüşme süreci hakkında K15: "İzlediğim dizileri genelde Instagram ve Youtube sayesinde keşfediyorum. Yapılmış editler ve kesitler sayesinde izlemek için motive oluyorum. Sonrasında diziye başlıyorum." demiştir.

Televizyonsuz bir ev ortamında, alternatif izleme alışkanlıklarının eş ile sosyalleşme aracına dönüştüğünü vurgulayan K3: "Kral Kaybederse'yi izlemeye, başrolde Halit Ergenç olduğu için karar verdik. Merak duygusunu diri tuttuğu ve daha önemlisi olay örgüsü konusunda başarılı bulduğumuz için izlemeye devam ediyoruz. Eşimle birlikte şu sıralar düzenli olarak takip ettiğimiz dizi bu. Evimizde televizyon bulunmuyor." şeklinde düşüncelerini ifade etmiştir.

### 3.2.5 Metalaşma

Analizler sonucunda izleyicilerin bir kısmının medya içeriklerinin arkasındaki ticari amaca karşı eleştirel bir farkındalığa sahip olduğu tespit edilmiştir. Katılımcılar doğaüstü ve distopik kurguların sektörün maddi kazanç sağlama hedefinin bir parçası olduğunu vurgulamaktadır. K10, bu konudaki tüketim bilincini şu sözlerle ifade etmiştir:

> Distopik evrene ve gelecekte yaşanacağına inanmak, bilimkurgu dizilerine olan ilgimi artırdı. Ayrıca bu tarz dizilerin olası durumlarda yaratıcı düşünme yeteneğimi artırdığını düşünüyorum. En önemlisi ise yaşanılan dünya sorunlarından bir nebze olsun uzaklaşıp farklı dünyaların seyrine varmak. Yani sinemanın ticari kısmına hitap eden bir tür eğlence. (K10)

Katılımcılar, film ve dizilerin reyting ve popülerlik uğruna asıl felsefi veya gizemli amacından saptırıldığını fark ettiklerinde izleme motivasyonlarını kaybetmektedir. K7, kurgunun özgünlüğü ve niteliği hakkında: "Olay örgüsü gerçekten çok başarılı bir şekilde işlendiyse, o dizinin her detayına kadar izlemeye devam ederim. Benim için olay örgüsü, dizinin popülerliğinden veya oyuncu kadrosundan daha önemlidir." şeklinde görüşünü ifade etmiştir.

Benzer bir şekilde reyting kaygısıyla senaryoların nasıl sıradanlaştırıldığına dair eleştirisini dile getiren K9, "Şu anda takip etmememin sebebi de amacından komple saparak klasik aşk dizisine dönmüş olması. Amacından saptığı için de klasik televizyonda yayınlanan diğer dizilerden bir farkı kalmadı." sözleriyle metalaşmanın izleyici üzerindeki olumsuz etkisini dile getirmiştir.

## 4. Tartışma

Elde edilen bulgular, üniversite öğrencilerinin popüler medya kullanımının farklı türleri, platformları ve izleme gerekçelerini içeren çok boyutlu bir pratik olduğunu göstermektedir. Nicel bulgularda katılımcıların en çok komedi, drama ve aksiyon türlerini tercih ettiği; bununla birlikte bilimkurgu, fantastik ve doğaüstü/gizem türlerinin de belirli bir bölümü tarafından takip edildiği görülmüştür. Doğaüstü/gizem içeriğini takip ettiğini belirten katılımcılar arasında ücretli dijital platformlar (%83,5) ve YouTube vb. video siteleri (%65,9) yaygın erişim kanalları olarak öne çıkmıştır. Bu betimsel bulgu, doğaüstü/gizem içeriklerine ilişkin izleme deneyimlerinin çalışma grubundaki bu alt katılımcı grubu bakımından ağırlıklı olarak dijital platformlar üzerinden gerçekleştiğini göstermektedir. Bu bulgular, izleme süresi, platform tercihi veya tür seçimi arasında nedensel bir ilişki kurmaktan çok, çalışma grubunun medya kullanım örüntülerini betimlemektedir.

Nitel bulgular, doğaüstü/gizem içeriği izlediğini belirten katılımcıların medya tüketim deneyimlerini anlam arayışı, merak, eğlenceli zaman geçirme, sosyalleşme ve metalaşma temaları çerçevesinde ifade ettiklerini göstermektedir. Bu temalar, tek bir izleme nedenine işaret etmekten ziyade, katılımcıların farklı yapımlarla ve anlatı unsurlarıyla kurdukları çok yönlü ilişkiyi ortaya koymaktadır. Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı, izleyicilerin medya içeriklerini eğlenme, bilgi edinme, kişisel kimlik ve sosyal etkileşim gibi farklı doyumlar doğrultusunda etkin biçimde seçebileceğini ileri sürmektedir (Katz vd., 1973). Bu çerçeve, katılımcı anlatılarında bir arada görülen merak, eğlenme, karakterlerle ilişki kurma ve anlatıların ticari niteliğine yönelik değerlendirmeleri açıklamak için uygun bir zemin sunmaktadır.

Anlam arayışı teması, özellikle bazı katılımcıların doğaüstü, bilimkurgu veya fantastik unsurları hayat, ölüm, inanç, kader ve farklı olasılıklar üzerine düşünmeye eşlik eden anlatısal kaynaklar olarak ele aldığını göstermektedir. K1'in anlatısında dinî semboller, kültürel imgeler ve popüler kurmaca unsurları birlikte değerlendirmesi; K11 ve K14'ün ise tarihî, felsefi, bilimsel veya fantastik çağrışımları öne çıkarması, katılımcıların farklı anlatı türlerinden kişisel anlamlar üretebildiğine işaret etmektedir. Paranormal olgunun bilim, din ve anlatı arasındaki sınır bölgelerinde kavramsallaştırıldığını tartışan Tidelius (2020), bu alanın farklı yorumlama biçimlerine açık niteliğine dikkat çekmektedir. Benzer biçimde, Baker ve Bader'in (2014) ABD'deki hayalet inancı, hayalet avcılığı ve medya tüketimi pratiklerine odaklanan çalışması, katılımcıların hayalet deneyimlerini bilimsel, dinî ve teknolojik söylemlerle birlikte kurabildiğini göstermektedir. Bu çalışmadaki katılımcı anlatıları da doğaüstü unsurları tek bir inanç tutumu olarak değil, kişisel değerlendirme ve anlatısal ilgi alanı içinde konumlandırmaktadır.

Merak teması, olay örgüsündeki belirsizliğin, sonraki bölümlerde yaşanacak gelişmeleri öğrenme isteğinin ve anlatının nasıl sonuçlanacağına ilişkin beklentinin izlemeyi sürdürmede önemli olduğunu göstermektedir. K2, K8, K13 ve K16'nın ifadeleri, izleme kararının yalnızca doğaüstü unsurun varlığıyla değil, anlatının sürükleyiciliği, kurgu niteliği ve tahmin etme imkânıyla da ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır. Anlatı yapısına ilişkin araştırmalar, bilgi akışının ve olayların sunuluş biçiminin merak, gerilim ve haz deneyimi üzerinde etkili olabileceğini göstermektedir (Knobloch vd., 2004). Bu doğrultuda gizem, katılımcıların anlatılarında yalnızca bilinmeyene yönelik ilgi değil, aynı zamanda olay örgüsüne katılımı sürdüren bir anlatısal mekanizma olarak da görünmektedir.

Eğlenceli zaman geçirme teması, katılımcıların dizi ve film izlemeyi rahatlama, gündelik temponun dışına çıkma, boş zamanı değerlendirme ve keyif alma ile ilişkilendirdiklerini ortaya koymaktadır. K6, K9, K10 ve K12'nin anlatıları, farklı türlerdeki yapımların katılımcılar için eğlence ve dikkatini başka bir anlatı dünyasına yöneltme fırsatı sunduğunu gözler önüne sermektedir. Ergenlerin korku ve gerilim filmlerini izleme motivasyonlarını inceleyen Johnston (1995), heyecan arama, kanlı sahneleri izleme, bağımsızlık ve sorunlardan uzaklaşma gibi farklı motivasyonların bu içeriklere yönelmede rol oynayabildiğini belirtmektedir. Bununla birlikte, mevcut çalışmada eğlence deneyimi, katılımcıların öznel anlatılarına dayalı olarak değerlendirilmiştir. Bu

nedenle bulgular, izleme deneyiminin bazı katılımcılar için rahatlama ve keyif alma ile bağlantılı olduğunu; ancak bu deneyimin tüm izleyiciler için aynı biçimde gerçekleşmediğini göstermektedir.

Sosyalleşme teması, izleme deneyiminin yalnızca bireysel bir etkinlik olarak yaşanmadığını ortaya koymaktadır. K5'in izlediği yapımları arkadaşlarıyla çevrim içi ortamlarda karşılaştırması ve yorumlaması, K15'in sosyal medya paylaşımlarından etkilenerek yeni dizilere yönelmesi, K3'ün ise eşiyle ortak izleme pratiğini anlatması, medya içeriğinin kişilerarası iletişim ve ortak beğeni alanlarıyla kesişebildiğini kanıtlamaktadır. K4'ün karakterlerin iç çatışmaları ve değişimleriyle kurduğu bağ da kurmaca karakterlerle özdeşleşme deneyimini görünür kılmaktadır. Horton ve Wohl (1956), medya figürleriyle kurulan algısal yakınlığı parasosyal etkileşim kavramıyla açıklamış; Giles (2002) ise bu kavramın izleyiciler ile medya figürleri ya da kurmaca karakterler arasındaki algılanan ilişkileri anlamada önemli olduğunu belirtmiştir. Katılımcı anlatıları, ortak izleme, içerik önerme, çevrim içi yorumlaşma ve karakterlerle özdeşleşmenin medya deneyiminin sosyal boyutlarını oluşturabildiğini göstermektedir.

Metalaşma teması, katılımcıların içeriklerin ticari yönü ile anlatısal niteliği arasındaki gerilime dikkat çekmektedir. K7'nin yapımın popülerliğinden çok olay örgüsünün niteliğini önemsemesi, K9'un reyting kaygısının anlatıyı sıradanlaştırdığı yönündeki eleştirisi ve K10'un sinemanın ticari boyutuna ilişkin değerlendirmesi, izleyicilerin yapımları yalnızca tüketen değil, aynı zamanda eleştirel biçimde değerlendiren konumda olabildiklerini işaret etmektedir. Doğaüstü ve spiritüel temaların modern medya kültüründe birer eğlence ve tüketim nesnesi hâline gelişini inceleyen Natale (2016), bu temaların tarihsel olarak medya teknolojileri ve ticari dolaşım süreçleriyle ilişkisini vurgulamaktadır. Bu çalışma kapsamında metalaşma, doğaüstü/gizem içeriklerinin izleyiciler tarafından bütünüyle reddedildiği bir durumdan çok, anlatısal özgünlük ile ticari yönelim arasındaki dengeye ilişkin eleştirel değerlendirmeler olarak ortaya çıkmaktadır.

Bulguların literatürle birlikte değerlendirilmesi, doğaüstü/gizem içeriğinin izlenmesini tek bir açıklama üzerinden ele almanın yeterli olmadığını göstermektedir. Geusens'in (2024) çalışması, paranormal korku alt türleri ile paranormal inanç arasındaki ilişkinin, özellikle yapımın gerçeklik iddiası taşıdığı durumlarda, görünür olduğunu; ancak tüm korku alt türleri için aynı örüntünün geçerli olmadığını bildirmektedir. Bu bulgu, doğaüstü veya paranormal unsurlar içeren yapımların izlenmesini doğrudan paranormal inancın göstergesi olarak kabul etmenin sınırlılığını ortaya koymaktadır. Mevcut çalışmada da katılımcılar doğaüstü/gizem içeriklerini farklı anlatısal ve duygusal gerekçelerle değerlendirmiş; bazı katılımcılar dinî ya da metafizik çağrışımlara değinirken, diğerleri merak, kurgu niteliği, eğlence, karakterler veya sosyal paylaşım üzerinden görüş bildirmiştir.

Çalışmanın bulguları, eğitim ve iletişim alanında medya içeriklerinin yalnızca tercih edilen türler üzerinden değil, katılımcıların bu içerikleri nasıl yorumladıkları üzerinden de ele alınabileceğini ortaya koymaktadır. Üniversite öğrencilerinin doğaüstü/gizem içeriklerine yönelik anlatıları, medya okuryazarlığı, anlatı çözümlemesi, tür farkındalığı ve popüler kültürün ekonomik işleyişi hakkında tartışma yürütmek için elverişli bir bağlam sunmaktadır. Garrett ve Cutting'in (2017) üniversite öğrencilerinin bilimsel ve sözde bilimsel açıklamaları ayırt etme biçimlerine ilişkin bulguları, medya mesajlarının değerlendirilmesinde eleştirel düşünmenin önemine de dikkat çekmektedir. Bu çerçevede çalışmanın beş teması, doğaüstü/gizem içeriklerine yönelik ilginin yalnızca içerikteki olağanüstü unsurlarla değil, anlatı yapısı, izleyici beklentisi, sosyal paylaşım ve içerik üretiminin ticari koşullarıyla birlikte ele alınabileceğini vurgulamaktadır.

Genel olarak değerlendirildiğinde, bu araştırmada doğaüstü/gizem içeriklerini takip ettiğini belirten katılımcıların anlatıları, medya tüketiminin merak, eğlence, kişisel anlamlandırma, sosyal paylaşım ve eleştirel değerlendirme boyutlarını bir arada içerebildiğini ortaya koymaktadır. Betimsel nicel bulgular çalışma grubunun genel medya kullanım örüntülerini ortaya koymaktadır. Nitel bulgular ise doğaüstü/gizem içeriklerini takip ettiğini belirten katılımcıların bu içeriklere ilişkin tercihlerini ve değerlendirmelerini kendi anlatıları üzerinden ayrıntılandırmaktadır. Böylece çalışma, üniversite öğrencilerinin doğaüstü/gizem içeriklerine yönelik ilgisini tek bir inanç, psikolojik ihtiyaç veya toplumsal sorun çerçevesine indirgemeden, katılımcı anlatılarında çeşitlenen medya deneyimleri üzerinden ele almaktadır.

### 4.1 Sınırlılıklar

Bu araştırmanın bulguları bazı sınırlılıklar çerçevesinde değerlendirilmelidir. İlk olarak, araştırmanın nicel çalışma grubu Türkiye'nin batı bölgesinde bulunan Eğitim ve İletişim Fakültelerinde öğrenim gören 303 üniversite öğrencisiyle sınırlıdır. Katılımcıların uygun bir örnekleme yöntemiyle belirlenmiş olması, bulguların farklı üniversitelere, coğrafi bölgelere, yaş gruplarına veya genç nüfusun tamamına genellenmesini sınırlandırmaktadır. Nitel bulgular ise doğaüstü/gizem içeriklerini takip ettiğini belirten ve görüşmeye gönüllü olan 16 katılımcının yapılandırılmamış görüşmelerde dile getirdiği anlatılara dayanmaktadır. Bu nedenle nitel temalar yalnızca bu katılımcı grubunun medya tüketim deneyimleri ve değerlendirmeleri bağlamında yorumlanmalıdır.

İkinci olarak, araştırmada kullanılan beş soruluk anket formu katılımcıların izleme alışkanlıklarını, tür tercihlerini ve kullandıkları platformları betimlemek amacıyla hazırlanmıştır. Anket, yalnızlık, sosyal izolasyon, dijital aidiyet, psikolojik iyi oluş, paranormal inanç veya dinî yönelim gibi psikolojik ve sosyal değişkenleri ölçen standartlaştırılmış bir ölçme aracı niteliği taşımamaktadır. Bu nedenle araştırmada elde edilen betimsel veriler, katılımcıların medya kullanım örüntülerini ortaya koymakla sınırlıdır; değişkenler arasında ilişki, farklılık veya nedensellik kurulmasına olanak vermemektedir.

Üçüncü olarak, nicel veriler ve görüşme anlatıları katılımcıların özbildirimlerine dayanmaktadır. Katılımcıların izleme sürelerini, tercihlerini ve izleme gerekçelerini aktarırken eksik hatırlama, seçici hatırlama veya sosyal olarak kabul edilebilir yanıt verme eğilimi göstermeleri mümkündür. Ayrıca nitel verilerin kodlanması tek bir araştırmacı tarafından yapılmıştır. Akran değerlendirmesi ve katılımcı teyidi yoluyla araştırmacı yorumlarının inandırıcılığı desteklenmeye çalışılmış olmakla birlikte, tek kodlayıcıyla yürütülen analiz süreci yorumlayıcı sınırlılıklar içerebilir.

## 5. Sonuç ve Öneriler

Bu araştırmada, üniversite öğrencilerinin popüler medya içeriklerine yönelik izleme alışkanlıkları betimlenmiş; doğaüstü/gizem içeriklerini takip ettiklerini belirten katılımcıların bu içeriklere ilişkin deneyim ve değerlendirmeleri nitel olarak incelenmiştir. Betimsel bulgular, katılımcıların en çok komedi, drama ve aksiyon türlerini tercih ettiğini; bununla birlikte bilimkurgu, fantastik ve doğaüstü/gizem türlerinin de bir bölümü tarafından takip edildiğini göstermektedir. Doğaüstü/gizem içeriğini takip ettiğini belirten katılımcılar arasında ücretli dijital platformlar ile YouTube ve benzeri video siteleri yaygın olarak kullanılan erişim kanallarıdır.

Nitel bulgular, doğaüstü/gizem içeriklerine yönelik ilginin tek bir nedenle açıklanamayacağına dikkat çekmektedir. Katılımcı anlatılarında anlam arayışı, merak, eğlenceli zaman geçirme, sosyalleşme ve metalaşma olmak üzere 5 tema ortaya çıkmıştır. Bazı katılımcılar, doğaüstü, bilimkurgu veya fantastik unsurları; hayat, inanç, kader ve farklı olasılıklar üzerine düşünmeye eşlik eden anlatılar olarak değerlendirmiştir. Diğer katılımcılar ise olay örgüsündeki belirsizlik, anlatının sürükleyiciliği, eğlenme, rahatlama, ortak izleme ve çevrim içi paylaşım gibi gerekçeleri öne çıkarmıştır. Ayrıca bazı anlatılarda reyting, popülerlik, anlatısal özgünlük ve içeriklerin ticari yönüne ilişkin eleştirel değerlendirmeler yer almıştır.

Bu bulgular, doğaüstü/gizem içeriklerini takip eden katılımcıların medya tüketim deneyimlerinin tek bir inanç, psikolojik ihtiyaç veya toplumsal sorun çerçevesinde ele alınamayacağını göstermektedir. Çalışmada, doğaüstü/gizem içeriklerinin paranormal inancı, dinî yönelimi, yalnızlığı, sosyal izolasyonu ya da psikolojik iyi oluşu etkilediğine ilişkin bir sonuç elde edilmemiştir. Bunun yerine, katılımcıların bu içeriklere ve genel dizi/film izleme deneyimlerine kendi anlatılarında farklı anlamlar yüklediği görülmüştür. Bu nedenle bulgular, yalnızca mevcut çalışma grubunun betimsel ve nitel anlatıları bağlamında değerlendirilmelidir.

Gelecek araştırmalarda, farklı bölgelerde ve farklı disiplinlerde öğrenim gören öğrencilerin popüler medya tüketim pratikleri karşılaştırmalı olarak incelenebilir. Doğaüstü/gizem içerikleriyle ilgili inanç, eleştirel düşünme, medya okuryazarlığı, sosyal etkileşim veya psikolojik iyi oluş gibi değişkenlerin araştırılması amaçlanıyorsa, bu değişkenleri doğrudan ölçen geçerli ve güvenilir ölçme araçlarından yararlanılması gerekmektedir. Ayrıca nitel çalışmalarda farklı türlerde doğaüstü/gizem içeriği izleyen katılımcıların deneyimlerinin karşılaştırılması, içerik türü, platform tercihi ve izleyici değerlendirmeleri arasındaki farklılıkların daha ayrıntılı anlaşılmasına katkı sağlayabilir.

Eğitim ve iletişim alanındaki uygulamalar bakımından, üniversite öğrencilerinin popüler medya içeriklerini eleştirel biçimde değerlendirmelerine olanak tanıyan medya okuryazarlığı etkinliklerinin geliştirilmesi yararlı olabilir. Bu etkinliklerde içeriklerin anlatı yapısı, gerçeklik iddiası, tür özellikleri, ticari yönelimleri ve dijital platformlarda dolaşımı tartışılabilir. Böyle bir yaklaşım, doğaüstü/gizem içeriklerine yönelik ilgiyi bir risk göstergesi olarak değerlendirmek yerine, öğrencilerin medya içeriklerini nasıl seçtiğini, yorumladığını ve eleştirel olarak değerlendirdiğini anlamaya yönelik bir eğitimsel çerçeve sunabilir.

Öğretmen yetiştirme ve iletişim eğitimi programlarında popüler kültür, dijital medya, medya okuryazarlığı ve anlatı çözümlemesiyle ilişkili içeriklere yer verilmesi, adayların farklı medya türlerini daha eleştirel ve bağlamsal bir biçimde değerlendirmelerine katkı sağlayabilir. Ancak bu öneri, doğaüstü/gizem içeriklerine yönelik ilginin öğrencilerin psikolojik sorunlarının, yalnızlıklarının veya aidiyet eksikliklerinin bir göstergesi olduğu yönünde bir varsayıma dayanmamaktadır. Öneri, çalışmada ortaya çıkan anlatısal merak, eğlence, sosyal paylaşım ve eleştirel değerlendirme boyutlarının medya eğitimi bağlamında tartışılabilir olmasına dayanmaktadır.

**Ethics Committee Approval:** Ethics committee approval was obtained from Bursa Uludag University Research and Publication in the Social and Humanities Sciences Ethics Committee (Date: 26.09.2025, Number: 2025-08).
**Informed Consent:** Written informed consent was obtained from pre-service teachers who participated in this study.
**Peer-review**: Externally peer-reviewed.
**Author Contributions:** Concept - ŞCA, ARE; Design - CA, ŞCA, ARE; Supervision - CA; Resources - CA, ŞCA, ARE; Data Collection and/or Processing - CA, ŞCA, ARE; Analysis and/or Interpretation - CA, ARE; Literature Search - CA, ŞCA, ARE; Writing Manuscript - CA, ŞCA, ARE; Critical Review - CA, ŞCA, ARE
**Conflict of Interest:** The authors have no conflicts of interest to declare.
**Financial Disclosure:** The authors declared that this study has received no financial support.
**Use of Artificial Intelligence:** The Grammarly AI tool was used to check the language throughout the article.

## References


Bader, C. D., Baker, J. O., & Mencken, F. C. (2017). *Paranormal America: Ghost encounters, UFO sightings, Bigfoot hunts, and other curiosities in religion and culture* (2nd ed.). New York University Press.
https://doi.org/10.18574/nyu/9781479885695.001.0001

Baker, J. O., & Bader, C. D. (2014). A social anthropology of ghosts in twenty-first-century America. Social Compass, 61(4),569-593. https://doi.org/10.1177/0037768614547337

Bassiouni, D. H., & Hackley, C. (2014). "Generation Z" children's adaptation to digital consumer culture: A critical literature review. Journal of Customer Behaviour, 13(2), 113-133. https://doi.org/10.1362/147539214X14024779483591

Bryman, A. (2006). Integrating quantitative and qualitative research: how is it done? *Qualitative Research, 6*(1), 97-113. https://doi.org/10.1177/1468794106058877

Chang, C.-W., & Chang, S.-H. (2023). The impact of digital disruption: Influences of digital media and social networks on forming digital natives' attitude. *SAGE Open, 13*(3), 1-10. https://doi.org/10.1177/21582440231191741

Edwards, E. D. (2005). *Metaphysical media: The occult experience in popular culture*. Southern Illinois University Press.

Elo, S., & Kyngäs, H. (2008). The qualitative content analysis process. *Journal of Advanced Nursing, 62*(1), 107-115. https://doi.org/10.1111/j.1365-2648.2007.04569.x

Ersöz, A. R., & Şentürk, A. (2023). Reasons for Wattpad use in Turkey. *Necatibey Faculty of Education Electronic Journal of Science and Mathematics Education, 17*(Special Issue), 431-447. https://doi.org/10.17522/balikesirnef.1363549

Garrett, B. M., & Cutting, R. L. (2017). Magical beliefs and discriminating science from pseudoscience in undergraduate professional students. *Heliyon, 3*(11), Article e00433. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2017.e00433

Geusens, F. (2024). "I see dead people": Exploring the associations between watching horror and belief in the paranormal. *Psychology of Popular Media, 13*(4), 581-590. https://doi.org/10.1037/ppm0000513

Giles, D. C. (2002). Parasocial interaction: A review of the literature and a model for future research. *Media Psychology, 4*(3), 279-305.
https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0403_04

Horton, D., & Wohl, R. R. (1956). Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance. *Psychiatry, 19*(3), 215-229.
https://doi.org/10.1080/00332747.1956.11023049

Hu, Q., Hu, X., & Hou, P. (2022). One social media, distinct habitus: Generation Z's social media uses and gratifications and the moderation effect of economic capital. *Frontiers in Psychology*, 13, Article 939128.
https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.939128

Johnston, D. D. (1995). Adolescents' motivations for viewing graphic horror. *Human Communication Research, 21*(4), 522–552.
https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.1995.tb00357.x

Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *The Public Opinion Quarterly, 37*(4), 509–523. https://doi.org/10.1086/268109

Knobloch, S., Patzig, G., Mende, A.-M., & Hastall, M. R. (2004). Affective news: Effects of discourse structure in narratives on suspense, curiosity, and enjoyment while reading news and novels. *Communication Research, 31*(3), 259-287. https://doi.org/10.1177/0093650203261517

Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). Naturalistic inquiry. SAGE.

Monacelli, C. (2023). Examining the influence of popular media on perceptions of the occult. *International Journal of Research Publications, 133*(1), 7-7. https://doi.org/10.47119/IJRP1001331920235472

Natale, S. (2016). Supernatural entertainments: Victorian spiritualism and the rise of modern media culture. Penn State University Press.

Nowell, L. S., Norris, J. M., White, D. E., & Moules, N. J. (2017). Thematic analysis: Striving to meet the trustworthiness criteria. *International Journal of Qualitative Methods, 16*(1), 1–13. https://doi.org/10.1177/1609406917733847

Palinkas, L. A., Horwitz, S. M., Green, C. A., Wisdom, J. P., Duan, N., & Hoagwood, K. (2015). Purposeful sampling for qualitative data collection and analysis in mixed-method implementation research. *Administration and Policy in Mental Health and Mental Health Services Research, 42*(5), 533–544. https://doi.org/10.1007/s10488-013-0528-y

Sandelowski, M. (2000). Whatever happened to qualitative description? *Research in Nursing & Health, 23*(4), 334-340. https://doi.org/10.1002/1098-240X(200008)23:4%3C334::AID-NUR9%3E3.0.CO;2-G

Tidelius, C. (2020). The paranormal: Conceptualizations in previous research. *Scripta Instituti Donneriani Aboensis, 29*(1), 216–238. https://doi.org/10.30674/scripta.84823

Wilson, J. A. (2018). Reducing pseudoscientific and paranormal beliefs in university students through a course in science and critical thinking. *Science & Education*, 27, 183-210. https://doi.org/10.1007/s11191-018-9956-0

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2018). Qualitative research methods in social sciences. Seçkin Publishing.

## Appendix 1: Viewing Habits Survey for Popular Media Content

## EK 1: Popüler Medya İçeriklerine Yönelik İzleme Alışkanlıkları Anketi

Bu çalışmada katılımcıların popüler medya içeriklerine yönelik izleme alışkanlıklarının (sıklık, tercih edilen türler, izleme motivasyonları ve platformlar) belirlenmesi amaçlanmaktadır. Vereceğiniz cevaplar yalnızca araştırma amaçlı kullanılacak ve kimseyle paylaşılmayacaktır.

Katılımınız için teşekkür ederiz.

Araştırmaya gönüllü olarak katılmayı kabul ediyorum
[ ] Tamamen gönüllüyüm

1. Haftada kaç saatinizi dizi/film izlemek için ayırırsınız?
[ ] 1 saatten az
[ ] 1–3 saat
[ ] 4–6 saat
[ ] 7–10 saat
[ ] 10 saatten fazla

2. Hangi dizileri izliyorsunuz?
_____
_____
_____
_____
_____

3. İzlediğiniz dizilerin türleri nelerdir?
[ ] Drama
[ ] Bilim kurgu
[ ] Fantastik
[ ] Doğaüstü/Gizem
[ ] Komedi
[ ] Aksiyon
[ ] Korku/Gerilim
[ ] Romantik
[ ] Belgesel
[ ] Anime

4. Film/Dizileri hangi platformdan izliyorsunuz?
[ ] Televizyon
[ ] Youtube vb. video siteleri
[ ] Ücretli dijital platformlar

5. Takip ettiğiniz dizileri izleme sebepleriniz nelerdir?
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____