

**T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**TÜRKİYE’DE ÇOCUK KANALLARINDA
YAYINLANAN ÇİZGİ FİLMERDE DİNİ VE
KÜLTÜREL DEĞERLER EĞİTİMİ**

DOKTORA TEZİ

Recep DEMİR

Enstitü Anabilim Dalı: Felsefe ve Din Bilimleri

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Suat CEBECİ

OCAK – 2019

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



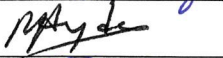


**TÜRKİYE’DE ÇOCUK KANALLARINDA
YAYINLANAN ÇİZGİ FİLMLERDE DİNİ VE
KÜLTÜREL DEĞERLER EĞİTİMİ**

DOKTORA TEZİ

Recep DEMİR

Enstitü Anabilim Dalı : Felsefe ve Din Bilimleri

“Bu tez/....../201.. tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Oybirliği / ~~Oyçokluğu~~ ile kabul edilmiştir.”

JÜRİ ÜYESİ	KANAATI	İMZA
Prof. Dr. Suat CEBECİ	Kabul	
Prof. Dr. Mehmet Emin AY	Kabul	
Prof. Dr. Mehmet Zeki AYDIN	Kabul / Başarılı	
Prof. Dr. Ahmet ESKİCUMALI	BAŞARILI	
Doç. Dr. Mahmut ZENGİN	Başarılı	



SAKARYA
ÜNİVERSİTESİ

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEZ SAVUNULABİLİRLİK VE ORJİNALLİK BEYAN FORMU

Sayfa : 1/1

Öğrencinin

Adı Soyadı	:	Recep DEMİR
Öğrenci Numarası	:	1260D10002
Enstitü Anabilim Dalı	:	Felsefe ve Din Bilimleri
Enstitü Bilim Dalı	:	
Programı	:	<input type="checkbox"/> YÜKSEK LİSANS <input checked="" type="checkbox"/> DOKTORA
Tezin Başlığı	:	Türkiye'de Çocuk Kanallarında Yayınlanan Çizgi Filmlerde Dini ve Kültürel Değerler Eğitimi
Benzerlik Oranı	:	%5

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE,

Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Lisansüstü Tez Çalışması Benzerlik Raporu Uygulama Esaslarını inceledim. Enstitünüz tarafından Uygulama Esasları çerçevesinde alınan Benzerlik Raporuna göre yukarıda bilgileri verilen tez çalışmasının benzerlik oranının herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi beyan ederim.

10.01.2019
Öğrenci İmza

Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Lisansüstü Tez Çalışması Benzerlik Raporu Uygulama Esaslarını inceledim. Enstitünüz tarafından Uygulama Esasları çerçevesinde alınan Benzerlik Raporuna göre yukarıda bilgileri verilen öğrenciye ait tez çalışması ile ilgili gerekli düzenleme tarafımda yapılmış olup, yeniden değerlendirilmek üzere sbtezler@sakarya.edu.tr adresine yüklenmiştir.

Bilgilerinize arz ederim.

10.01.2019
Öğrenci İmza

Uygundur

Danışman
Unvanı / Adı-Soyadı: Prof. Dr. Suat Cebeci
Tarih: 10.01.2019
İmza: Suat Cebeci

KABUL EDİLMİŞTİR

REDDEDİLMİŞTİR

EYK Tarih ve No:

Enstitü Birim Sorumlusu Onayı

ÖNSÖZ

İnsanoğlunun teknolojiye bağımlılığı günden güne artmaktadır. İnsanın faydası gözetilerek üretilen kitle iletişim araçları en çok da yeni nesilleri etkilemektedir. İletişim araçlarına bağımlı yaşayan gençliğin gerçek dünya ile olan bağları zayıflamaktadır. Artık her evde bulunan televizyonların yeni nesilleri ne yönde etkilediği ise yapılan çalışmalarla gün yüzüne çıkmaktadır. Çocukların çok sevdiği çizgi filmler ve bu yapımların sahne ve satır aralarına gizlenmiş her türlü kod ve sembollerin onlar üzerindeki etkilerinin incelenmesi ise stratejik bir konudur.

Bir milletin geleceğinin teminatı olan çocuklara, mensup oldukları toplumun kültür ve değerlerinin öğretilmesinde, günden güne daha bağımlı hale gelen kitle iletişim araçlarının fonksiyonunun ne olduğunun bilinmesi gerekmektedir. Bu çalışmada çizgi filmlerin dinî ve kültürel değerlerin çocuğa transferindeki rolü incelenmiştir.

Bu tezin yazılması sürecinde çalışmamı sahiplenerek desteklerini esirgemeyen, lisans döneminden bu güne kadar talebesi olmaktan gurur duyduğum değerli hocam ve danışmanım Prof. Dr. Suat CEBECİ'ye katkı ve emeklerinden dolayı teşekkürü bir borç bilirim. Çalışma süresince kendilerini zaman zaman ihmal ettiğim sevgili eşim ve kızlarıma, ayrıca bizleri bu günlere getiren annem ve kısa bir süre önce kaybettiğim merhum babama şükranlarımı sunarım.

Recep DEMİR

18.01.2019

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER	i
KISALTMALAR	v
TABLO LİSTESİ	vi
ŞEKİL LİSTESİ	vii
GRAFİK LİSTESİ	viii
ÖZET	ix
SUMMARY	x
GİRİŞ	1
A- Problem	1
B- Araştırmanın Amacı	4
C- Araştırmanın Önemi	5
D- Yöntem	6
1. Araştırmanın Modeli	6
2. Araştırmaya Katılanlar ve Nitelikleri	7
3. Veri Toplama Araçları	8
4. Verilerin Toplanması ve Analizi	11
5. Sayıtlar ve Sınırlılıklar	14
E- İlgili Çalışmalar	15
BÖLÜM 1: KURAMSAL ÇERÇEVE	17
1.1. Değerlerin Tanımı	17
1.2. Dinî Değerler	20
1.3. Kültür	23
1.4. Kültür ve Din	25
1.5. Çizgi Film ve Dinî-Kültürel Değerler	30
1.6. Çizgi Filmin Cazibesi	35
1.7. Çocuğa Kazandırılması Gereken Değerler ve Çizgi Film	38
1.8. Çizgi Filmin Etkileme Gücü	42
1.8.1. Komedisel Şiddet	48
1.8.1.1. Zihinsel Dönüştürme	48

1.8.1.2. Şematik Süreç.....	48
1.8.1.3. Çağrışım	49
1.8.2. Olumsuz Davranışın Karşılığı.....	49
1.8.3. Çizgi Filmde Bilinçaltı Mesajlar ve 25. Kare	53
1.9. Çizgi Filmin Özellikleri	56
1.9.1. İçeriksel Özellikler	56
1.9.1.1. Konu	56
1.9.1.2. Karakter	57
1.9.2. Biçimsel Özellikler	58
1.9.2.1. Renk	58
1.9.2.2. Işık.....	58
1.9.2.3. Çizgi	58
1.10. Çizgi Film ve Animasyonun Tarihçesi.....	59
1.11. Türkiye’de Çizgi Film/Animasyonun Gelişimi.....	64
1.12. Eğitimde Çizgi Filmlerden Yararlanma	66
1.13. Çizgi Filmlerin Çocuğun Kişilik Gelişimine Etkisi	70
1.13.1. Kişilik Gelişiminde Modelleme	73
BÖLÜM 2: BULGULAR VE YORUM	76
ÇALIŞMA I	76
2.1. DORAEMON ÇİZGİ FİLMİ	76
2.1.1. Doraemon Çizgi Filmindeki Kültürel Değerler	82
2.1.1.1. Sözel Değerler	82
2.1.1.2. Görsel Değerler	86
2.1.2. Doraemon Çizgi Filmindeki Dinî Değerler	87
2.1.2.1. Sözel Değerler	87
2.1.2.2. Görsel Değerler	89
2.1.3. Doraemon Çizgi Filmindeki Olumsuz Mesajlar	90
2.1.3.1. Sözel Mesajlar	90
2.1.3.2. Görsel Mesajlar	92
2.1.4. Doraemon Çizgi Filmindeki Değerlerin Karşılaştırılması	92
2.2. ESRARENGİZ KASABA ÇİZGİ FİLMİ	95
2.2.1. Esrarengiz Kasaba Çizgi Filmindeki Kültürel Değerler	100

2.2.1.1. Sözel Değerler	100
2.2.1.2. Görsel Değerler	102
2.2.2. Esrarengiz Kasaba Çizgi Filmindeki Dinî Değerler	104
2.2.2.1. Sözel Değerler	104
2.2.2.2. Görsel Değerler	106
2.2.3. Esrarengiz Kasaba Çizgi Filmindeki Olumsuz Mesajlar	106
2.2.3.1. Sözel Mesajlar	107
2.2.3.2. Görsel Mesajlar	109
2.2.4. Esrarengiz Kasaba Çizgi Filmindeki Değerlerin Karşılaştırılması	110
2.3. İBİ ÇİZGİ FİLMİ	114
2.3.1. İbi Çizgi Filmindeki Kültürel Değerler	119
2.3.1.1. Sözel Değerler	119
2.3.1.2. Görsel Değerler	122
2.3.2. İbi Çizgi Filmindeki Dinî Değerler	122
2.3.2.1. Sözel Değerler	122
2.3.2.2. Görsel Değerler	124
2.3.3. İbi Çizgi Filmindeki Olumsuz Mesajlar	124
2.3.3.1. Sözel Mesajlar	124
2.3.3.2. Görsel Mesajlar	127
2.3.4. İbi Çizgi Filmindeki Değerlerin Karşılaştırılması	127
2.4. RAFADAN TAYFA ÇİZGİ FİLMİ	128
2.4.1. Rafadan Tayfa Çizgi Filmindeki Kültürel Değerler	133
2.4.1.1. Sözel Değerler	134
2.4.1.2. Görsel Değerler	136
2.4.2. Rafadan Tayfa Çizgi Filmindeki Dinî Değerler	138
2.4.2.1. Sözel Değerler	138
2.4.2.2. Görsel Değerler	139
2.4.3. Rafadan Tayfa Çizgi Filmindeki Olumsuz Mesajlar	140
2.4.3.1. Sözel Mesajlar	140
2.4.3.2. Görsel Mesajlar	140
2.4.4. Rafadan Tayfa Çizgi Filmindeki Değerlerin Karşılaştırılması	141
2.5. Yerli ve Yabancı Çizgi Filmlerin Birbirine Oranları	143
BÖLÜM 3: ÇALIŞMA II	146

3.1. 4-6 Yaş Çocukların Gelişim Özellikleri.....	146
3.2. Çocukların Çizgi Film Algıları	148
3.3. Çocukların Çizgi Film Temalarıyla İlgili Algıları	151
3.4. Çocukların Çizgi Film Karakterleriyle İlgili Algıları	152
3.5. Çocukların Çizgi Film Kahramanlarına Özenmeleri	154
3.6. Çocukların Çizgi Film Figürleriyle İlgili Algıları.....	157
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	160
KAYNAKÇA	166
EKLER.....	181
ÖZGEÇMİŞ.....	185

KISALTMALAR

age.	: Adı geen eser
bkz.	: Bakınız
c.	: Cilt
ev.	: eviren
s.	: Sayfa
ss.	: Sayfa sayısı
TV.	: Televizyon
ty.	: Tarih yok

TABLO LİSTESİ

Tablo 1 : İzlenen Doraemon Çizgi Filmlerinin Özet Tanıtımı.....	77
Tablo 2 : Doraemon çizgi filmindeki kültürel değerler.....	83
Tablo 3 : Doraemon çizgi filmindeki dinî değerler.....	88
Tablo 4 : Doraemon çizgi filmindeki olumsuz mesajlar	91
Tablo 5 : İzlenen Esrarengiz kasaba çizgi filmlerinin özet tanıtımı.....	97
Tablo 6 : Esrarengiz Kasaba çizgi filmindeki kültürel değerler.....	101
Tablo 7 : Esrarengiz Kasaba çizgi filmindeki dinî değerler.....	103
Tablo 8 : Esrarengiz Kasaba çizgi filmindeki olumsuz mesajlar	104
Tablo 9 : Esrarengiz Kasaba çizgi filmindeki görsel kültürel semboller	107
Tablo 10 : Esrarengiz Kasaba çizgi filmindeki görsel olumsuz mesajlar	109
Tablo 11 : İzlenen İbi çizgi filmlerinin özet tanıtımı	114
Tablo 12 : İbi çizgi filmindeki kültürel değerler	120
Tablo 13 : İbi çizgi filmindeki dinî değerler	123
Tablo 14 : İbi çizgi filmindeki olumsuz mesajlar	124
Tablo 15 : İzlenen Rafadan Tayfa çizgi filmlerinin özet tanıtımı.....	129
Tablo 16 : Rafadan Tayfa çizgi filmindeki kültürel değerler.....	134
Tablo 17 : Rafadan Tayfa çizgi filmindeki dinî değerler	137
Tablo 18 : Rafadan Tayfa çizgi filmindeki görsel kültürel semboller	139
Tablo 19 : İzlenen çizgi filmlerle ilgili bilgiler	147
Tablo 20 : Çizgi film izleme gerekçeleri.....	148
Tablo 21 : Çizgi film izleme ve oyun arasında yapılan tercih	149
Tablo 22 : Çizgi film izlemenin fayda ve zararları	150
Tablo 23 : En çok sevilen ve sevilmeyen çizgi filmler	151
Tablo 24 : En çok sevilen ve sevilmeyen karakter.....	153
Tablo 25 : Sevilen kahramanın taklidini yapma durumu	154
Tablo 26 : Özdeşleşilen karakter	155
Tablo 27 : En kötü karakter.....	156
Tablo 28 : Mabel'in domuzunu sevimli bulup bulunmama durumu.....	158
Tablo 29 : Gösterilen resmin hatırlattıkları	159

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1 : Amentü Gemisi	31
Şekil 2 : Maysa, Bulut ve ailesi	32
Şekil 3 : Keloğlan ve arkadaşları	33
Şekil 4 : Pepe ve arkadaşları	34
Şekil 5 : Pepe ve ninesi	34
Şekil 6 : Tosi	52
Şekil 7 : Hoppa ve Pumba	54
Şekil 8 : İbi	54
Şekil 9 : Rapunzel	55
Şekil 10: Çiçekler	55
Şekil 11: Dairesel çizim örneği	59
Şekil 12: Thaumatrope	61
Şekil 13: Phenakistoscope	62
Şekil 14: Zoetrope	62
Şekil 15: Praxinoscope	63
Şekil 16: Dinozor Gertie	63

GRAFİK LİSTESİ

Grafik 1 . Doraemon çizgi filminde yer alan sözel değerlerin birbirine oranı.....	93
Grafik 2 . Doraemon çizgi filminde yer alan görsel değerlerin birbirine oranı	95
Grafik 3 . Esrarengiz Kasaba çizgi filminde yer alan sözel değerlerin birbirine oranı	111
Grafik 4 . Esrarengiz Kasaba çizgi filminde yer alan görsel değerlerin birbirine oranı	113
Grafik 5 . İbi çizgi filminde yer alan sözel değerlerin birbirine oranı	127
Grafik 6 . Rafadan Tayfa çizgi filminde yer alan sözel değerlerin birbirine oranı	141
Grafik 7 . Rafadan Tayfa çizgi filminde yer alan görsel değerlerin birbirine oranı	142
Grafik 8 . Çizgi filmlerin kültürel değerler bakımından karşılaştırılması.....	143
Grafik 9 . Çizgi filmlerin dinî değerler bakımından karşılaştırılması.....	144
Grafik 10 . Çizgi filmlerin olumsuz mesajlar bakımından karşılaştırılması	145

Sakarya Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Özeti

Yüksek Lisans	<input type="checkbox"/>	Doktora	<input checked="" type="checkbox"/>
Tezin Başlığı: Türkiye’de Çocuk Kanallarında Yayınlanan Çizgi Filmlerde Dini ve Kültürel Değerler Eğitimi			
Tezin Yazarı: Recep DEMİR		Danışman: Prof. Dr. Suat CEBECİ	
Kabul Tarihi: 18.01.2019		Sayfa Sayısı: x (ön kısım)+180 (tez)+5(ek)	
Anabilimdalı: Felsefe ve Din Bilimleri			
<p>Bu çalışma, çizgi filmlerin çocuğun dinî ve kültürel değerleri benimsemesinde ve bu değerlerin çocuğa transferinde oynadığı rolü tespit etme amacıyla gerçekleştirilmiştir. Bu amaç çerçevesinde öncelikle literatür araştırması yapılmış, değer, dinî ve kültürel değerler ile din-değer, din-kültür ilişkileri tartışılmıştır. Ayrıca çizgi filmin büyüğü yapısı ve bu yapıyı oluşturan unsurlar çocuğa etkisi bağlamında irdelenmiştir.</p> <p>Çalışmada çizgi film-çocuk etkileşimini inceleyebilmek için hem çizgi filmler incelenmiş, hem de çocuklarla görüşmeler yapılmıştır. Bu çerçevede ikisi yerli, ikisi yabancı yapım olan 4 çizgi filmde 104 bölüm (toplam 1440 saat) incelenmiştir. Bu çizgi filmlerdeki dinî ve kültürel değerler ile olumsuz mesajlar hem sözel hem de görsel bakımdan içerik analizine tabi tutulmuştur. Yerli ve yabancı yapım çizgi filmler dinî-kültürel değerler ve olumsuz mesajlar bakımından karşılaştırılmıştır. Yerli yapım çizgi filmlerin kültürel değerleri ihtiva etme bakımından yabancı yapımlara oranla daha yüksek değerlere sahip olduğu, dinî değerler noktasında yerli-yabancı mukayesesinde anlamlı bir ayrımın bulunmadığı tespit edilmiştir. Olumsuz mesajları ihtiva etme bakımından ise yabancı yapım çizgi filmlerin yerli yapımlara oranla yüksek değerlere sahip olduğu tespit edilmiştir.</p> <p>Çocuklarla yapılan görüşmede ise çocukların hem yerli çizgi filmleri hem de yerli çizgi film karakterlerini yabancı çizgi film ve karakterlerine oranla daha çok sevdikleri anlaşılmıştır. Ayrıca çocukların sevdikleri çizgi film karakterlerini taklit ettikleri ve onlarla kendilerini özdeşleştirdikleri tespit edilmiştir. Bu tespitlerden yola çıkarak çocukların çizgi filmlerden ve çizgi film karakterlerinden etkilendikleri, bu sebeple de çizgi filmlerden değer transfer etmekte oldukları değerlendirilmiştir.</p>			
Anahtar Kelimeler: Çizgi Film, Değerler Eğitimi, Dinî Değerler, Kültürel Değerler.			

Sakarya University
Institute of Social Sciences Abstract of Thesis

Master Degree	<input type="checkbox"/>	Ph.D.	<input checked="" type="checkbox"/>
Title of the Thesis: The Religious and Cultural Values Education in the Cartoon Series Broadcasted on Cartoon Channels in Turkey			
Author: Recep DEMİR		Supervisor: Professor Suat CEBECİ	
Accepted Date: 18.01.2019		Pages: x (pre text)+180 (thesis) +5 (app.)	
Department: Philosophy and Religious Sciences			
<p>This study was conducted to explore the role of cartoon series in transferring religious and cultural values to children and in internalisation of these values by children. Thus, literature review was undertaken, and value, religious and cultural values and religion-value, religion-culture relations were discussed. Moreover, the power of cartoons and its components were explored in relation to its impact on children.</p> <p>In this study, interviews were conducted with children and cartoons were analysed to explore child-cartoon interaction. 104 episodes (1440 hours in total) from 4 cartoon series, two foreign and two domestic, were analysed. Verbal and visual religious and cultural values and negative messages in these series were subjected to content analysis. Foreign and domestic cartoons were compared in terms of religious-cultural values and negative messages. It is found that domestic cartoons include more cultural values than foreign ones, but there is no meaningful difference between foreign and domestic cartoons with respect to religious values. It is also found that foreign cartoons contain more negative messages than domestic ones.</p> <p>Interviews with children indicates that children love domestic cartoons and their characters more than foreign cartoons and their characters. Furthermore, it appears that children imitate cartoon characters they love and identify themselves with them. As a result, it is argued that children are influenced by cartoons and their characters and they transfer values from these cartoons.</p>			
Keywords: Cartoon, Values Education, Religious Values, Cultural Values.			

GİRİŞ

Hayatımıza girdiği günden itibaren sürekli ve hızlı bir gelişim ve çeşitlenmeye sahne olan medyanın etkileri yetişmekte olan nesiller bağlamında tartışılmaya devam etmektedir. En basit anlamıyla “kitle iletişim araçları” (<http://www.tdk.gov.tr>, 2015) ve bilginin taşınması ya da iletilmesi anlamına gelen medya, mesafeler arasındaki engelleri kaldırarak uzakları yakınlaştırmakta, bilgiye ulaşma yollarını çeşitlendirmektedir. Özellikle kitle iletişim araçlarında meydana gelen gelişme ve çeşitlenmeler, bir taraftan hayatı kolaylaştırırken diğer taraftan yeni problemleri beraberinde getirmektedir. Söz konusu problemler medya okuryazarlığı noktasında donanımı bulunmayan, özellikle de gördüğü ve duyduğu her çeşit bilgiyi değerlendirmeye tabi tutmadan alma potansiyeli taşıyan okul öncesi bireyleri nispeten daha fazla etkilemektedir.

Medya, bilgi aktarımı, eğitim, eğlence ve yönlendirme olarak dört temel fonksiyona sahiptir (Ali, Jan ve Bukhari, 2013: 59). Bununla birlikte medya, iletişim sağlayan televizyon, radyo, internet, akıllı telefon gibi kitle iletişim araçları vasıtası ile sosyo-kültürel değişimlere de neden olmaktadır. Günümüzde medya vasıtası ile kültür, düşünce ve inançların yanı sıra farklılıkların, geçmişte olmadığı kadar temsil bulması ve evrensellik kazanması söz konusudur (Taylan ve Arklan, 2008: 86). Son yıllarda hızla gelişen internet ve akıllı telefonlara rağmen, kitle iletişim araçları içerisinde sahip olduğu yeri korumayı başaran televizyon, bugünün insanının bilgi ve haber alma, kültürel aktarım ve hayata katılım noktasındaki en etkili araçlardan birisi olmaya devam etmektedir (Narlı, 2003). Televizyon yayıncılığının çocuklar üzerindeki en etkin programları ise çizgi filmlerdir. **“TÜRKİYE’DE ÇOCUK KANALLARINDA YAYINLANAN ÇİZGİ FİMLERDE DİNİ VE KÜLTÜREL DEĞERLER EĞİTİMİ”** başlıklı bu araştırmada çizgi filmlerin dinî ve kültürel değerleri benimsetmedeki rolü incelenmiştir.

A- Problem

İnsanoğlu dünyaya eğitimsiz gelmektedir. Onun bilişsel, duyuşsal ve davranışsal tekâmülü eğitim olmaksızın mümkün değildir. Eğitim en genel anlamıyla bireyleri önceden tespit edilmiş hedefler doğrultusunda yetiştirme ve geliştirme sürecidir. Bu süreçte bireyin kişilik yapısında değişiklikler meydana gelir. Bu değişiklikler bireyin eğitim sürecinde kazanmış olduğu bilgi, beceri, tutum ve değerler şeklinde gerçekleşir.

Eđitim mekânları gemiřten gnmze farklılık gsterse de eđitim-okul btnleřmesini, yařadığımız ađda dnyanın her yerinde mřahede etmek mmkndr. Ancak eđitim yalnızca okul ile sınırlı bir faaliyet deđildir. Okul dıřında toplumun fertlerini yetiřtiren eđitim merkezleri de vardır. Aile, asker ocakları, camiler, Kur'an kursları vb. eřitli kurumlar verdikleri eđitimle kltrleme srecine katılırlar (Fidan, 2012: 4).

Ailenin eskiden sahip olduđu eđitim fonksiyonunu kaybetmeye bařladıđı iddia edilse de bireyin toplumsallařmasında hala en etkili kurumdur. Aile bu etkisini deđer eđitimi noktasında da muhafaza eder (Hkelekleli, 2013: 289). Hayatın ilk yıllarında ocuđun ncelikli muhatabı aile olduđundan, onun deđerlerler sistemine en kalıcı řekli verme fırsatını da elinde bulundurur. Ailenin sahip olduđu bu durum onu medya ve okuldan daha avantajlı bir konuma ykseltmektedir. Aile eđer ocuđa deđer aktaracak yeterli zamana ve iliřkilere sahipse, ona sosyal hayatta gereksinim duyacađı deđerlerin eđitimini verebilecektir (Yorulmaz, 2017: 113). ocuk, ailede hayatın ilk yıllarından itibaren eřitli rol ve devlere, davranıř kalıplarına, aile ii disipline, dođruya ve yanlıřa, hak ve adlete vb. birok davranıř rneđine řahit olur (Elkin, 1995: 72). Ailenin sergilediđi bu rnekler, dođrudan ya da dolaylı olarak yaptığı telkinler, bilindışı da olsa ocuđun temel deđerler sisteminin oluřumunda etkilidir.

Bireyin deđer eđitimi yalnızca aile ile sınırlı kalmamaktadır. O bir sre sonra hareket alanını geniřletecek, okulla tanışacaktır. Gerek ailenin deđer eđitiminde yetersiz kalması, gerekse de bireyin dıř dnyada ok daha girift problemlerle karřılařacak olması sebebiyle okullarda deđer eđitimine ihtiya duyulmaktadır. Okulda verilecek bilgi kadar, bu bilgiyi dođru yolda kullanacak bireylerin yetiřmesi de deđer eđitimine bađlıdır. đretmenler, sınıfta ya da okulun genelinde tesis edecekleri kltr ortamıyla, tutum ve davranıřlarıyla, rtk biimde đrencilere deđer eđitimi sađlayacaklardır (Hkelekleli, 2013: 290-292).

Bireyin sosyalleřmesinde aile ve okulun yanı sıra hızlı ve etkin bir řekilde bu gruba katılan bir diđer unsur da medyadır. zellikle medyanın rolnn farkına varılması ile dođru orantılı olarak artan medya eksenli bilimsel arařtırmalar, medyanın en gl sosyalleřme faktrlerinden biri olduđunu gstermektedir. Medya, izleyiciye, zellikle yetiřmekte olan nesle dnya grř, tutum ve davranıř kazandırma noktasında đreticilik yapmaktadır (Lemish ve Kolucki, 2013: 16).

Dünyada şüphesiz televizyon ağırlıklı olarak medyanın etkilerine maruz kalan kitle, başta çocuklar olmak üzere, yetişme çağındaki nesildir. Kitle iletişim çağında çekirdek aile, ebeveynin çalışması, medya ve teknolojideki gelişmeler vb. birçok problem, taklit döneminde televizyonu çocuğun muhatabı haline getirmektedir. Mora (2008: 71), artan ihtiyaçlar, boşanmalar, ebeveynin kaybedilmesi ve benzeri nedenlerle çocukların sosyalleşmesinde temel olan aile ortamlarından mahrum olmasının, medya üzerinden sosyalleşmelerine neden olduğunu belirtmektedir.

Televizyon, kültürün inşasında gerçek kişilerin yerini almaya başlamıştır. Geçmişte kültür aktarımı ve toplumsal hafızanın aktarımını sağlayan kişi ve kurumların yerini alan televizyon, bir kültür elçisi gibi işlev görmektedir (Cesur ve Paker, 2007: 107). Öyle ki birey, dünyada olup biten her hadiseyi televizyon kanallarında araştırmakta, internette arama motorlarını kullanarak zihnindeki sorulara cevap aramaktadır.

Bilim insanları, bireyin zihin ve düşünce yapısında televizyon izleme öncesi ve sonrası ortaya çıkan değişikliklere dikkat çekmektedirler. Televizyonda, ne izleneceği, toplumda ne konuşulacağı, ne yeneceği vb. yönlendirme etkileri mevcuttur. Ancak bütün bu etkilerin yanı sıra Gerbner'in (1998), toplumun çok da fark edemediği bir etkiyi konu alan "ekme tezi" dikkat çekicidir. Bu tez, televizyonun anlattığı hikâyelere ilişkindir. Dünyanın görünen, sadece belli bir yönüne ait bu hikâyelerle birey çepeçevre kuşatılır. Aynı imge ve kalıpları tekrar tekrar göstererek ekrandaki dünyayı gerçek dünyanın yerine ikame etmeye çalışır.

Televizyon, hem yetişkinler hem de çocuklar için merkezi bilgi ve eğlence kaynağıdır. Dünyada günlük televizyon izleme süresi 5-6 saati bulabilmektedir. Çocuğun yaşamında televizyonun en etkili yayınları ise çizgi filmlerdir. Türkmen (2012: 139), çizgi filmlerin çocuğun hayal dünyasına açılan bir kapı olduğunu, çocuğun bu dünyada kendisini istediği şekilde kurgulayabildiğini belirterek çizgi filmin çocuğun dünyasındaki tartışmasız yerine vurgu yapmıştır. Yazar, güçlü yapısından dolayı çizgi filmlerle, çocuk ve onun yaşamının şekillendirilmesinin mümkün olduğunu ifade eder.

Kitle iletişim araçları içerisinde stratejik konumuyla dikkatleri çeken, günümüz çocuk dünyasının elektronik dadısı televizyon ve özelde çizgi filmler, kültür ve değerler üzerinde aile ve okulun yanında önemli bir etkiye sahiptir. Televizyon ve çizgi filmlerin önemini ortaya koymak ve ülkemizde yayınlanan çizgi filmlerin dinî ve kültürel

değerlerle olan olumlu-olumsuz ilişkilerini incelemek bu çalışmanın problemini oluşturmaktadır. Bu sebeple çalışmanın problem cümlesi “Türkiye’de Çocuk Kanallarında Yayınlanan Çizgi Filmlerde Dini Ve Kültürel Değerler Eğitimi” olarak belirlenmiştir.

Çalışma çerçevesinde aşağıdaki alt problemlere cevaplar aranmıştır:

1. Çizgi filmlerde en çok hangi kültürel değerlere yer verilmektedir?
2. Çizgi filmlerdeki görsel kültürel değerlerin dağılımı nasıldır?
3. Çizgi filmlerde en çok hangi dinî değerlere yer verilmektedir?
4. Çizgi filmlerdeki görsel dinî sembollerin dağılımı nasıldır?
5. Çizgi filmlerde en çok hangi olumsuz mesajlara yer verilmektedir?
6. Çizgi filmlerdeki görsel olumsuz mesajların dağılımı nasıldır?
7. Çocuklar izledikleri çizgi filmlerdeki kültürel değerlerin farkında mıdır?
8. Çocuklar izledikleri çizgi filmlerdeki dinî değerlerin farkında mıdır?
9. Çocuklar olumsuz örnekleri nasıl algılamaktadır?
10. Çocuklar hangi çizgi filmleri sevmektedir?
11. Çocuklar en çok hangi çizgi film kahramanlarını sevmektedir?
12. Çocuklar çizgi film kahramanlarını model almakta mıdır?

B- Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın iki temel amacı bulunmaktadır. Bunlardan birincisi, ilk olarak üretilmeye başlandığı 19. yüzyılın ilk yarısından itibaren insanların severek izlediği, en çok da çocukların beğenisini kazanan çizgi filmlerin ihtiva ettiği değerler ve olumsuz mesajları tespit ederek, değer eğitimi noktasında nasıl bir rolünün bulunduğunu ortaya koymaktır. Bunu gerçekleştirirken öncelikle çalışmada izlenen yerli ve yabancı yapım çizgi filmleri birbiriyle karşılaştırarak hangi yapımların ne kadar değer ve ne kadar olumsuz mesaj ihtiva ettiği tespit edilmeye çalışılmıştır. Bilindiği gibi çizgi filmler en çok da içerdikleri şiddet dolayısı ile eleştirilmektedir. Hayata bambaşka bir pencereden bakan, duygu ve heyecanları dolu dolu yaşayan, şahit olduğu birçok meseleyi çabucak kavrayan çocukların en çok sevdikleri programlar olan çizgi filmler niçin bu kadar çok şiddet ve kötü örnek ihtiva etmektedir? Bu gibi sorulara cevap bulabilmek, yerli yapımların da çocuğun değer kazanımı açısından faydasını tespit etmek amacıyla bu çizgi filmler kendi aralarında da karşılaştırmaya tabi tutulmuştur. Bunlara ek olarak

çizgi filmlerin değer-olumsuz mesaj dengesinin tespitine yönelik olarak her çizgi film kendi içlerinde de kıyaslamaya tabi tutulmuştur.

Sahip olduğu sürenin çokluğu, taşıdığı merak duygusu ve hayata intibak etme isteğiyle çizgi filmleri en çok izleyen grup okulöncesi gruptur. Hayatın temellerinin atıldığı, kişilik ve dil gelişiminin büyük ölçüde tamamlandığı yaş grubu olan okulöncesi grubun çizgi filmleri nasıl algıladıkları ve ne oranda bu yapımlara vakıf oldukları merak konusudur. Bundan dolayı araştırmanın ikinci amacı, çizgi filmin en önemli muhataplarından olan 4-6 yaş grubu çocukların çizgi filmleri nasıl algıladıklarını; çizgi filmlerin tema, karakter ve içerik özelliklerinden nasıl etkilendiklerini tespit etmektir. Böylece, hem kaynak olarak çizgi filmin rolü, hem de alıcı olarak çocuğun algısı tespit edilerek, çizgi filmin, değer eğitimi noktasındaki rolünü anlamak amaçlanmıştır.

C- Araştırmanın Önemi

Televizyon ve çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkilerini araştıran bilimsel çalışmalar incelendiğinde, bu çalışmaların genellikle söz konusu yapımlardaki şiddet ve saldırganlık içeriği ve çocukları tüketime teşvik eden reklam kuşaklarını konu edindiği görülmektedir. Ülkemizde çizgi film-değer, çizgi film-kültür etkileşimleri bağlamında yapılan araştırma yok denecek düzeydedir. Bundan dolayı bu araştırma, alanında doktora düzeyinde yapılan ilk araştırmalardan biri olacaktır.

Çizgi film ve animasyonun, sosyo-psikolojik durumu ne olursa olsun, çocuklar üzerinde etkili olduğu bilinmektedir. Bununla birlikte eğitimcilerin gerçekleştirmede güçlük çektiği, çocuğun dikkatini çekme becerisini, oldukça mahir bir şekilde gerçekleştirebilmeleri çizgi filmleri eğitim noktasında stratejik bir konuma yükseltmektedir (Eker ve Karadeniz, 2014).

Geçmişte olduğundan farklı bir şekilde günümüzde çocuklar teknolojik bir ortamda doğmaktadırlar. Sosyalleştikleri ortam, dinledikleri hikâyeler ve gördükleri manzaralar ne aile, ne arkadaş, ne de komşu ile bir iletişimden kaynaklanır (Gerbner, 1998: 176). Aksine, çocuğun muhatabı televizyondur. Televizyonu sosyal yaşamdan çıkarıp atmak söz konusu olmadığından, mümkün olduğunca olumsuz taraflarının tespit edilip, olumlu yönde kanalize edilebilmesi için bilimsel çalışmaların artırılması gereklidir.

Medya haber, eğitim, eğlence ve tanıtım gibi işlevlere sahiptir (Kılıç, 2006: 156). Ancak muhatap kitlenin beğenisini kazanan, reytingi fazla olan, dolayısıyla maddi getirisi fazla olan yayınlara ağırlık verildiği bilinmektedir. Bu bakımdan yapım ve yayıncıların bilinçlendirilmesi, eğlendiriciliğin yanında öğretici yayınların çoğaltılması, özellikle muhatap kitlenin milli, manevi ve kültürel değerlerine yönelik hassas davranılması gerekmektedir. Ayrıca anne-babaların çocuklarının maruz kaldıkları yayınlar konusunda fikir sahibi olmaları, hangi durumda nasıl davranmaları gerektiğini öğrenebilmeleri için bu çalışma bir rehber vazifesi görecektir.

D- Yöntem

1. Araştırmanın Modeli

1.1. Çalışma I

Çizgi filmlerdeki dinî ve kültürel değerleri konu edinen bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden kuram oluşturma (grounded theory) yaklaşımı kullanılmıştır. Bu yaklaşımda görüşme, gözlem ve içerik analizi en çok kullanılan veri toplama araçlarıdır. Veri toplama ile analizin birlikte yürütülmesi bu yaklaşımın en önemli özelliklerinden biridir. Bu yaklaşımla elde edilen kavramlar ve temalar ile kuramın ilk işaretleri ortaya çıkar. Araştırma sonunda ortaya çıkan kavram ve temalar araştırmanın odağına ilişkin anlamlı bir açıklama yapabilmeye imkân sağlar (Yıldırım ve Şimşek, 2013: 82).

Çalışmada ikisi yerli ikisi yabancı yapım 4 çizgi film, dinî ve kültürel değerlerin eğitimine yönelik sundukları içerikleri bakımından karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Çizgi filmlerin ihtiva ettikleri değerlerin çeşidi, nicel oranları, sunuluş biçimleri, olumsuz mesajları ve bu mesajların değerlere oranları incelenerek söz konusu çizgi filmlerin değer eğitimi noktasındaki eksi ve artıları ortaya konulmuştur.

1.2. Çalışma II

Bu çalışmada, en çok çizgi film izleyen grup olarak 4-6 yaş grubu çocukların çizgi filmleri nasıl algıladıklarını ortaya koymak; taklit, model alma, özdeşleşme davranışlarını tespit ederek, değer eğitimi sürecinde çizgi filmlerin rolüne dair tespitler yapmak üzere, nitel araştırma yöntemlerinden kuram oluşturma yaklaşımı kullanılmıştır.

2. Araştırmaya Katılanlar ve Nitelikleri

2.1. Çalışma I

2.1.1. Evren ve Örneklem

Çalışmanın evreni 2016-2017 yıllarında çocuk kanallarında yayınlanan ikisi yerli, ikisi yabancı yapım 4 adet çizgi filmden oluşur. Yerli yapımlar “Rafadan Tayfa” ve “İbi”, TRT Çocuk kanalında; yabancı yapımlar “Esrarengiz Kasaba” ve “Doraemon” ise Disney Channel’da yayınlanmaktadır.

Çizgi filmlerin yapılış tarihleri farklı olduğundan evren büyüklükleri de farklıdır. Bu yüzden örneklem seçimi her çizgi film için ayrı ayrı gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın yapıldığı dönemde İbi çizgi filminin henüz 30 bölümü yayınlandığından bu bölümlerin tamamı analiz kapsamına alınmıştır. Rafadan Tayfa çizgi filminin ise yaklaşık 50 bölümü yayınlanmıştır. Bu bölümler içerisinden de 30 bölüm rast gele seçilmiştir. Esrarengiz Kasaba çizgi filmi ise I. ve II. sezon toplam 41 bölüm olarak yayınlanmıştır. Süre bakımından diğer çizgi filmlerin yaklaşık iki katı olduğundan, bu çizgi filmde ise 15 bölüm seçilmiştir. 1979 yılında yayınlanmaya başlayan Doraemon’un 2000’den fazla bölümü bulunmaktadır. Çalışmanın yapıldığı 2016-2017 yıllarında Türkiye’de yayınlanan bölümlerden yaklaşık 100 bölüm içerisinden 29 bölüm seçilmiştir. Toplamda ikisi yerli, ikisi yabancı yapım olan 4 çizgi filmde 1440 dakika (104 bölüm) izlenmiştir.

2.2. Çalışma II

2.2.1. Katılımcılar

2017 yılında Kocaeli’nin Kartepe ilçesinde ikamet eden 15’i kız, 15’i erkek, 4-6 yaş grubu 30 çocuktan oluşmuştur. Örneklem bu bölgeden seçilmesinin nedeni, görüşülen kitleye ulaşım imkânının kolay ve ekonomik olmasıdır. Kartepe bir sanayi bölgesi olması ve sürekli göç alması sebebiyle her kesimden insana ev sahipliği yapmaktadır. Ancak, Türkiye’nin insan popülasyonu göz önüne alındığında bütün kesimlerin araştırmaya dâhil edilmesi oldukça zahmetli ve zor bir çalışma olacağından, bu çalışmanın yalnızca Kartepe için geçerli olduğunu söylemek doğru olacaktır.

3. Veri Toplama Araçları

3.1. Dinî ve kültürel değerler içerik analizi formu

Üzerinde çalışılan ikisi yerli, ikisi yabancı yapım 4 çizgi filmin ihtiva ettiği dinî ve kültürel değerleri tespit etme maksadıyla biri dinî değerler, diğeri kültürel değerlerden oluşan iki adet değerler listesi hazırlanmıştır. Dinî ve kültürel değerler listelerinin hazırlanmasında öncelikle literatür taranmış, ilgili alanlarda çalışılan değer sınıflamaları incelenmiştir (Acat ve Aslan, 2012; Song ve Zhang, 2008; Keskin, 2016). Bununla birlikte Kur'an-ı Kerim ve Kitabı Mukaddes gibi kutsal kitaplar da incelemeye tabi tutulmuştur. Elde edilen listenin 4-6 yaş grubu için uygunluğunu tespit etme amacıyla, uzman incelemesine başvurulmuştur. 4-6 yaş döneminde öğrenilmesi gerekli görülmeyen değerler bu listeden çıkartılmıştır. Analiz sürecinde tespit edilen bazı değerlerin de listeye dâhil edilmesi sonucu 19 adet dinî, 19 adet kültürel değer ile analiz tamamlanmıştır. Olumsuz mesajlar listesi ise içerik analizi sürecinde oluşturulmuştur.

Literatür incelemesi sürecinde birçok değer sınıflaması incelenmiş, bir değer farklı farklı sınıflamalarının yapıldığına şahit olunmuştur. Bu çalışmada oluşturulan listelerde de hem dinî, hem kültürel değer olarak tanımlanabilecek “misafirperverlik, vatan sevgisi, temizlik” gibi değerlerin bulunduğunu belirtmek gerekir. Zira bu değerlerin kültüre mi yoksa dine mi ait olduğunu kesin hatlarla belirlemek mümkün değildir.

3.1.1. Kültürel değerler listesi

Aile: Aileye verilen önem ve aile hayatının değerine yönelik değerler.

Öğretme: Yapılan hataların telafisine yönelik verilen öğütler.

Gelenek/görenek: Gelenek ve göreneklerle ilgili her türlü değerlerdir.

Sanat: Sanatla ilgili değerlerdir.

Tarih: Tarih bilincini geliştiren değerlerdir.

Folklor: Yerel yaşam tarzları, giyim-kuşam ve eğlenceyle ilgili değerlerdir.

Grup bilinci/aidiyet: Birlik, beraberlik ve toplumsal aidiyetle ilgili değerlerdir.

Büyüklerle saygı: Yaşça büyük olanlara karşı olumlu davranışlardır.

Bilgi: Bilginin önemine yönelik değerleri temsil eder.

Vatan sevgisi: Üzerinde yaşanan vatana karşı hissedilen olumlu duyguları temsil eder.

Çevre bilinci: Yaşanılan çevrenin korunması ile ilgili değerleri temsil eder.

Nezaket: İnsanlarla ilişkilerde yumuşak, anlayışlı ve olumlu davranışları temsil eder.

Temizlik: Maddi ve manevi yönden temiz olmaya vurgu yapan ifadeleri temsil eder.

Yardımlaşma: İhtiyaç sahiplerine karşılıksız verme ve cömertlikle ilgili değerlerdir.

Doğallık: Saf ve doğal olana vurgu yapan ifadeleri temsil eder.

Güvenlik: Yasal düzenin aksamadan yürütülmesi ile ilgili değerleri temsil eder .

Refah/ rahatlık: Rahat ve huzurlu bir yaşantıya vurgu yapan ifadeleri temsil eder.

Yabancı Kültür (analiz sürecinde eklenmiştir): Türk kültürü dışındaki “yabancı paralar, kıyafetler, unvanlar, şehirler” vb. tüm kültürel unsurları temsil eder.

Türk kültürü (analiz sürecinde eklenmiştir): Türklere has “yemekler, çocuk oyunları, mekânlar, şehirler” vb. unsurları temsil eder.

3.1.2. Uzman görüşleri çerçevesinde listeden çıkartılan değerler

İş ahlakı: Yapılan işin doğru ve düzgün yapılmasının önemiyle ilgili ifadelerdir.

Güzellik/ gençlik: Estetik ve güzelliğin önemine vurgu yapan ifadelerdir.

Eğlence/boş zaman: Hoşça vakit geçirme, eğlenme ve dinlenmeyle ilgili ifadelerdir.

Modernite/teknoloji: Modern yaşam ve teknolojik gelişmelere ait değerlerdir.

Cinsellik: Birer model olarak kadın veya erkek çekiciliği ile ilgili ifadelerdir.

Başarı/statü: Çalışma sonucu elde edilen kazanç ve sosyal statü ile ilgili değerlerdir.

Bireycilik: Bireysel olmaya, bireyin üstünlüğüne vurgu yapan ifadeleri temsil eder.

Rekabet: Rekabetin önemi ile ilgili ifadeleri temsil eder.

Macera: Heyecan dolu bir yaşama vurgu yapan ifadeleri temsil eder.

3.1.3. Dinî değerler listesi

Dinî kavramlar: “İnşallah, Allah kısmet ederse” vb. dinî lafızlardır.

Edep: İyi ahlak ve terbiyeyi gösteren söz ve davranışları temsil eder.

Dinî semboller: “Cami, minare, kilise” vb. dinî yapıları temsil eder.

Anne-babaya itaat: Anne-babaya saygı ve gönüllerini hoş tutma ile ilgili değerlerdir.

Güven: Bireyler arasında tesis edilen, korku ve kuşkunun yer almadığı ortama vurgu yapan ifadelerdir.

Emanet: Emanete riayet ile ilgili değerleri temsil eder.

Ahde vefa: Ahitlerine bağlı kalma, verilen sözü yerine getirme ile ilgili değerlerdir.

İsâr/Diğerkâmlık: Kardeşinin nefsinin kendi nefsinin tercih etme anlamına gelen değerleri temsil eder.

Tevazu: “Kibirli olmama, insanları küçük görmeme” vb. değerleri temsil eder.

Merhamet: Bir canlının karşılaştığı kötülük karşısında duyulan acıma duygusudur.

Dostluk/Kardeşlik: Değerler etrafında kenetlenme ile ilgili ifadeleri temsil eder.

Nesil/iffet: İffetin, neslin korunması ile ilgili değerleri temsil eder.

Akıl: Aklın ve akıl sağlığının korunması ile ilgili değerleri temsil eder.

Mal/mülk: Meşru yollardan kazanılmış malın kutsal olduğu, her türlü zarardan korunmuş olduğunu gösteren ifadeleri temsil eder.

Şükür: Sahip olunan nimetler karşısında yaratıcıya gösterilen tazimi temsil eder.

Misafirperverlik: Konuğa verilen önem ve değeri ortaya koyan ifadeleri temsil eder.

Doğruluk/dürüstlük: Gerçeği saklamadan olduğu gibi yansıtmayı ifade eden söz ve davranışları temsil eder.

Sorumluluk: Yaptığının sonucuna katlanmayı ifade eden değerleri temsil eder.

Sabır: İçinde bulunulan güçlük karşısında dayanmayı ortaya koyan değerlerdir.

3.1.4. Olumsuz mesajlar listesi

Büyüklerle saygısızlık: İçinde yaşanılan kültürün onaylamadığı davranışların büyüklerle karşı sergilendiği durumları ifade eder.

Hakaret: Küçültücü söz ve davranışları temsil eder.

Gayri meşru: Evlilik dışı cinsel yaşantılarla ilgili söz ve davranışları temsil eder.

Olumsuz mesaj: Yanlış olduğu halde doğruymuş gibi söylenen “Trafik kurallarını çiğnemek iyidir.” Şeklindeki ifadeleri temsil eder.

Şiddet: İnsana ya da çevreye zarar veren söz ve/veya filleri ifade eder.

Olumsuz davranış: Toplumda hoş karşılanmayan “trafik ihlali”, “kuralları çiğneme” vb. davranışları ifade eder.

Batıl: Temelsiz, asılsız, bilimle çelişen söz ve davranışları ifade eder.

Yalan: Gerçeklere aykırı sözleri ifade eder.

Hırsızlık: Başkalarına ait olan şeylerin illegal yollarla elde edilmesini ifade eder.

Kibir: Kendini başkalarından üstün görme, büyüklenme davranışlarını ifade eder.

Düzensiz çevre: Sosyal yaşama uygun tertip ve temizliğin yetersizliğini ifade eder.

Aşağılama: Bir kimseye yöneltilen küçültücü söz ve davranışları ifade eder.

Mahremiyet ihlali: Başkalarının özel hallerinin araştırılması davranışını ifade eder.

Aç gözlülük: Bir kimsenin hak ettiğinden fazlasına sahip olma arzusunu ifade eder.

Sihir/ büyü: Tabiat kanunlarına aykırı sonuçlar elde etme amacıyla sergilenen davranışları ifade eder.

Hile: Aldatmak, yanıltmak için yapılan düzen ve entrikaları ifade eder.

Mala zarar verme: Korunması gereken malın zarara uğratılmasını ifade eder.

Dalga geçme: Bir kimse ile eğlenilmesini ve komik duruma düşürülmesini ifade eder.

Tehdit: Bir kimseye, kendisine yönelik bir saldırı yapılacağından söz etmeyi ifade eder.

Zorbalık: Yıldırma amacıyla bir kimseye yapılan her türlü baskıyı ifade eder.

Taciz: Bir kimseyi rahatsız etme amacıyla yapılan davranışları ifade eder.

Gıybet: Bir kimsenin bulunmadığı yerde kendisi hakkında hoşuna gitmeyecek sözlerin sarf edilmesini ifade eder.

Şirk: İslam inancına göre bir olan Allah'a ortak koşmayı ifade eder.

Rüşvet: Bir menfaati kolayca elde etmek amacıyla bir kimseye çıkar sağlamayı ifade eder.

Gaibden haber verme: Olacak olayların önceden bilinmesini ifade eder.

Emanete ihanet: Geçici olarak teslim edilen bir malın zayi edilmesini ifade eder.

3.2. Mülakat formu

Araştırmacı tarafından daha evvelden 30'a yakın bölümleri izlenip içerik analizleri yapılan çizgi filmler hakkında, 4-6 yaş gurubu çocukların algı, bilgi ve tutumlarını ölçmek amacıyla 12 adet yapılandırılmış görüşme sorusu hazırlanmıştır. Ayrıca, sorulara eşlik etmesi amacıyla 4 çizgi filmde birer iyi ve birer kötü rol karakterinin resimleri ile iki adet görsel sembolden oluşan toplam 10 adet resim hazırlanmıştır.

4. Verilerin Toplanması ve Analizi

4.1. Çalışma I: Doküman İncelemesi

Araştırmada, üzerinde çalışılan çizgi filmler doküman incelemesi yöntemiyle incelenmiştir. Doküman incelemesi, araştırılması istenen konu hakkındaki yazılı kaynakların incelenmesinin yanı sıra, film, video ve fotoğraf gibi materyallerin analizlerini de kapsar. Bu tür görsel malzemeler araştırmacıya yüz ifadeleri, vücut hareketleri, jest ve mimikler gibi sözel olmayan davranışların da incelenebilme imkânını sunmaktadır. Ayrıca başka araştırmacıların da aynı dokümanları incelemesine olanak sağlar (Yıldırım ve Şimşek, 2013: 2017-2019).

Çalışmada, analizleri yapılan yerli yapımlar Rafadan Tayfa ve İbi, TRT Çocuk kanalında, yabancı yapımlar Esrarengiz Kasaba ve Doraemon ise Disney Channel'da

yayınlanmaktadır. Söz konusu çizgi filmlerin, analizleri yapılan bölümleri, zikredilen çizgi film kanallarının resmi web sitelerinden temin edilerek araştırmacı tarafından izlenmiştir. Öncelikle, izlenen bölümlerdeki diyalogların tamamı yazıya geçirilmiştir. Elde edilen metinler QDAMINER LITE v1.4.5 programına yüklenerek kodlamalar bu metinler üzerinde yapılmıştır. İkinci aşamada, sözcüklere dökülmeyen, görsel olarak algılanan davranışlar, semboller vb. örnekler kaydedilmiştir. Böylece içerik analizinde kayıt birimi olarak sözcüklerin yanında, değer ifade eden cümleler, davranışlar ve semboller de sayılmıştır. Sözcüklerin sayılması esnasında doğrudan sayımla yetinilmemiş, sözcüğün cümle içindeki bağlamı dikkate alınmış, farklı anlamlara gelip gelmediği kontrol edilmiştir.

Üzerinde çalışılması hedeflenen çizgi filmlerin tespiti ve yazıya geçirilmesinin ardından, elde edilen materyalin analizinde içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi, belirli bir mesajın taşıdığı bilginin işlenmesini esas alır. Metinde görünen bilgilerin ötesinde bazı sonuçlara ulaşmayı amaç edinir. Analizci, dokümanlarda bulduğu izler üzerinde çalışarak bu izlerden bazı durum ve olgulara ulaşır, elde ettiği izlerle çeşitli çıkarsamalar yapar (Bilgin, 2014: 13-14). İçerik analizinde amaç, birbirine benzeyen verileri belirli kavram ve temalar çerçevesinde bir araya getirerek, okuyucunun anlayabileceği bir şekilde düzenlemektir (Yıldırım ve Şimşek, 2013: 259).

Çalışma verilerinin değerlendirilmesinde ise içerik analizi türlerinden frekans analizi kullanılmıştır. Frekans analizi, birim veya öğelerin sayısal, yüzdesel ve oransal olarak görülme sıklığını ortaya koymaktır. Bu ise, belli öğelerin önem ve etki derecelerini anlamayı sağlar (Bilgin, 2014: 18).

Bu araştırmada üzerinde çalışılan çizgi filmlerin içerik analizleri, bu çizgi filmlerde geçen mesajları temelde üç kategori ve bu kategorilere ait ikişer adet alt kategoriye ayırmak suretiyle gerçekleştirilmiştir. Bu kategoriler şunlardır:

Kültürel Değerler	Dinî Değerler	Olumsuz Mesajlar
Sözel Değerler	Sözel Değerler	Sözel Mesajlar
Görsel Değerler	Görsel Değerler	Görsel Mesajlar

Bu kategoriler altında yapılan analizlerin her biri ilgili başlık altında oluşturulmuş tablolar ile gösterilmiştir. Her tablo, incelenen çizgi filmleri, bu çizgi filmlerde aranan değerleri ve bu çizgi filmlerde tespit edilen değerlerin nicelik olarak toplamlarını göstermektedir.

4.1.1. Geçerlik ve Güvenirlik

Nitel çalışmalarda geçerlik ve güvenirliliği sağlamanın yolu, objektif yöntemlerin seçimi ve uygulanmasıdır. Aynı zamanda, kodlayıcıların ve kodlama kategorilerinin güvenirliliği ile ilgilidir (Bilgin, 2014: 16). Araştırmanın geçerlik ve güvenirliliğini sağlamak için alınan tedbirler şu şekilde özetlenebilir:

4.1.1.1. İç geçerlik: Araştırmacının, ulaştığını düşündüğü olay ya da olgulara ilişkin yorumlarının gerçeği yansıtmayı yansıtmadığının belirlenmesidir (Yıldırım ve Şimşek, 2013: 291). Çalışmada iç geçerliliğin sağlanması amacıyla, literatürde yapılan benzer çalışmalardan faydalanılmıştır. Ayrıca, analizde kullanılan kategorilerin açık bir şekilde tanımlanmasına; bu kategorilerin, ilgili kodları kapsayacak şekilde oluşturulup, ilgisiz kodları dışarıda bırakacak şekilde düzenlenmesine dikkat edilmiştir.

4.1.1.2. Dış geçerlik: Araştırmanın benzer ortam ve durumlara genellenebilirliğine ilişkindir. Bu amaçla, yürütülen çalışmanın süreçleri ayrıntılı bir şekilde ortaya konmuştur. Araştırma ortamı, süreci ve bulguları, başka çalışmalarla karşılaştırma yapabilecek düzeyde ayrıntılı bir şekilde ifade edilmiştir. Dolayısıyla, bulgular benzer ortamlarda kolaylıkla test edilebilir. Ayrıca, elde edilen sonuçlar hem araştırmacı, hem de okuyucu tarafından deneyimlenebilecek düzeyde açıktır.

4.1.1.3. İç güvenirlilik: Kodlayıcının güvenirliliği, farklı kodlayıcıların aynı metni aynı şekilde kodlamaları ve aynı metnin aynı kodlayıcı tarafından farklı zamanlarda aynı şekilde kodlanmasını gerekli kılar. Kategorilerin güvenirliliği ise açık-seçik olmalarına bağlıdır (Bilgin, 2014: 16). Ancak nitel yaklaşım, araştırmacıların olayları algılama ve yorumlama biçimlerinin farklı olabileceğini önceden kabul eder (Yıldırım ve Şimşek, 2013: 293). Çalışmada incelemeye konu olan materyalin çizgi filmler olması ve bu alanda zamana bağlı değişimlerin bulunmaması sebebiyle, kodlayıcıların benzer sonuçlara ulaşmaları mümkün olabilir. Çalışmanın iç güvenirliliğini sağlamak amacıyla benzer alanlarda

çalışma yapan meslektaşlardan yardım alınarak kodlamaların güvenilirliği teyit edilmiştir. Ayrıca analizlerin gerçekleştirildiği iki yıllık süreçte, yapılan kodlamaların geçmişte yapılanlarla uyumluluğunu kontrol amaçlı olarak zaman zaman geriye dönüşler yapılmıştır.

4.1.1.4. Dış güvenilirlik: Çalışmanın dış güvenilirliğini sağlamak amacıyla öncelikle araştırma süreci açık bir şekilde tanımlanmıştır. Bu sebeple, alanda yapılacak farklı çalışmalara yol gösterebilir mahiyettedir. Ayrıca, analizi yapılan materyallere ait metinler, tekrar danışabilmek maksadıyla kayıt altına alınarak muhafaza edilmiştir.

4.2. Çalışma II: Yapılandırılmış Görüşme

Yapılandırılmış görüşme, önceden hazırlanmış sorulardan oluşur ve bu sorular her görüşmeciye aynı tarzda ve aynı sırada sorulur. Yapılandırılmış görüşmede amaç, görüşülen bireylerin verdikleri bilgilerdeki benzerliği ve farklılığı tespit etmektir (Yıldırım ve Şimşek, 2013: 148).

Çalışma II’de yapılandırılmış görüşme kullanılmıştır. Görüşme sorularının hazırlanmasında araştırmacının önceden analizlerini yaptığı çizgi filmlerin verilerinden faydalanılmıştır. Ayrıca literatür incelenerek, soruların 4-6 yaş grubuna uygun olmasına dikkat edilmiştir. Görüşmelerin yapılacağı 4-6 yaş gurubu çocuklar tespit edilerek evlerine gidilmiş, görüşmeler ailelerinin gözetiminde gerçekleştirilmiştir. Görüşme öncesi çocuklara, araştırmaya konu olan 4 çizgi filmi bilip bilmedikleri, izleyip izlemedikleri sorulmuştur. Söz konusu çizgi filmlerden bazılarını izlemediğini belirten 3 çocukla görüşme yapılmamıştır. Çocuklara öncelikle, çizgi filmlerle ilgili kendileri ile görüşme yapılacağı söylenmiş, bizzat onların da izni alınmıştır. Oluşturulan 12 adet görüşme sorusu, ilgili fotoğraf ve resimlerle birlikte yöneltilmiştir. Ayrıca, çocuklar tarafından anlaşılmayan sorunun bulunmadığı görülmüştür. Görüşmeler hem görüşme formuna, hem de kayıt cihazına kaydedilmiştir. Görüşmeden elde edilen verilerin analizi ise tümevarım yöntemi ile gerçekleştirilmiştir. Sorulara verilen cevaplardan aynı olan ve aynı anlama gelen sorular kodlanarak üst temalar oluşturulmuştur.

5. Sayıtlar ve Sınırlılıklar

Araştırmanın sayıtları şu şekildedir:

1. Örneklem evreni temsil etmektedir.

2. Mülakata katılan 30 çocuğun, sorulara içtenlikle cevap verdikleri varsayılmaktadır.

Araştırmanın sınırlılıkları şunlardır:

1. İçerik analizi çerçevesinde incelenen çizgi filmler, ikisi yerli, ikisi yabancı 4 çizgi film ve bunların izlenen bölümleri ile sınırlıdır.
2. Mülakatta görüşme yapılan bireyler, 2017 yılında Kartepe’de oturan 4-6 yaş grubu 15 erkek, 15 kız, toplam 30 çocukla sınırlıdır.
3. Elimizdeki bilgi, çocukların verdikleri yanıtlarla sınırlıdır.
4. Araştırmanın bulguları ve verileri araştırmacının analiz ve değerlendirmeleri ile sınırlıdır.

E- İlgili Çalışmalar

Türkiye’de Çizgi filmlerin değer eğitimindeki rolünü araştıran doktora düzeyinde yapılmış bir araştırma henüz mevcut değildir. Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkilerini çeşitli yönlerden inceleyen ilgili doktora çalışmaları şunlardır:

Can (1995) tarafından yapılan “*Okul Öncesi Çocuklara Yönelik Televizyon Programları İçinde Çizgi Filmlerin Çocukların Gelişimine ve İletişimine Etkileri*” konulu çalışma, çizgi filmlerin çocuğun motor, bilişsel, dilsel ve zihinsel gelişimleri üzerindeki etkilerini incelemektedir. 4 adet çizgi film çocuklara izlettirilerek bununla alakalı çocuklara ve öğretmenlerine birer anket uygulanmıştır. Araştırma sonucunda çocukların en çok çizgi film karakterlerinden etkilendikleri ve bu karakterlerin kullandıkları sözcükleri cümle dağarcıklarında tuttukları tespit edilmiştir. Çizgi film karakterlerini kendilerine örnek alarak oynadıkları oyunlarda bunların isimlerini kullandıkları ve söz konusu karakterlere özenerek oyunlarda şiddetin dozunu artırdıkları tespit edilmiştir.

Demir (2013) tarafından yapılan “*Türk Televizyonlarında Yayınlanan Çizgi Filmlerin İlköğretim Çağı Çocuklarının Toplumsallaşma Sürecine Etkilerinin Değerlendirilmesi*” konulu çalışma ilköğretim 4., 5. ve 6. Sınıf öğrencileri ile yapılan bir anket çalışmasını ihtiva etmektedir. Çocukların sosyal statüleri, gelir düzeyleri ve film izleme saatleri ile sosyalleşme düzeyleri arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Araştırma sonucuna göre, gelir ve eğitim düzeyi düşük ailelerin çocukları çizgi filmlerin toplumsallaştırıcı etkilerine daha fazla maruz kalmaktadır. Ailesinden mahrum kalan ve çok TV İzleyen çocuklarda, ailesiyle yaşayanlar ve daha az TV izleyenlere göre, çizgi filmlerin toplumsallaştırıcı etkilerinin daha fazla olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Yüksek lisans düzeyindeki çalışmalardan ilki, Sevim (2013) tarafından çalışılmış olan “Çizgi Filmlerin Değerler Eğitimi Bakımından Karşılaştırılması” konulu araştırmadır. Okulöncesi öğretmenleri ile yapılan anket sonucu tespit edilen değerlerin, okul öncesi çocukların velileri ile yapılan anket sonucu tespit edilen çizgi filmlerde aranması suretiyle bir içerik analizi uygulanmıştır. İzlenen çizgi filmlerde, okulöncesi öğretmenlerinin seçtiği 15 değerden 13 tanesinin yer aldığı tespit edilmiştir.

Hacıbektaşoğlu (2014) tarafından yapılan “Kültürel Çalışmalar ve Çizgi Filmlerin Çocuk İzleyici Üzerindeki Etkileri Araştırmaları” konulu çalışma ise çizgi filmlerin çocukların iletişimine olan etkilerini ve ebeveynlerin çizgi film izleme faaliyetine müdahalelerini incelemektedir. Konunun incelenmesinde 4-6 yaş grubu çocuklarla bir mülakat gerçekleştirilmiştir. Ayrıca 4-6 yaş grubu çocuk aileleri ve öğretmenleriyle birer anket yapılmıştır. Çalışmada çocukların çizgi filmdeki karakterleri model aldıkları; söz, tutum ve davranışları örnek aldıkları tespit edilmiştir. Çocukların çizgi filmlerdeki kahramanlarla özdeşleştikleri ve onlar gibi olmaya öykündükleri sonucuna ulaşılmıştır.

Karakuş (2015) tarafından yapılan “Okul Öncesi Döneme Hitap Eden Tema İçerikli Çizgi Filmlerin Değerler Eğitimine Katkısı Yönünden Değerlendirilmesi (Niloya Örneği)” adlı çalışma okul öncesi döneme yönelik olarak gerçekleştirilmiştir. Milli Eğitim’in belirlediği değerler ve Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında yer alan değerlerin harmanlanması ile 22 değer elde edilmiştir. “Niloya” çizgi filminin 18 bölümü içerik analizi yöntemiyle incelenerek bu değerlerin izlenen bölümlerde yer alma sıklığı ortaya konulmuştur. Araştırma sonucunda, Niloya çizgi filminin kız ve erkek çocuklara hitap noktasında ortak bir izleme alanına sahip olduğu, okulöncesi dönem kişilik gelişimi açısından olumlu olduğu, çocuklara değer eğitimi açısından katkı sağlayacağı tespitlerine yer verilmiştir.

Akıncı ve Güven (2014) tarafından yapılan “Okul Öncesi Döneme Yönelik Çizgi Filmlerde Yer Alan Değerlere Ait Sözel İfadelerin Sunumu: TRT Çocuk Kanalı Örneği” adlı çalışma, okulöncesi kategorisinde yayınlanan çizgi filmlerdeki değer ifadelerinin bulunma sıklığını tespit etmeyi amaçlamıştır. Çalışmada “Canım Kardeşim, Jibber Jabber, Pepee ve Laura’nın Yıldızı” adlı çizgi filmler incelenmiştir. Çalışmada “nezaket” değerinin en yüksek frekansa sahip olduğu tespit edilmiştir. Daha sonra sırası ile “mutluluk, sorumluluk, özgüven, empati, sevgi, cesaret...vb. değerler gelmektedir.

BÖLÜM 1: KURAMSAL ÇERÇEVE

Düşünen varlık olarak insanoğlunun hayatı anlamlandırma yolunda bilmek ve anlamak istediği en önemli varlık öncelikle kendi varlığıdır. Sosyoloji, psikoloji, antropoloji vb. bilim dalları bu çabanın bilim dünyasına yansımalarının sonuçlarından yalnızca birkaçıdır.

İnsanın kendisine, diğer insanlara, nesnelere ve aşkın varlıklara olan yaklaşımının temelini oluşturan esas unsur, bu varlıklarla ilgili olarak sahip olduğu değerlendirmelerdir. Aynı şekilde insanın hayatına verdiği yön de bu varlıklarla ilgili değerlendirmelerinde saklıdır. Dolayısıyla insanı tanımaya başlamak onun değerlerini anlamadan geçmektedir. İnsanın çevresiyle, yapıp ettikleriyle, geçmişi ve geleceği ile olan ilişkilerinde, duygu, düşünce, tutum ve davranışlarının arka planında, bütüncül bir bakış açısıyla var olmasının temelinde değer anlayışı yatmaktadır (Kuçuradi, 2013: 5).

Değerler, toplumları, grup ve fertleri tanımlamak, kişilerin tutum ve davranışlarının altında yatan saikleri belirlemek ve tarihi süreçte yaşanan değişimlere ışık tutmak konusunda önem kazanmaktadır (Schwartz, 2012: 3). Değerlerin söz konusu süreç ve bağlamda yerini tayin edebilmek için öncelikle sosyal-bilimsel platformdaki yerinin tespit edilmesi ve tanımlarının yapılması önemlidir.

1.1.Değerlerin Tanımı

Klasik mantıkçılar genellikle tanımı ikiye ayırırlar. Bunlar “had” ve “resm” kavramlarıyla ifade edilir. Had kavramı İngilizce “definition” kavramına karşılık gelirken, resm kavramı da yine İngilizce “description” kavramına karşılık gelmektedir. İslam mantıkçılarının “had” şeklinde adlandırdıkları tanıma özsel tanım, “resm” şeklinde adlandırdıkları tanıma ise ilintisel tanım denir. Özsel tanım, tanımlanacak şeyi yakın cinslerine benzetmek ve yakın ayrımını göstermek suretiyle yapılmaktadır. Örneğin, insanı “konuşan hayvan” şeklinde tanımlamak onu yakın cinsi olan hayvana benzetmek ve diğer türlerden ayıran konuşma özelliğini ortaya koymak suretiyle yapılmıştır (Mert, 2003: 82).

İlintisel tanım ise bir şeyi aynı şekilde yakın cinslerine benzetmek ve aralarındaki ilintisel bağı ifade etmek suretiyle yapılır. Örneğin insanı “beslenen hayvan” şeklinde tanımlamak onu yakın cinsi olan hayvana benzetme ve diğer türlerle ortak özelliğini

ortaya koymaktır. Neticede öze ait olan tanımlar daha doğru tanımlar olurken ilintisel tanımlar eksiktir. Mantıkçılar, tecrübeye ait sevgi, nefret, aşk vb. duyguları bilmek ve anlamak için doğrudan idrak etmek gerektiğini belirtirler (Öner, 1986: 36-42).

Sözlükte değer, “Bir şeyin önemini belirlemeye yarayan soyut ölçü, bir şeyin değdiği karşılık, kıymet, üstün nitelik, meziyet; bir ulusun sahip olduğu sosyal, kültürel, ekonomik ve bilimsel değerlerini kapsayan maddi ve manevi öğelerin bütünü” (<http://www.tdk.gov.tr>, 2015) şeklinde ifade edilmektedir.

Ülken (2001), değerlerin ancak sezgi ile kavranabileceğini, tanımlarının yapılamayacağını belirtmiştir. Ona göre değer, bir duyum ya da bir duygu olarak sezgiseldir. Değerler duyu ile kavrandıktan sonra kavramlarla ve önermelerle ifade edilir. Dolayısıyla, değerlerin tanımlarındaki amaç, onların ne olduğunu ortaya koymak değil çoğunlukla kişi ve toplum için ne işe yaradıklarını belirtmektir (Güngör, 2000a, 27; Kaymakcan ve Meydan, 2014: 24).

Değer ve değerler terimleri günlük dilde çok geniş bir bağlamda ve birçok farklı anlamda kullanılmaktadır. Değer, standartlar, inançlar, prensipler, ahlaki yargılar ve sosyal normlar anlamında; ayrıca arzu, istek, ihtiyaç ya da ilgi anlamında kullanılabilir. Bunlara ek olarak değer, bir şeyin ya da bir ilgi nesnesinin fiyatı, önemi ya da kıymeti anlamlarına da gelebilir. Değer ve değerler terimlerinin söz konusu bu geniş kullanımı yalnızca sıradan bir konuşmada değil, aynı şekilde bilimsel alanlarında da geçerlidir (Pauls, 1990: 4).

Değerleri soyut alanla ve dinle ilişkili olarak tanımlama yoluna giden Aydın (2011: 40), değeri “Yalın biçimiyle soyut olan, bir inanca dayanan ve aşkınlıklar taşıyan; dolayısıyla da din ile içten bağlantıları bulunan önemli beşeri bir olgu” olarak ifade etmiştir.

Değerlerin davranışa olan etkisi bağlamında yapılan bir tanımda; “Değerler, genel olarak davranışlara rehberlik eden ilkeler ve temel inançlar, eylemlerin ‘iyi’ ya da ‘arzu edilen’ şeklinde yargılandığı standartlardır” (Halstead ve Taylor, 2000:169) denilmiştir. Başka bir ifade ile değer, bireyin hangi yönde hareket edeceğini belirleyen standartlardır. Ancak insan zaman zaman arzu etmediği ve değer vermediği davranışları yapmaya da zorlanabilir. Bu durumda başkalarının değer verdiği bir konu çerçevesinde hareket etmiş olur.

Benzer şekilde Hökelekli (2013: 285) de değerleri; “Davranışlarımıza yol gösteren, rehberlik eden inançlar ve kurallar” ve “Davranışlarımızın yerindeliğini, etkililiğini, güzelliğini, ahlakiliğini belirlemeye hizmet eden ilke ve standartlardır” şeklinde tanımlamaktadır.

İnanç ve davranış etkileşiminde inançlardan davranışa kadar çizilecek olan yelpazenin en somut kısmına davranışları, en soyut kısmına da inançları yerleştiren Esmer (2004: 215), somuttan soyuta doğru gidildiğinde davranıştan sonra tutum, daha sonra da değeri konumlandırmıştır. Esmer’e göre değer; belli tutum ve davranışları açıklayan bir semsiyedir. Yazarın diğer bir tanımına göre ise değer; “Bireyi belli bir şekilde hissetmeye ve davranmaya yönlendiren doğru-yanlış rehberidir.”

Aynı şekilde Güngör de değerın tanımında inanca vurgu yaparak (2000a: 27), değeri bir şeyin arzu edilir ya da edilemez oluşu noktasındaki yargılardan hareketle ortaya koymaya çalışır. Örneğin doğruluğun ne kadar iyi bir davranış olduğuna hükmettiğimizde onun arzu edilen ve “yapılması gereken” bir davranış olduğunu ifade ederken doğruluk konusundaki inancımızı ortaya koymuş oluruz. Buradan hareketle Güngör değeri; “Bir şeyin arzu edilebilir veya edilemez olduğu hakkındaki inançtır” şeklinde tanımlamaktadır.

Değerin inanç yönüne vurgu yapan başka bir tanım da şöyledir: “Değerler etki gücü yüksek inançlar olarak bireyin arzu ettiği hedeflerini yansıtır. Olayları, insanları, politikaları ve eylemleri seçme yahut değerlendirmede rehberlik ederler (Schwartz, 2007: I; Schwartz, 2003: 297).”

Büyükdüvenci (2002: 252), değeri; “Bir nesne ile ona ilgi duyan özne arasındaki ilişki” ve “İlgilerin yöneldiği verili bir duruma eklenen şey” olarak tanımlamaktadır. Yazar, bu ilginin kaynağının akıl olduğunu ve aklın bazı şeylere yaklaşma, bazı şeylere de karşı olma gibi bir özelliği olduğunu belirtmiştir. Aklın bu özelliği için “ilgi” tabirini kullanan Büyükdüvenci, değerın kaynağının da söz konusu bu ilgi olduğunu ifade etmiştir. Buna göre herhangi bir nesne ilgi konusu olduğunda değer kazanır ve değer yüklenir.

İnsanın her bir tavrının değerlere dayandığını belirten Mengüşoğlu (2014: 241) “Her türlü amaç ve hedefler, her türlü ilgi ve çıkarlar; tutkular, her türlü idealler, her türlü güç ve iktidar etkenleri, her türlü ün ve şan hırsı; yerme, övme, saygı ve saygısızlık, inanma

ve inanmama, sözünde durma ya da durmama, dürüstlük, sevgi nefret...” gibi davranışların temelinde değerlerin yer aldığını belirtmiştir. Poyraz da (2011: 63) değer-eylem ilişkisine dikkati çekerek değerleri “Nasıl yaşayacağımıza işaret eden anlam haritalarımız; eylemlerimiz için ufuk noktasıdır.” şeklinde tanımlamıştır. Her eylemin değerle ve insan değerleriyle ilgili olduğunu söyleyen Tepe (2008: 7) ise her eylemin değer koruyarak, değer çığneyerek ya da her ikisini birden yaparak değerlerle ilişkili bir şekilde gerçekleştiğini söylemiştir. Bu durumda kişi belirli nesnelere arasından bazılarını seçip eylemde bulunurken diğerlerini seçmeyerek onları değersizleştirmiş olmaktadır.

Değerler konusundaki tanımların çokluğu, alanda görüş birliğinin bulunmadığını ortaya koysa da, dikkatle incelendiğinde, yapılan tanımların birbirinden farklı şeyleri anlatmadığı anlaşılacaktır. Temel problem, felsefenin uzunca bir müddet üzerinde durduğu meselenin sabit bir konumunun bulunmamasıdır. İnsanoğlunun yöneldiği, rağbet ettiği her konuda bir değer ve kıymet düşüncesinin var oluşudur.

1.2. Dinî Değerler

Din duygusu insanda doğuştan var olan bir duygudur ve dolayısıyla insanın fitri ihtiyaçlarındandır. Din, kaynağını aşkın varlıktan alan başlı başına bir değerler sistemidir. Bundan dolayı ahlaki davranışın esaslarından pek çoğu dinden gelmektedir (Güngör, 2000b: 115). Din insana manevi tatmin sağladığı gibi sosyal yapıda oluşabilecek olan sürtüşme ve ayrılıkları giderme, birlik-beraberlik ve dayanışmayı sağlama, haklıyı ve hakkı üstün tutma gibi meselelerde etkin bir kurumdur.

Din, içerisinde inanç, ibadet ve ahlak kurallarının bulunduğu, kaynağını aşkın varlıktan alan bir değerler manzumesidir. Din, kendisine bağlanan mensuplarının dünya ve genel olarak ahiret yaşantılarını düzenleyen, davranış ve diğer varlıklarla ilişkilerini düzenleyen son derece etkin bir unsurdur (Uysal, 2005: 42).

Dinlerin inanç, ibadet ve ahlak esasları incelendiğinde bunların birbirinden ayrılmaz bir bütünün parçaları olarak hareket ettikleri görülür. Örneğin Kur’an’da namazın insanı hayâsızlıktan ve kötülükten alıkoyacağı (Ankebut, 29/45) belirtilirken Hz. Peygamber (s.a.v.) de orucun perde olduğunu haber vererek, oruç tutan bir kimsenin kötü söz sarf etmemesini, bağırıp çağırmamasını emretmiştir (Müslim, Sıyam 164-1161). Hacla ilgili olarak da Kur’an’da “Hac (ayları) bilinen aylardır. Kim o aylarda hacca başlarsa artık ona hacda cinsel ilişki, günaha sapmak, kavga etmek yoktur. Siz ne iyilik yaparsanız

Allah onu bilir...” (Bakara, 2/197) âyeti ile hac yapan mü’minleri ahlaki davranışa sevk etmektedir. Zekât ve sadaka ile ilgili olarak da “Sevdiğiniz şeylerden infak etmedikçe asla iyiliğe ulaşamazsınız...” (Al-i İmran, 3/92) buyurarak Allah yolunda güzel şeylerden harcama yapmayı iyilik için şart koşturmuştur. Âyette geçen ve “erdemlilik” şeklinde ifade edilen “birr” kelimesi Kur’an’ın en kapsamlı kavramlarından bir tanesidir. Âyetteki “iyilik” anlamının dışında Kur’an’da iman ve ibadetler olmak üzere her türlü iyilik ihsan, itaat, doğruluk, günahsızlık gibi manalara gelmektedir. Dolayısıyla kavramın ifade ettiği dört mananın iman, ibadet, sosyal ve bireysel ahlak şeklinde olduğu ifade edilmektedir (Karaman ve diğerleri, 2012: 263). Nitekim başka bir âyet-i kerimede bu kapsam bariz bir şekilde görülebilmektedir: “Yüzlerinizi doğuya ve batıya çevirmeniz erdemlilik değildir. Asıl erdemli kişi Allah’a, ahiret gününe, meleklerle, kitaba ve peygamberlere iman eden; sevdiği maldan yakınlarla, yetimlere, yoksullara, yolda kalmışlara, yardım isteyene ve özgürlüğünü kaybetmiş olanlara harcayan; namazı kılıp zekâtı verendir. Böyleleri anlaşma yaptıklarında sözlerini tutanlar; darlıkta, hastalıkta ve savaş zamanında sabredenlerdir. İşte doğru olanlar bunlardır ve işte takva sahipleri bunlardır” (Bakara, 2/177). Görüldüğü gibi “birr” kavramının ifade ettiği manalar iman, infak (sadaka, zekat vb.), ibadet, ahde vefa ve sabır şeklinde sıralanmıştır.

İnsanın ister dünya, isterse de hem dünya hem ahiret mutluluğunu sağlamayı hedefleyen ve bu sebeple birer değerler ve ahlak sistemi mesabesinde olan dinlerin dünya ve ahirete dair birçok değere sahip olmasının yanında bu dinlerde özellikle bazı normların öne çıkması dikkatimizi çekmektedir. Gazzalî’nin El-Mustasfâ’sında (akt. Önder, Bulut, 2013) “beş temel ilke” olarak ifade ettiği ilkeler şunlardır:

- a) Dinin korunması
- b) Canın korunması
- c) Aklın korunması
- d) Neslin korunması
- e) Malın korunması

Diğer yandan Yahudi ve Hıristiyanlar için kutsal kitap olan Tevrat’ta da “on emir” olarak ifade edilmiş hususların yer aldığı görülmektedir (Tevrat, Çıkış, Bab 10):

- a) “Karşımda başka ilahların olmayacak

- b) Kendin için oyma put, yukarda göklerde olanın yahut aşağıda yerde olanın yahut yerin altında sulara olanın hiç suretini yapmayacaksın, onlara eğilmeyeceksin ve onlara ibadet etmeyeceksin...
- c) Yehova'nın, Rab'in ismini boş yere ağza almayacaksın
- d) Sebt gününü takdis etmek için onu hatırında tutacaksın. Altı gün işleyeceksin ve bütün işini yapacaksın, fakat yedinci gün efendin Rab'e Sebtir. Sen ve oğlun ve kızın, kölen ve cariyen ve hayvanların ve kapılarında olan garibin hiçbir iş yapmayacaksınız. Çünkü Rab gökleri, yeri ve denizi ve onlarda olan bütün şeyleri altı günde yarattı...
- e) Babana ve anana hürmet edeceksin...
- f) Öldürmeyeceksin
- g) Zina etmeyeceksin
- h) Çalmayacaksın
- i) Komşuna karşı yalan şahitlik yapmayacaksın.
- j) Komşunun evine tamah etmeyeceksin, komşunun karısına yahut kölesine yahut cariyesine yahut öküzüne yahut eşeğine yahut komşunun hiçbir şeyine tamah etmeyeceksin” (Tevrat, Bab 20: 76).

On emirde de aynı şekilde Allah’a iman, çalışma, dinlenme ve ebeveyne hürmet emredilirken; canın, namusun, malın korunması, adâlet, doğruluk ve kanaatkârlık gibi değerlere vurgu yapılmaktadır.

Ahlak felsefesinin en önemli kavramlarından biri olan “adâlet” kavramı birçok değeri içerisinde barındıran bir özelliğe sahiptir. Öyle ki insanlık tarihi boyunca değer konusunda inceleme yapan filozoflar adâlet değerini diğer değerlere ulaşabilmek için gerekli bir değer olarak kabul etmektedirler (Göz, 2014: 91). Bununla beraber, adâletin eşitlik prensibi en güzel ifadesini dinde bulmuştur. İnsanların eşit olduğu, siyahın beyaza, bir ırkın başka bir ırka üstünlüğü olmadığı inancı dinin başlıca prensiplerinden birisidir (Güngör, 2000b: 115). Adâlet İslam’ın da en önemli değerlerinden birisidir. “Şüphesiz Allah, adâleti, iyilik yapmayı, yakınlarla yardım etmeyi emreder; hayâsızlığı, fenalık ve azgınlığı da yasaklar. O, düşünüp tutasınız diye size öğüt veriyor.” (Nahl, 16/90) âyeti adâletin Allah tarafından emredildiğini ifade etmektedir. “Ey iman edenler aranızda anlaşmaya dayalı ticaret yolu varken birbirinizin mallarını haksızlıkla yemeyin” (Nisa, 4/9), “Allah emanetleri ehline vermenizi ve insanlar arasında hükmettiğiniz zaman adâletle hükmetmenizi emreder” (Nisa, 4/58), “Terazileri adâletle doğrultun ve tartıları eksik yapmayın” (Hud, 11/85), “Ey iman edenler, hüküm ve tanıklığınız ana ya da babanız yahut hısımlarınız ve akrabalarınızla ilgili olsa da, zengin ve yoksul ayırımı yapmaksızın adâleti titizlikle ayakta tutan kimselerden olunuz” (Nisa, 4/135) âyetleri de aynı şekilde adâleti konu almaktadır.

Budizm’de de ahlak, kişinin aydınlığa ulaşması amacı ile yakından ilgilidir. Cömertlik, hayır işlerinde yardımcı olmak, maddiyata bel bağlamamak, kin, nefret, hırs, hile, şehvet vb. kötü karakterden uzak durmak bir Budist için önem taşımaktadır (Tümer, 1992: 357).

Sonuç olarak sevgi-saygı, hoşgörü, özgürlük, sorumluluk, adâlet ve eşitlik, kardeşlik, yardımlaşma, dayanışma, doğruluk, çalışkanlık, misafirperverlik, iyilik, iyimserlik, fedakarlık, paylaşma, şefkat, merhamet...gibi daha birçok toplumsal değer (Göz, 2014: 89) aynı zamanda dinî birer değer olduğu; buna ek olarak söz konusu değerlerden önemli bir kısmının da kültürel değerler bağlamında değerlendirildiği bir gerçektir. Demek oluyor ki sosyal, kültürel, dinî, ahlaki ve evrensel değerlerden büyük bir kısmı birbiriyle ortak paydaya sahiptir ve aralarında kesin bir ayırım yapmak pek de mümkün değildir.

1.3.Kültür

Kültür dilde çeşitli anlamlara sahip bir kavramdır. Örneğin sıkça kullandığımız kültürlü insan denildiğinde, kibar, hayattan zevk alan, ince ruhlu kişiler kastedilir (Fichter, 2012: 152). Ancak belli bir gruba, belli bir çevreye, belli bir kimliğe aidiyeti ifade eden ve insanın ürettiği bütün ürünleri ifade eden kültür bağlamında düşünüldüğünde kültürsüz insan olmadığını söylemek daha doğru olacaktır.

Günlük konuşmalarımızda yahut kültür ve sanata dair ifadelerimizde kullandığımız kültür kavramı Latince kökenli bir sözcüktür. Türkçeye Fransızcadan geçen kavram, Latince “cultura” yani toprağa bir şey ekip ürün elde etmek ve üretmek anlamlarında kullanılmaktaydı (Turan, 1990: 11).

Kültür, insanın yaşantıları ve ürettikleriyle ilgili olunca ilkel kabilelerden günümüze değin insanın yaşantısında ve ürünlerindeki değişiklikler, ayrıca kültürü tanımlayan bilim dalları ve bunların terminolojilerindeki gelişmeler -değer kavramında olduğu gibi- kültür kavramının da birçok farklı tanımının ortaya çıkmasında etkili olmuştur (Turhan,1969: 35; Fichter, 2012).

Fichter, kültürü “Toplumdaki kişilerin ortaklaşa paylaştığı toplam kurumların bir bileşkesidir” (2012: 155) şeklinde tanımlarken, Hofstede, “Bir grubun üyelerini

diğerlerinden ayıran kolektif zihinsel programlama” (1984: 21) şeklinde tanımlamıştır.

“Kültür, temel varsayımlar ve değerlerden oluşan bulanık bir küme; hayata, inançlara, politikalara, prosedürlere ve bir insan topluluğu tarafından paylaşılan davranışla ilgili geleneklere karşı uyumdur” (Spencer-Oatey, 2013: 3).

Kültür yalnızca insana has ve insanlığın maddi-manevi ürünleri bağlamında ele alınsa da haddizatında belli bir gruba ya da belli bir halka ait ürünleri ifade etmesi bakımından değerlendirilmektedir. Özdemir (1998: 196) “ulusal kültür” vurgusunun aslında yanlış bir vurgu olduğunu ifade eder. Zira yazara göre kültür zaten toplumsaldır ve her toplumda oluşan kendine has yaşam biçimini ifade eder. Bundan dolayı dünya üzerinde var olan her bir kültür bir ulusallık taşımaktadır. Bununla birlikte her toplumda örneğin aile kurumu gibi ortaklık söz konusu olan evrensel kültür unsurları da göz ardı edilmemektedir.

Türkiye’de kültürü sistemli bir şekilde ilk tarif eden Ziya Gökalp’tir. Yaşadığı dönemin çalkantıları içerisinde Türk milletinin içine düştüğü buhrandan kurtulmasının yollarını aramıştır. Bu amaçla “hars” adını verdiği kültürle, medeniyetin ayrımını yapmaya çalışmıştır. Gökalp’e göre medeniyet, farklı milletlerin ortak bir kıymetidir. Bundan dolayı her medeniyet mutlaka beynelmileldir. Fakat medeniyetin her millette aldığı hususi şekillerine hars adı verilir... “Hars (kültür), yalnız bir milletin dinî, ahlaki, hukuki, muakelevî, bediî, lisanî ve fennî hayatlarının ahenktar bir mecmuasıdır” (Turhan, 1969: 41)

Turan (1990: 13) kültürü tarihsel devinim bağlamında “Bir toplumda geçerli olan ve gelenek halinde devam eden her türlü dil, duygu, düşünce, inanç, sanat ve yaşayış öğelerinin tümüdür” şeklinde tanımlamıştır.

Bir milletin kültürünün onu diğer milletlerden ayırt ettiğine vurgu yapan Turhan ise (1969: 56) kültürü şu şekilde tanımlamıştır:

“Kültür, bir milletin sahip olduğu maddi ve manevi kıymetlerden teşekkül eden öyle bir bütündür ki, cemiyet içinde mevcut her nevi bilgiyi, alakaları, itiyatları, kıymet ölçülerini, umumî atitüt, görüş ve zihniyet ile her nevi davranış şekillerini içine alır. Bütün bunlar birlikte, o cemiyet mensuplarının ekserisinde müşterek olan ve onu diğer cemiyetlerden ayırt eden hususi bir hayat tarzı temin eder.”

Kültürü kültür yapan onun kendine özgü ve diğerlerinden farklı oluşudur (Er, 2005: 17). Kültür bir toplumun şeklidir. O toplumun neye benzediğini gösterir. Her toplum en başta kendisine benzer ve kendisi gibidir. Dolayısı ile kültürü değiştirilirse kendisi olmaktan uzaklaşmaya başlar (Dawson, 2014: 4).

Evrensel dediğimiz birçok kültür ögesi dahi içerisinde buldukları toplumlara göre farklı şekil almışlardır. Kültür adeta toplumların kimliği gibi işlev görür. Bundan dolayı kültürlerini kaybeden toplumlar kimliklerini de kaybederek başkalaşmışlar ve baskın kültürlerin etkisi altında ezilmişlerdir. Kültürün zaman içerisindeki değişimi olağan kabul edilse de onda yaşanan süratli değişimler sosyal buhranlara neden olmuştur.

1.4.Kültür ve Din

“Bir toplumun dinini anlamadan içyapısını anlayamayız” diyor Dawson (2014: 5). Bir toplumun anlaşılabilmesi için o toplumun sahip olduğu dinin anlaşılmasını şart koşuyor.

İster dinî bakış açısıyla, ister felsefî ve tarihsel bakış açısıyla olsun, dinlerin insanla birlikte var olduğunu kabul ettikten sonra dinin insan hayatını ve dolayısıyla kültürünü etkilemediğini düşünmek olası değildir. Zira insan, inandığı ve gönülden bağlandığı dinin emir ve yasakları çerçevesinde hayatını sürdürmeye çalıştıkça dinî bir yaşantı içerisinde kültürünü şekillendirecek ve din, kültürün bir parçası iken kültür de dinin sembolleri ve öğretileri ile şekillenecektir.

Dinlerin insan için var olduğu ve bütün dinlerin de fiziki ve kültürel bir ortama doğduğu da bir vakiydir. Din zamanla toplumsal yaşama tesir etmekte ve kurumsallaşmaktadır (Arslan, 2004: 189). Bununla birlikte bütün dinlerin kendilerine mahsus inanç, muamelat ve ahlaki boyutları mevcuttur. Bu boyutlar bir bütünlük içerisinde kendi mensupları arasında bir kültür birliği oluşturmaktadır (Güven, 2012: 935). Ayrıca dinlerin getirdikleri sistem içerisinde var olan günah-sevap olgusu da insanları belirli bir çizgide harekete zorladığından dinin kurumsallaşmasında önemli bir pekiştirici görevi görmektedir.

Dinler her ne kadar aşkın varlıktan gelse de ve insanın kendi ürünü olmasa da toplumların yahut milletlerin, dolayısıyla kültürlerin esas kaynağı olmuştur. İlahî diye tabir edilen büyük dinler insanla birlikte var oldular ve bu dinler vahyedildikleri milletlerin oluşumunda söz sahibi oldular. Günümüzde Fransız yahut İtalyan milletlerini

Katoliklikten ayrı düşünmek mümkün olmadığı gibi Türklüğü de İslam'dan ayrı düşünemeyiz (Topçu, 2014: 22). Öyle ki İslam geçmişte de günümüzde de Türk kültürünün üreticisi konumundadır (Güngör, 1999: 94). Topçu'nun dediği gibi, "İslam yalnız secde halinde değil secdeye eğilen başlarımızdadır. Yalnız camide değil, ezan sesleriyle dolan evlerimizdedir. Yalnız Kur'an'da değil, onunla nurlanan yüzlerimizdedir..." (2014: 22).

Din, günümüzde de birey ve toplumlar üzerindeki etkisini göstermektedir. İnsanları grup ya da toplumlar halinde bir arada tutarak onlara bir ülkü etrafında kenetlenme ideali sağlamakta, sosyal, kültürel, ekonomik ve hatta siyasi hayatın birçok alanında belirleyici rol oynamaktadır. Yaşadığımız çağda manevi yaşayıştan kopmalar gözlenirse de din, nihai kenetlenme noktası ve etken unsur olarak belirginleşmekte, uğrunda tartışmalar, kavgalar hatta savaşlar yapılmaktadır (Okumuş, 2009: 324). Yaratıcıdan gelen bir kanun olarak din, beşer-üstü özelliklere sahipken insan topluluklarında yaşanan beşeri ve toplumsal şartlarda işleyişi nedeniyle bir toplum gerçeği olarak şekillenmekte ve beşeri bir karaktere sahip olmaktadır. Dinin ilahi bir karaktere sahip olması insan için elde edilmesi gereken yüksek hedefler koyarken, beşeri anlamda da insanın elinde bu hedeflere ulaşma çabası şeklinde tezahür etmektedir. Bu sebeple din, toplum ile karşılıklı ilişki içerisinde insanın inanç, ibadet, hayal, duygu, düşünce ve fiiliyat gibi çok çeşitli kültürel formlarında aktif halde bulunmaktadır. Başka bir deyişle din bireyin ne yiyeceği ve içeceği, nasıl giyineceği, nasıl bir aile hayatına sahip olacağı, diğer insanlara nasıl davranacağı, nasıl çocuk yetiştireceği, nasıl çalışacağı, nasıl harcayacağı nasıl düşüneceği vb. hayatın her kademesindedir. Bireyin bağlılık derecesine göre etkisi artacak yahut azalacaktır. Ancak din ile kültür arasındaki ilişki tek taraflı değildir. Aralarında karşılıklı bir etkileşim mevcuttur. Bazen din kültürü etkiler bazen de kültür dini etkiler. Din-kültür etkileşiminde dinin kültür ve medeniyeti kapsadığı ifade edilirken buna karşılık kültürün dini kapsadığını ifade edenler de mevcuttur (Güven, 2012: 938-935). Dolayısıyla inancın sosyal yaşantı ve kültür üzerinde etkisi olduğu gibi, kültürün de bir toplumu oluşturan fertlerin inançları üzerinde etkileri vardır (Cebeci, 2008). Aynı dine inanan, aynı inancı paylaşan farklı kültürlerde o inancın veya dinin tezahürlerindeki farklılıklar bunun göstergesidir. Bir dinin yalnızca soyut değerleri yoktur. Aksine etrafında bir atmosfer, bir kültür oluşturur. Hayatın merkezinde bulunan mimariden hayatın son bulduğu mezarların taşlarına, doğal çevreden, folklor, müzik, eğlence ve sanata kadar her alanda bunu görmek mümkündür.

Dinin hem ferdi hem de sosyal düzeyde kimlik inşa etme işlevi vardır (Çapcıoğlu, 2008: 157). İnsanlar kendilerini tanıtırken dinî aidiyetlerini de ifade etmektedirler. İnsan ilişkilerinde karşıdakinin dininin ne olduğu önemlidir. Bu durum günümüzde dünya devletlerinin ittifak arayışlarına da yansımıştır.

Diğer taraftan insanoğlunun içinden geçtiği tarihin büyük bir kısmında, hemen her toplumda din, toplumsal varlığın en temel birleştirici gücü olmuştur. Hiç kuşkusuz farklı kültürler arasındaki din birliği benzer davranış kalıpları oluşturarak müşterek kültür unsurlarının çoğalmasını sağlamıştır (Bilgin, 2003: 194). Asrı-ı saadette farklı farklı etnik unsurlar aynı din etrafında toplanmış, birlikte mücadele vermişlerdir. Birlikte yaşamışlar ve paylaşmışlardır. Hatta denilebilir ki din yeni bir kültür oluşturmuştur. Ayrıca, geleneklerin bekçisi, ahlakî kanunların kurucusu ve koruyucusu olmuştur (Dawson, 2014: 5). Bu yüzden aynı dine mensup milletler arasında kültürel yakınlık ve birlik özellikleri de gözlenmektedir. İnanıkları dinden uzaklaşan milletler dinleri ile birlikte o dinin muhafaza ettiği kültürlerini de kaybetmişlerdir.

Dawson, din ile kültür arasında daima karşılıklı bir ilişkinin var olduğunu söylemiştir. Yazara göre bütün ekonomik ve sosyal meselelerde dine karşılık gelen bir boyut vardır. Dinin sosyal yaşantıları etkilemesine örnek olarak aile ve akrabalık kurumlarını gösterirken, yaşam tarzının dini etkilemesine de avcının dini, çiftçinin dini, köylü ve şehirlinin dinini örnek vermektedir. Buna göre her biri dinini farklı yaşamaktadır. Bireylerin içinde buldukları sosyo-ekonomik farklar inanılan dinin tezahürlerini de etkilemektedir (Dawson, 2014: 10). Ülkemizde farklı kültürel geleneklere sahip bölgelerimizde dinî bazı kılık kıyafette de farklılaşmalar oluşmuştur. Dini simgeleyen kılık kıyafette birliğe gidilmeyerek yerelin imkânları tercih edilmiştir.

Kültür gibi dinin de normları, pratikleri, kimlikleri, değerleri, rolleri, kurumları vb. birçok unsuru vardır. Yapılan bir çalışmada, Hıristiyan ve Yahudi öğrencilerden oluşan bir gruba şehvet düşüncesinin doğruluğu sorulur. Bazı öğrencilerinden bu tarz düşüncelerin doğal ve zararsız olduğu cevabı alınırken, bazıları bunun yabancı bir kadınla zina yapmak gibi kötü olduğunu söyler. Ardından Hıristiyanlıkta bu tür düşüncelerin zina olarak kabul edildiği, Yahudilikte ise bu tür düşüncelerin, işin fiiliyata dökülmesi gibi zararlı olmadığı hatırlatılır. Böylece, dinin kültürel düşünce üzerindeki etkisinin pratikte ne gibi farklılıklara yol açtığı örneklendirilmiş olur (Cohen, 2011: 2). Sonuç olarak dinin ne olduğu, işlevinin ne olduğu, nelere nüfuz ettiği, ne istediği yahut

ne getirdiđi bilinmek isterse ilk olarak başvurulacak merci kùltùrdür. Aynı şekilde kùltürün anlaşılmasında da ilk başvurulacak merci din olmaktadır (Saroglou ve Cohen, 2011: 1311).

Din, geldiđi devirden başlamak üzere insanların önceden sahip oldukları kùltürleri üzerinde bazen tümüyle, bazen kısmen deđişim meydana getirirken, bazen de bu kùltürü tümüyle kaldırmıştır. “Gök Tanrı” inancına sahip olan Türkler İslam’ı tanıdıktan sonra kùltürlerinde var olan bu Allah inancını daha da ileri bir seviyeye taşımışlardır. Aynı şekilde İslam’dan önce Kâbe’ye gelen ziyaretçilere su dağıtma ve onları misafir etme geleneđi İslam’dan sonra da devam etmiştir.

Din ve kùltür, toplumda iç içe geçmiş katmanlar şeklinde birbirini tamamlar mahiyettedir. Kùltürler sahip oldukları inanç sistemleri olmaksızın anlaşılamayacağı gibi, dinler de içerisine doğdukları kùltürel bağlamdan koparıldıklarında anlaşılabilirler (Okon, 2012: 436). Zira her din tebliğ edildiđi toplumun kùltürel yaşantılarına benzer argümanlarla gelmiştir. Daha açık bir ifadeyle bir dinin bir topluma vahyedildiđi dönemde o toplumda revaçta olan ne ise o din o meta ile ilgili delillerle gelmiştir. Örneğin Hz. Musa döneminde sihir ve büyü revaçta idi. Bu yüzden Hz. Musa’ya kavminin sihir ve büyülerini alt edecek güçleri kendisine mümkün kılan bir “asa” verilmiştir. Aynı şekilde Hz. Muhammed (s.a.v)’in geldiđi cahiliye döneminde şiir ve edebiyat revaçta idi. Bu yüzden Kur’an-ı Kerim nazmıyla bütün şiirleri geride bırakan ve tebliğ edildiđi halkı şaşkınlığa uğratan şiirsel bir tarzda vahyedilmiştir. Dolayısıyla dinler, doğdukları andan itibaren tebliğ edildikleri kùltürlerin örneklerini taşımışlardır. Bu ifadeleri destekler mahiyette Okon (age: 436) tarihsel olarak dinlerin kùltürün elbisesini giymiş birer kùltür ürünü olduklarını belirtmiştir.

Görüldüğü gibi din ve kùltürü tamamen birbirinden ayırmak mümkün değildir. Dinler kùltürleri meydana getirmiş, şekillendirmiştir. Kùltürlerin dinler üzerinde deđişiklik yaptıkları ve zamanla onları deđiştirdikleri de bilinmektedir.

İnsan yaşamında kaydedilen maddi gelişmeler, teknolojik ve bilimsel yenilikler hayatı kolaylaştırırken insanı dünya hayatına daha bağımlı hale getirmektedir. Artık insan daha zengin olmak için daha çok çalışacak, daha lüks ve müreffeh bir yaşantı elde etmek için daha çok harcayacak ve bunun sunucunda maneviyatı ihmal ederek maddeye bağlanacaktır. Bu durum birbirinin yolunu takip eden her toplum için benzer neticeyi

vermiştir. Türk-İslam dünyası ve Arap dünyası da buna dâhildir. İslam toplumları İslamiyet'in koruyucu etkisiyle kültürlerini yaşatmada hassas olsalar da Avrupa'nın maddi ve manevi kültüründen etkilenmeye devam etmektedirler. Başta kitle iletişim araçları olmak üzere, ulaşım ve iletişimin kolaylaşması bu süreci hızlandırmaktadır.

Din ve kültür etkileşiminde ele alınan bir diğer önemli husus “dinî değerler ve kültürel değerler” meselesidir. Değerlerle ilgili literatür incelendiğinde çok farklı değer sınıflamalarının bulunduğu tespit edildi. Bu değerler türüne, kapsamına, amacına, genelleme durumuna, yoğunluğuna, büyüklüğüne ve örgütlenme durumuna (Aydın ve Akyol Gürler, 2012: 9-10) göre sınıflandırılmıştır. Bunun yanında bir değer grubu içerisinde yer alan değerlerin başka bir değer grubunda da yer alabileceği görülmüştür. Hangi değerlerin dinî, hangi değerlerin kültürel olduğu tartışması meseleyi değerlerin kaynağı tartışmalarına kadar götürecektir. Zira bu mesele “Değerlerin Kaynağı” başlığı altında incelenmiştir. Kesin bir ayırım söz konusu olmamakla beraber bazı değerlerin “dinî değer” bazılarının “kültürel değer”, bazılarının da “ortak değerler” kategorisinde incelenebileceği söylenebilir. Örnek verecek olursak, Schwartz'ın, geliştirdiği değerler kuramına göre tespit ettiği 10 adet çatı değerden *güç*, *başarı*, *evrenselcilik*, *geleneksellik* ve *uyma* kültürel değer; *hazcılık*, *uyarılım* ve *özyönelim* bireysel; *evrenselcilik*, *iyilikseverlik* ve *güvenlik* değerleri ise bireysel/kültürel ortak değerler olarak zikredilmiştir (Schwartz, 2012; Kağıtçıbaşı ve Kuşdil, 2000: 61). Buradan hareketle bu değerlerden *evrenselcilik*, *iyilikseverlik*, *geleneksellik*, *uyma* ve *güvenlik* değerlerinin dinî/geleneksel kültür temelli olduğu; *güç*, *başarı*, *hazcılık*, *özyönelim* ve *uyarılım* değerlerinin ise modern kültürel temelli olduğu anlaşılmaktadır. Dinin kendisi bizzat bir değer iken toplumda var olan değerlerden birçoğuna da kaynaklık ettiği açıktır. Zira din insan için ona kılavuzluk edecek prensipleri temin ederken onun hareket alanının sınırlarını da çizmektedir.

Sosyal-kültürel hayatın bütün merhalelerinde toplum üzerinde yönlendirici, düzenleyici, kontrol edici, motive edici, destekleyici ve engelleyici olan dinin getirdiği değerlerin bir kısmı toplum tarafından sürdürülürken bir kısmı da dinden bağımsızlığını kazanmıştır. Ancak bunlar da dinden almış olduğu anlamlarla varlıklarını devam ettirebilmektedirler (Okumuş, 2014: 15). Örneğin din, iman, namaz, oruç, hac, zekat, mabet, ezan, başörtü vb. değerler dinî değer niteliğini korurken; hoşgörü, yardımlaşma, adâlet, dürüstlük, sevgi, saygı, iffet gibi değerler kültürel bir boyut kazanmış ancak dinden bağlarını

koparmamışlardır. Böylece din, orijinal formunu muhafaza etmiş bir kurum olarak zikredilen kültürel değerler üzerinde denetleyici ve şekil verici özelliğini devam ettirmektedir.

1.5.Çizgi Film ve Dinî-Kültürel Değerler

Çizgi filmlerin yapılış amacı eğlendirmektir. Yapımcısına göre değişmekle birlikte, eğlendirirken düşündürmek ve bilgi vermek de çizgi filmlerin yapılış amaçları arasında yer almaktadır. Ayrıca çizgi filmlerde dinî ve kültürel değerlere de yer verilmektedir. Bu yer alışı yoğunluğu çizgi filmin kaynağı, yapımcısı, yapılış amacı, yapım yılı, yaşanan konjonktürel durum gibi değişkenlere göre farklılık arz etmektedir.

Ülkemizde üretilen ilk yapımlar incelendiğinde Türk yapımcıların yerel kültüre ağır verdikleri görülür. Dolayısıyla hem karakterlerin özelliklerini, hem de Türk kültürünü yansıtır. “Evvel Zaman İçinde; Nasreddin Hoca, Keloğlan ve Güldüren Sultan”, “Zeybek Dansı”, “Az Gittik Uz Gittik”, “Hacivat ve Karaköz Uzayda”, “Dede Korkut”, “Nasrettin Hoca ve Evliya Çelebi” vb. çalışmalar bunlardan bazılarıdır (Taş Alicenap, 2015: 13). Bunlardan Nasreddin hoca kılık kıyafetiyle, nüktedanlığı, hazır cevaplığı ve komik tavırlarıyla Türk insanını yansıtır. Bir diğer yapım “Zeybek Dansı” ise Türk folkloru olan zeybek oyununu anlatmaktadır. Keloğlan ve Hacivat-Karagöz gibi karakterler ise hem geçmişte hem de günümüzde mensup oldukları kültürü yansıtırken aynı zamanda güldürmeye devam etmektedirler.

Türk çizgi film tarihinin ilk örneklerinden biri olan “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” adlı yapım, Tonguç Yaşar’ın ilk çalışmalarındandır. 1970 yılında sanat tarihçisi Sezer Tansuğ’un danışmanlığında hazırlanan bu çalışma Arapça “Amentü Billâh” kelimeleri ve kürek çeken yedi adet vav harfinden oluşmaktadır (Türker, 2011: 236). Gemi suda ilerlerken kürekleri çeken vav harfleri nihayet yorulurlar ve gemi durur. Çizgi filmin seslendirmesinde geçen konuşma şu şekildedir:

"Bu ne amentü gemisiydi ki yürümezdi.

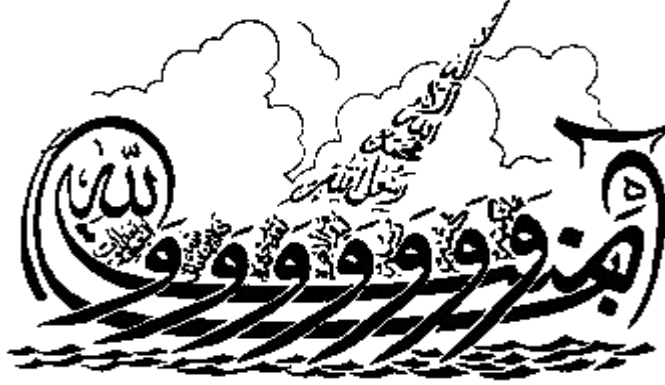
Vav'lar soluya soluya kürek çekti. Hz. Ali'nin yüreği titredi.

‘Yâ Hak’ okunu gerdi. ‘Yâ Hak’ oku varıp yüreği deldi.

‘Âh mine'l aşk’ dedi. Gözlerinden yaşlar indi.

Vardı geminin altına erişti. Amentü gemisi yürüdü gitti.” (Uçan, 2018: 1138)

Türkiye’de ilk çizgi film örneklerinden biri olan bu yapım, Türk hat sanatını ve İslam inanç sistemini birleştirerek sanatsal bir görsellik sağlamış; mesaj olarak da karanlıklardan aydınlığa çıkma uğraşını canlandırmıştır. Hz. Ali’nin himmeti, gönül dünyası ve Allah aşkı ile gözlerden akan yaşlar geminin yoluna devam etmesini ve kurtuluşu sembolize etmektedir. Allah’ın yardımı olmadan inancın tek başına kurtuluş için yeterli olmadığı sonucuna da ulaşılabilir (Kabil, 2007: 51).



Şekil 1: Amentü Gemisi

Türk çizgi filminin önemli simalarından Orhan Büyükdogan “Dede Korkut”, “Bamsı Beyrek”, “Hızır” gibi filmlerle Türk tarihinden örnekleri canlandırmayı başarmıştır (Türker, 2011: 236). Sezen (1987: 195) 1987 yılında devletin çizgi filmlere 250 000 000 TL ödediğini aktarır. Bu durumda yerli çizgi film üretiminin ithal olanlara göre daha pahalıya gelse de en azından yerel yapımların kültür tahribatına yol açmadığını söylemiştir. Bu ifade o dönemde kültür ve değerlerimiz açısından yerli üretim çizgi filmlerin taşıdığı misyonu anlatma bakımından dikkat çekicidir.

1981 yılında Pierre Culliford tarafından çekilen ve Türkiye’de de geniş bir izleyici kitlesine sahip olan neşeli ve eğlenceli “Şirinler” çizgi filminin İngilizce adı “Smurf” dur. Açılışının “Socialist Men Under Red Flag (Kızıl Bayrak Altındaki Sosyalist Adamlar) anlamına geldiği iddia edilen yapımda herhangi bir dinî kurum bulunmamaktadır. Herkesin tek tip giyindiği, paranın bulunmadığı ve geçimin işbölümü ile sağlandığı şirinler köyünde Şirin Baba kızıl şapka takmaktadır. Bu haliyle Karl Marx’a benzetilmektedir. Şirinlerin düşmanı Gargamel papaz kıyafeti giymekte ve kapitalizmi simgelemektedir. Amacı ise şirinleri ele geçirip yemektir. Bütün özellikleri ile komünizmi savunduğu iddia edilen şirinler çizgi filminde komünizmin kapitalizm ile olan mücadelesinin anlatıldığı iddia edilmektedir (Oyman, 2016: 924).

Dinî-kültürel değerlerin konu edildiği çizgi filmler arasında çeşitli tarihi olayları ve tanınmış şahsiyetleri tanıtmaya, milli ve manevi değerleri aşılama ve tarih bilinci kazandırma amaçlı olarak yapılmış olanları da mevcuttur. Bunlardan birisi Çanakkale Zaferinin 90. yıldönümü münasebetiyle 2005 yılında Ümraniye Belediyesi tarafından yaptırılmıştır. Bir Çanakkale gazisinin başından geçenlerin anlatıldığı Çanakkale destanı, 40000 sayfalık resim, 10000 saatlik bilgisayar çalışması ve 67 kişilik bir ekiple Düşler Evi Çizgi Film Atölyesi tarafından hazırlanmıştır. 75 dakikalık yapımda başta Atatürk olmak üzere savaşta üstün gayretler gösteren askerlerin öyküleri anlatılmaktadır. Sıklıkla dua örneklerine yer verilen yapımda cesaret, yiğitlik, inanç, tevekkül gibi temalarla dönemin kültürel yaşantısından örnekler gösterilmektedir. Çanakkale Zaferinin 100. Yılından itibaren çizgi film 3D olarak tekrar yayınlanmaya başlamıştır (<http://www.umraniyebeltr.com/tr/main/news/canakkale-savasinin-cizgisi-yapildi/111>. Erişim: 27.12.2016).

2008 yılında TRT Çocuk kanalının kurulması ile birlikte TRT'nin yerli yapım çizgi filmlere desteği artmaya başlamıştır. Birçok çizgi film şirketi gelişen piyasada yerini almış ve yerli yapım çizgi filmlerin sayısı artmıştır. Maysa ve Bulut, Rafadan Tayfa, Küçük Hezarfen, Dede Korkut, Pepee gibi pek çok çizgi filmin çocuklarla buluşması sağlanmıştır. Örnek olarak Maysa ve Bulut çizgi filmi göçebe Yörük yaşamını konu almaktadır. Maysa'nın hikâyeleri, Yörük yaşam biçimi, gelenek ve görenekleri, aile içi ilişkiler, kılık kıyafetleri, yiyecek ve içecek alışkanlıkları, inançları, masalları gibi pek çok yönden Türk kültür ve değerlerini ele almaktadır (Taş Alicenap, 2015: 15). Böylece çocuk eğlenirken aynı zamanda kendi öz kültürüne ait örnekleri görecektir, yaşadığı toplumdan öğrendiği örneklerle karşılaştırma imkânı bulacaktır.



Şekil 2: Maysa, Bulut ve ailesi

Şekil 2’de yerel kültürle dinî geleneği birleştiren giyim tarzı görülmektedir. Şalvarıyla, başındaki yazmasıyla, örtünme tarzıyla, sakal ve bıyığıyla, kılık-kıyafetiyle inancın kültüre yansımalarının yanında kültürün inanca yansımalarının örnekleri de görülebilmektedir.

Türk çizgi filmi denince akla gelen meşhur masal kahramanlarından biri de Dede Korkut’tur. 5 Temmuz 2012 tarihinde TRT Çocuk kanalında yayınlanmaya başlamıştır. Dede korkut, masal ve hikâyelerde bilge kişiliktir. Çizgi kahramanın fikir danıştığı, doğumu, isim koyulması gibi aşamalarda söz sahibi olan kişidir. Dede korkut, hikâyeye isim vermekle beraber sahnede sık sık yer almaz. Gizemli bir şahsiyet özelliğine sahip karakter sık sık dua eder. Hikâyede Oğuzların inanç ve ahlak değerleriyle günlük yaşantıdan örneklerle yer verilmektedir. Ayrıca savaş, yiğitlik, cesaret, mertlik gibi kavramlar önemli bir yer tutar. Eğitim amacıyla yapılan filmde kadınlar da en az erkekler kadar söz sahibidir. Çocuklar ise cesur ve korkusuzdurlar (Yaman ve diğerleri, 2015).

Çocukların sevdiği, Türk kültür ve değerlerini yansıtan bir diğer çizgi film “Keloğlan Masalları”dır. Keloğlan yapımı, masal tadında, devler, cadılar, büyücüler, üç başlı yılanlar ve çeşitli efsanelerle çocukların ilgi odağı olmuştur. Her bölümde kötülüklerle boğuşan ama her defasında da zekâsıyla bunların üstesinden gelmeyi başarabilen bir halk kahramanıdır. Zeki, adâletli, iyilik ve yardımseverdir. Rakiplerini kaba kuvvet yerine aklıyla alt etmesini bilir.



Şekil 3: Keloğlan ve arkadaşları

Kılık-kıyafeti, yaşadığı çevre ve günlük yaşam tarzı ile eski Türk geleneklerini yansıtır. Can dedesi akıllı, sanatkâr, bilim insanı kimliğiyle onun yanındadır (animax.com.tr/animaxedic.php?id=25). Keloğlan, sakar, saf ancak hazırcevaptır. Masalın sonunda mutlaka muradına erer. Animax animasyon tarafından 2008 yılından beri üretilen çizgi film, temsil ettiği kültürel değerlerle balkanlar, Azerbaycan ve Kerkük yöresinde de tanınmaktadır.

TRT Çocuk ekranlarında yayınlanan başka bir Türk yapımı çizgi film Pepee'dir. Karakterin yapımcıları Pepee'yi "bizden bir çizgi film karakteri" görme arzusu ile hayata geçirdiklerini dile getirmişlerdir. Anadolu'da kekemeler için kullanılan "pepe" sözcüğünden hareketle isimlendirilen yapım, Türk kültüründen birçok unsuru barındırmaktadır.



Şekil 4: Pepee ve arkadaşları



Şekil 5: Pepee ve ninesi

Şila, Zulu ve Köpüş'ten oluşan arkadaşları ile yakın dostlukları, anne, baba, dede, nine, teyze ve enişte gibi karakterleriyle akrabalık ilişkilerine değer verilir. Hem kültürel hem de dinî geleneklerimizden örneklerin yer aldığı yapımında saygıya dayalı ilişkiler mevcuttur (Türkmen, 2012: 140-146).

Bu şekliyle Pepee her bölümde ekrana taşıdığı farklı temalarıyla dinden soyutlanmış bir Türk kültürü imajı verdiği şeklinde eleştirilse de (Yorulmaz, 2013b: 438) yer yer İslami değerlerden örnekler de görülebilmektedir.

Günümüzde Türkiye'de uydudan yayın yapan çocuk kanallarının sayısı 9'dur. Günde kanal başına yaklaşık ortalama 45-55 çizgi film yayınlanmaktadır. Bunlardan bazıları gün içinde tekrar ekrana gelmektedir. Bu çizgi filmlerde aile, arkadaşlık, bilim, çevre bilinci, coğrafya, doğa, eğitim, eğlence, haber, hayvanlar, keşif, macera, oyun, sağlık,

tarih ve kültür (<http://www.trtcocuk.net.tr/programlar>. Erişim: 15.11.2016) gibi temalar yer almaktadır. Bu temalar aynı zamanda birer değer olarak da ele alınmaktadır.

1.6.Çizgi Filmin Cazibesi

Çizgi filmin yeryüzünde çocuklara ulaşmada en etkili araçlardan biri olduğu yapılan birçok araştırma ile ortaya konulmuştur. Bu sebeple çocukların ne için bu kadar yoğun çizgi film izledikleri merak konusudur. Onları yaşadıkları aile ve arkadaş ortamından kopararak ekrana kilitleyen nedenlerin tespit edilmesi, çocuk-çizgi film ilişkisini anlama bakımından önemlidir.

Şüphesiz çocuklar kendi seviyelerine hitap eden çizgi filmlere daha çok ilgi duymaktadırlar. Yaş, cinsiyet, eğitim, sosyo-kültürel arka plan gibi değişkenlere göre de ilgi alanları farklılaşmaktadır. Bununla birlikte, filmin senaryo kalitesi, iyi bir seslendirme, dikkat çekme, görsel efektler ve renklendirmeler çizgi filme olan ilgiyi etkileyen unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. (Habib ve Soliman, 2015:250).

Çizgi filmlerin çocuğu cezbeden yönleri genel olarak iki kısma ayrılmaktadır. Bunlardan birincisi konunun işleniş tarzı, ikincisi de içeriktir (Güler, 2013: 212). Konunun işlenişinde dikkati çeken unsurlardan birisi masalımsı anlatım dilidir. Geçmişte aile büyüklerinin yaptığı bu faaliyeti günümüzde çizgi filmler vasıtasıyla televizyon yerine getirmekte, bundan dolayı da “elektronik dadi” ya da “elektronik hikâyeci” adını almaktadır (Schramm, 1964: 13). Masalın en önemli özelliklerinden biri düş yönünün zengin olmasıdır. Çocuklar hayal ve gerçekler arasında yetişkinler gibi mantıksal ilişkiler kuramamaktadırlar. Onların hayal dünyasının kendine özgü bir işleyişi vardır. Bundan dolayı hayal ürünü anlatımlar onların büyük ölçüde ilgisini çekmektedir. Çocukların masal ve hikâyeye düşkünlüğü 3-4 yaşlarında başlayarak 8 yaşlarına değin sürdüğünü belirten Dilidüzgün (1996, akt. Yılmaz, 2012: 301), bu dönemde hikâyenin mantıksal yönüyle çocuğun mantığının birbirine benzerliğinden bahsetmektedir. Çizgi filmlerin masal ile benzerlikleri dikkat çekicidir. Hayal mahsulü renkli dünyaları, olağanüstü olayları ve genel temaları benzerlik gösterir. İzleyici ile çizgi ve masal kahramanlarının küçüklük ve saflık bakımından birbirine benzemeleri, düşman ve kötülerle yapılan mücadeleler, hikâyenin sonunda iyilerin galip gelmesi vb. birçok özellik her iki yapımda da kullanılmaktadır (Türkmen, 2012: 142).

Konu ile ilgili olarak Gerbner'in tespiti önemlidir (1997: 5). Gerbner televizyonu bir hikâye anlatıcısı olarak adlandırır. Günümüzde hikâyelerin ne aileler, ne okul ne dinî kurumlar ne de toplum tarafından anlatıldığını, bu işin yalnızca bir grup şirket tarafından yapıldığını söyleyerek televizyona gönderme yapar. Yazara göre günümüzde on yaşındaki bir çocuk Amerikan Başkanından daha çok bira markası bilmektedir.

İçerikle ilgili özellikler bağlamında ise konu ve çizgi film karakterleri öne çıkmaktadır. Çocuklara yönelik filmlerdeki konular genelde eğlendirici ve dinlendirici niteliktedir. Aynı zamanda belli bir amaca ulaşma ya da var olma savaşı söz konusudur. İyi ile kötünün, kuvvetli ile zayıfın yahut haklı ile haksızın mücadelesine yer verilmektedir. Ancak söz konusu mücadeleler çocuk ruhuna uygun, onun anlayabileceği şekilde işlenmektedir.

İçerikle ilgili özelliklerden ikincisi, filmin karakteridir. Genelde sevecen, çocuk ruhuna uygun, mümkün olduğu kadar çocuğun onda kendisini bulabileceği, çoğunlukla insanın yerini tutan, çeşitli canlı-cansız varlıklardır. Bunlar hayvanlar, insanlar ve hayali varlıklardır. Hayvansal varlıklar karaktere bir masumiyet kazandırırken, bir yandan da hayvanların gizemli doğasının ilgi çekici yanları çocuğa sunulmaktadır. Gerçek üstü olaylar ve bu olayların içinde yaşayan kahramanların varlığı göze çarpar. Üstün yeteneklere sahip, doğruluktan ayrılmayan ve korku bilmeyen bu kahramanlar bazen insan gibi giyinen, insan gibi yaşayan bir koyun, ormanda ortak düşmana karşı birlik olan, yabani ama sevecen hayvanlar, denizde yardıma muhtaçların imdadına koşan balıklar olurken, bazen de kanat takıp periler diyarında maceradan maceraya koşan bir oğlan çocuğu, fantastik mekânlarda sıra dışı varlıklar âleminde atalarının izini arayan bir kız çocuğu; itfaiyeci, polis, halk kahramanı ya da bir tamirci olarak insan suretinde karşımıza çıkmaktadır. Ancak hepsinin de ortak özelliği çocuğun hayal dünyasının sınırlarını ortadan kaldıran ve ona sonsuz bir dünyanın kapılarını açan konulara sahip olmalarıdır. Çizgi filmi izleyen çocuk, daima iyilik peşinde koşan kahraman gibi olmak ister. Güçlü olan, gücünü doğruluktan yana kullanan kahramanı örnek alır. Kendi aralarındaki oyunlarda dahi iyi olan taraftadır, kötü olan kahramanın tarafını tutmaz, gerekirse de oyunu terk eder (Yörükoğlu, 2003: 99)

Çizgi filmler bazı yönleriyle çocuğun kalbine ve duygularına hitap ederken, bazı yönleriyle de aklına ve zekâsına hitap etmektedir. Örneğin Keloğlan akli ve zekâsıyla, üstesinden gelinmesi zor sıkıntıları aşmakta, bazen devlerle savaşmakta, bazen yardıma

muhtaç kişilere yardım götürmekte, bazen de yaşadığı memleketi ve dünyayı kötülüklerden kurtarmaktadır. Ayağında çarıkları, belinde kuşağı, takkesi ve şalvarıyla halktan biridir. Diğer taraftan Rafadan Tayfa, İstanbul'un tarihi güzellikleri ile birlikte kenar mahalle havasını yaşatırken yine bizden bir parçadır. Oyunları ve esprileriyle, arkadaşlık ve komşuluklarıyla, geleneksel yemek kültürü ve aile yaşantısıyla Türk kültürünü yansıtmaktadır. Çocuk, izlediği çizgi filmde kendi günlük yaşantısından birçok örneği bu çizgi filmlerde bulmakta ve dikkatini daha fazla yoğunlaştırmaktadır.

Diğer yandan çocukların çizgi filmi sevmelerinin nedenleri arasında ruhsal tatmin de zikredilmiştir. Bazı çocukların çizgi film izlerken egolarını tatmin ettikleri belirtilmektedir. Bu da sağlıklı bir ruhsal yapıyı gösterir. Çocuk, hayatta yaşayamadığı bazı tecrübeleri bu şekilde kazanır. Bazı çocuklar açısından da sorumluluktan kaçış mekânıdır. Son derece müşkül bela ve sıkıntıları rahatlıkla çözebilen model karakterler, karşılaşılan problemlerin üstesinden gelmede birçok örnek sunarlar (Altuntaş, 2014).

Çizgi filmin çocuğu etkileyen özelliklerinden bir diğeri de biçimdir. Renkler, ışık ve çizgiler bir çizgi filmi etkili kılan en önemli unsurlardandır. Bunlar çocukların aşına olduğu, dikkati çeken renklerden genelde sarı, kırmızı ve mavi renklerdir. Bu renkler temaların tasvirlerinde de kullanılmaktadır. Örneğin açık ve canlı renkler iyi tarafı gösterirken, koyu ve karanlık renkler kötü tarafı simgeler. Işık da temanın bazı özelliklerini yansıtacak şekilde kullanılır. Parlak ve aydınlık iyi ve doğruyu, karanlık veya loş ışık kötülüğü simgelemektedir. Çizgi yapımlarda içeriğin en önemli unsuru olan çizimlerin şekli de önemlidir. Bu yüzden, kalın, ince, yuvarlak, düz yahut geometrik şekiller konuya anlam katan, yapıtın en önemli unsurlarındandır. Çizgi filmlerde genelde dairesel ve insana yakın çizimler kullanılmaktadır. Çizgi filmi sevecen yapan da büyük oranda bunlardır (Güler, 2013, 211-214).

Hayvanların henüz birer yavru iken birbirleri ile yaptıkları oyunların ileriki tarihlerde karşılaşacakları güçlüklerle mücadelede onlar için bir talim olduğu bilinmektedir. Çocuklar aynı şekilde bazı becerilerini arkadaşları ile oynadıkları oyunlar vasıtası ile elde etmektedirler (Yörükoğlu, 2003: 67). Ancak günümüzde çocuğun televizyon başında geçirdiği saatler onu bu ortamdan mahrum kalmasına yol açmaktadır. Böylece alternatif eğlence aracı olarak televizyonu ve çizgi filmleri tercih etmektedir. Günlük 24 saatinin beş yahut altıda birini ekran karşısında geçiren çocuğun değer noktasında çizgi filmlerden ne elde ettiğinin tespiti önem arz etmektedir. Çizgi filmin yapımının

öncelikle ticari menfaat elde etme amacını taşıdığı daha önce ifade edilmiştir. Ancak, çizgi filmlerin içeriğine dikkat edildiğinde değerlerden bağımsız olmadıklarını görmek mümkündür. Bu değerler filmde geçen kahramanlar ve onların mücadeleleri esnasında belirginleşmektedir.

Çizgi filmlerde ele alınan değerler çizgi filmin kurgulanış amacına göre değişiklik göstermektedir. Örneğin, macera temalı bir çizgi filmde kahramanlar ve mücadele ettiği düşmanları yer alırken iyiliğin kötülüğe galip gelmesi, cesaret, güç ve zafer gibi değerleri sıkça görürüz. Ayrıca, doğal çevre, hayvanlar ve aşılması gereken engeller macera temalı çizgi filmleri süslemektedir. Diğer taraftan, arkadaşlık ve komşuluk ilişkilerini konu alan çizgi filmlerde dostluk, dayanışma, yardımlaşma ve sevgi değerlerini görmekteyiz. Dolayısı ile konu ve teması sabit olan çizgi filmlerin değerleri ele alışı da bu konu ve tema çerçevesinde şekillenmektedir.

1.7.Çocuğa Kazandırılması Gereken Değerler ve Çizgi Film

Değerler eğitiminin amacı;

“Çocuğun doğuştan getirdiği en iyi tarafı ortaya çıkarmak; kişiliğinin her yönüyle gelişmesini sağlamak; insani mükemmelliğe ulaşmasına yardımcı olmak; bireyi ve toplumu kötü ahlaktan korumak ve kurtarmak, bunun yanında iyi ahlakla donatmak ve devamını sağlamak” (Aydın ve Gürler, 2012: 16) şeklinde ifade edilmektedir.

Çocuğa hangi değerlerin nasıl kazandırılacağı noktasında tartışmalar mevcuttur. Ancak yaşadığımız dünyada kültür farkı gözetmeksizin her milletin ortaklaşa benimsedikleri temel insani değerlerin var olduğu belirtilmektedir. Sponsorluğunu UNICEF’in yaptığı ve UNESCO tarafından desteklenen Yaşayan Değerler Eğitim Programı (LVEP), 3-7 yaş çocuklarına uygulanacak değerler eğitimi için 12 adet değer önermektedir. Bunlar; “barış, saygı, sevgi, sorumluluk, mutluluk, hoşgörü, iş birliği, dürüstlük, tevazu, samimiyet ve dayanışma” değerleridir (LVEP, 2000: 5). Bunlara ek olarak tüm kültürlerin üzerinde fikir birliği sağladığı ifade edilen “merhamet, cesaret, nezaket, adâlet, kibarlık, sadakat, azim ve sorumluluk” değerleri de zikredilmektedir (Gibs ve Earley, 1994: 9). Ayrıca ülkemizde uygulanan Okul Öncesi Eğitim Programında “Okul Öncesi Eğitimin Temel İlkeleri” başlığı altında çocuğa kazandırılması gereken değerler

“sevgi, saygı, iş birliği, sorumluluk, hoşgörü, yardımlaşma, dayanışma ve paylaşma” şeklinde sıralanmaktadır (OÖEP, 2013:11).

Değerlerin çocuklara direkt olarak öğretilmesinden ziyade zaman içerisinde görerek ve yaparak benimsemeleri, arzu edilen bir yoldur. Bundan dolayı değerlerin teorik olarak işlevlerinin öğrenilmesinden ziyade bu değerlerin birey tarafından benimsenerek davranış kalıpları haline getirilmesi esastır. Amerikan eğitim sisteminde değerler eğitiminin rolünü tartıştığı makalesinde Bruening (1980), değerlerin eğitiminin örgün eğitim ortamı olan okullarda yapılıp yapılamayacağını da tartışma konusu yapar. Psikolog ve filozofların iddialarını ortaya koyarak meseleye çözüm arayan yazar, değerlerin bireye öğretilmeyeceği, bunların dolaylı olarak kazanılabileceğini söyler. Sonuç olarak hiçbir program ya da eğitim modelinin değer eğitiminde belirleyici olmadığı, öğrencilerin değerleri en iyi şekilde ahlaklı bireyleri gözlemleyerek öğrenebileceğini ifade eder.

Sutrop da (2015: 192) aynı şekilde okulda değerlerin eğitiminin imkânını sorguladığı çalışmasında öğretmenin dersi sunumundan, giyim kuşamından, konuşmasından, öğrencilerle ilişkilerindeki mesafesine kadar birçok konuda örnekliği vasıtasıyla değer eğitiminin gerçekleşebileceğini belirtir. Buradan anlaşıldığı kadarıyla değerlerin eğitimi bütüncül bir çabayı gerektiriyor. Yalnızca bir dersle kayıtlı olmayıp eğitim-öğretim süreçlerinin tamamını kapsamaktadır. Bununla birlikte, bireyin yaşadığı aile ortamı, çevresi ve günümüzde belirginleşen rolleriyle medya da bu süreçlere dâhil edilmektedir.

Moskaleva ve Postylnaya (2013: 114) da yaptıkları çalışmada insanoğlunun ahlaki davranışlarının model davranışlar yoluyla ve bireyin ahlaki farkındalığı yoluyla şekillendiğine vurgu yaparlar. Yazarlar, bu teorinin modern animasyon teknolojilerinin bireyin duygu, düşünce ve nihayetinde davranışlar üzerindeki etkisi bağlamında daha da önem kazandığını belirtmektedirler.

Değer eğitiminin 10 yaşından önce yapılması gerektiğini belirten Tarhan (2015) “Bu yaşlardan sonra çocuk ergenlik yaşına girdiği için zaten değerleri sorgular” diyor. Dolayısı ile değerler daha erken yaşlarda öğrenilmelidir. Değerlerin öğretilmesinde söz dilinin değil hal dilinin önemine değinen yazar, değer eğitiminin tohumlarının ailede atılması gerektiğinin altını çizer. Daha sonra çevre ve okul değer eğitiminde etkindir. Ayrıca öğretmenin rolüne de vurgu yapan yazar, okulda öğretilecek değerlerin sadece

psikolojik yaşantılar, örnek olay incelemeleri ve kısa film kullanımı gibi pratiklerle gerçekleştirilmesi gerektiğini ifade eder.

Çocukların, karmaşık görünen davranışları uzun süre gözlemleyerek, uzun tekrarlar neticesinde öğrendikleri bilinmektedir. Bundan dolayı örnek alma ve benimseme noktasında çizgi filmlerin iyi değerlendirilmesi gerekmektedir. Çizgi filmlerle ilgili yapılan araştırmalar incelendiğinde çizgi film-şiddet ilişkisinin yoğun bir şekilde ele alındığı görülmektedir. Çocuk, sosyalleşme sürecinde üstlendiği rol bakımından “sihirli kutu” olarak isimlendirilen televizyonda gördüğü her şeyi bilinçsizce içselleştirerek davranış kalıpları haline dönüştürmekte ve günlük yaşam pratiklerine dâhil etmektedir. Özellikle çocukların en sevdiği yayınlar sıralamasında başı çeken çizgi filmler, içerdiği şiddet bakımından eleştirilmektedir (Ker Dincer ve Yılmazkol, 2014: 190).

Yetişkinlerin televizyonu genelde eğlenmek için çocukların ise eğlendirici buldukları ve içerisinde henüz yeni oldukları dünyayı tanımak için izlediklerini belirten uzmanlar, ekrandaki ses ve canlı renklerin, hareketli figürlerin, hız değişimlerinin, efekt ve müziğin çocuğu kendine çektiğini ifade etmektedirler (Ünal ve Durualp, 2012: 94).

Çocukluktan ergenliğe doğru adım atan birey, yalnızca biyolojik olarak değil sosyal olarak da gelişmektedir. Çocuk, televizyon vasıtasıyla yeni hayat tarzları, farklı aileler, farklı millet ve farklı kültürlerle karşılaşır. Dolayısıyla kendi dar çerçevesinde karşılaşmadığı pek çok sosyal meseleye şahit olur. Böylece küçük kesitler halinde de olsa geniş yelpazede, içselleştirebileceği örnekler elde edebilir.

Çizgi film karakterleri gerçek hayatta yaşanmış ve yaşanabilecek olaylar karşısında nasıl pozisyon alınabileceğine dair hazır, yaşanmış ve sonuçları belli olan örnekler sergilemektedir. Çocuk, söz konusu olayı ekranda izler ve hangi durumda nelerle karşılaşabileceğine dair sonuçlar çıkartır. Örneğin çocuk, çevresinde yaşayan ancak henüz tecrübe etme imkânına sahip olmadığı komşuluk, abi-abla ya da öğretmen-öğrenci, usta-çırak ilişkilerini ve bu çerçevede yaşanması muhtemel olay örneklerini inceleyebilir (Erdoğan, 2010: 765). Böylece, yaşanması muhtemel olaylar karşısında önceden nasıl konumlanacağını kestirebilir. Çocuk, olumsuz durumlar karşısında da aynı tecrübeleri elde edebilir. Örneğin annesinin sözünü dinlemeyen çizgi film kahramanının ne gibi cezalara maruz kaldığı, aynı durumda kendisinin de bu gibi durumlara düşebileceği fikrini elde edebilir.

Çizgi filmler çocukların tavır ve davranışlarını, tercihlerini, düşüncelerini ve arkadaşları ile olan ilişkilerini etkilemektedir. Aynı zamanda dil gelişimi, yeme-içme ve giyim-kuşam konusunda da çocuğu yönlendirdiği belirtilmektedir. Çocukların davranışları ile ilgili öğretmenleri ile yapılan bir çalışma, çocukların sınıf içerisinde TV ile ilişkili davranışlarını sık sık sergilediklerini ortaya koymuştur (Hassan ve Danial, 2013: 6-8). Öyle ki Giroux'un (1999: 84) çizgi film izleyen kendi çocuklarında ve diğer çocuklar üzerinde yaptığı gözlemlere göre, çizgi filmler değerler ve ideallerin öğretiminde en az aile, dinî kurumlar ve devlet okulları kadar kültürel otoriteye sahiptir.

İnan ise (2016: 201) gerek reklamlar gerekse de çizgi filmler olsun televizyondaki programların sürekli olarak değer aktarımı yaptığını, bu yüzden çocuk yayınlarının değer aktarımındaki yerinin ve öneminin yadsınamaz olduğuna vurgu yapmaktadır.

Işıtan ve arkadaşları tarafından Caillou ve Sünger Bob çizgi filmleri üzerine yapılan bir araştırmada sosyal değerler olarak “iletişim, empati, yardımlaşma, kurallara uyma komşuluk ilişkileri ve saygı” değerleri tespit edilirken, bireysel değerlerden “kendine güven, kararlılık, başarı duygusu, sorumluluk bilinci” vb. değerlerin geniş oranda yer tuttuğu tespit edilmiştir. Ailevi değer bakımından Sünger Bob'da hiçbir değer bulunmadığı, Caillou'da ise “kardeş sevgisi, aile ile olumlu ilişkiler, büyüklere saygı, anne-babaya itaat ve ailede iş bölümü” gibi değerlerin yer aldığı belirtilmiştir. Her iki çizgi filmde, sınırlı olmakla beraber, kültürel değerlere de yer verildiği belirtilmiştir. Bu değerler; “gelenek-görenekler, yöresel yemekler, inanç, bir nisan şakası, değişik kültürlere ait oyunlar ve diller” şeklindedir (2015: 86).

TRT Çocuk kanalında yayınlanan “Canım Kardeşim”, “Jibber Jabber”, “Pepee” ve “Laura'nın Yıldızı” adlı 4 adet çizgi filmde yer alan değerlerin tespitine yönelik gerçekleştirilen çalışmada “nezaket, mutluluk, özgüven, cesaret, temizlik, yardımlaşma, empati, sevgi doğruluk (dürüstlük), arkadaşlık, paylaşma, iş birliği, sorumluluk ve sabır” değerleri frekans analizi yöntemiyle tespit edilmiştir. Söz konusu çizgi filmlerin dördünde geçen değerlerin sayısal ortalaması dikkate alındığında % 28,52 ile en sık karşılaşılan değer “nezaket” değeri olurken, % 0,70 ile en az karşılaşılan iki değer, “paylaşma ve sabır” değerleri olmuştur (Akıncı ve Güven, 2014: 440).

Yorulmaz'ın din ve değerler eğitimi açısından Pepee çizgi filminin toplam 40 bölümü üzerinde yaptığı çalışmasında (2013b) İslam Dinine ait sözlü ifadeler (% 5), batıl inanç

içeren görsel ifadeler (% 100), yabancı kültürlere ait unsurlar (% 17,5), Türk kültürüne ait unsurlar (% 20), sorumluluk, adâlet, özgüven ve paylaşmaya ilişkin ifadeler (% 15) tespit edilmiştir. Aynı şekilde “sorumluluk, adâlet, özgüven ve paylaşmaya” ilişkin görsel iletiler (% 12,5), fiziksel şiddet (% 22), sözel şiddet (% 15) ve psikolojik şiddet (% 15) unsurlarına rastlanmıştır. Ayrıca kişisel özellikler bakımından huysuzluk (%8), küsme (% 62,5), yalan söyleme ve israf (% 10), arkadaşlarıyla çekişme (% 15) gibi olumsuz özellikleri tespit edilmiştir.

Şüphesiz, çizgi filmin konusu ve içerdiği değerlerin özelliklerini o filmin yapımcısının ideolojik düşüncesinden ayrı düşünmek mümkün değildir. Her yapım, onu meydana getiren yapımcının beceri ve dünya görüşlerini yansıtmaktadır. Yabancı yapım çizgi filmler dünya standartlarına ayak uydurabilmek için her ne kadar ortak bir kültür dili geliştirmiş olsa da kendi kültüründen izler taşımaya devam etmektedir. Chambers, dünyaca meşhur Japon “anime” filmlerinin (2012: 100) Amerikan kültürü kisvesine bürünerek tipik olarak Amerikanlaştığını; ancak Japon kültürünün bu filmler içerisinde saklanmaya devam ettiğini belirtmiştir. Yorulmaz da ithal çizgi filmlerin şiddet ve cinsellikle ilgili bilinçaltı mesajlar taşıdığını, Türk kültürüne aykırı örf ve âdetler barındırdığını, başka dinlere ait dua ve ibadet şekillerinin sergilendiğini belirtmektedir (Yorulmaz, 2013b: 439).

1.8.Çizgi Filmin Etkileme Gücü

Yeryüzünde insanların kitle iletişim araçlarının etkisi altında olduğu sık sık dillendirilen bir bilgidir. Gerçek şu ki, bu kitle içerisinde iletişim araçlarının etkisinde kalan ve zararlarına en çok maruz kalan kesim iyiyi kötüden, doğruyu yanlıştan, güzeli çirkinden ayırabilme konusundaki hayat tecrübeleri henüz yerleşmemiş olan çocuklardır. Çocukların en kolay sahip olduğu araçlar içerisinde, kolay ulaşılabilirliği ve küçük bir ekran içerisine birçok görsel ve işitsel materyali kısa sürede sığdırabilmesi vb. özellikleri dolayısıyla televizyon ön plana çıkmaktadır. Ancak televizyon, sosyalleşme sürecinde çocukların bilinçsizce tükettikleri bir aygıt olması nedeniyle eleştirilmektedir. Zira çocuklar şahit oldukları her nevi bilgiyi eleştiriye tabi tutmadan içselleştirebilmektedirler. Çocukların bu özelliklerine rağmen en sevdikleri programların başında gelen çizgi filmler, şiddet ve saldırganlığın kaynağı olmaya devam etmektedirler (Ker Dinçer ve Yılmazkol, 2014: 190).

Çizgi film-çocuk etkileşiminde çocuğun maruz kaldığı etki onun yaşına, zihin gelişimine, izleyici ile ekran etkileşiminin niteliğine göre değişmektedir (Elkin, 1995: 98). Özellikle 4-6 yaş çocuklarının çizgi filmlerde izledikleri ile hayal dünyaları ve gerçek hayatta yaşadıklarını birbirine karıştırabildikleri dile getirilir (Chevallier ve Mansour, 1993: 26). Habib ve Soliman'ın okula devam eden çocuklar üzerinde yaptıkları bir araştırma, çocukların % 80'inin izledikleri çizgi filmlerden psikolojik olarak etkilendiklerini ortaya koymuştur. Aynı çalışmada çocukların % 60'ı çizgi film izledikten sonra davranışlarında değişiklikler olduğunu belirtmiştir. Aynı şekilde çocukların % 60'ı çizgi filmlerin dil ve aksanlarını değiştirmede etkisinin bulunduğunu belirtmiştir (2015: 252). Hatta yetişkinler dahi etkilendikleri filmlerde geçen bazı karakterlerin isimlerini birbirlerine lakap olarak takmakta, çocuklarına isim olarak vermekte ve uzun yıllar bu hatırayı yaşatmaktadırlar.

Diğer yandan, çocukların hafızası yetişkinlerinkine göre daha berraktır. Gördükleri bir manzarayı daha uzun süre belleklerinde tutabilir ve hatırlayabilirler. Sharming (akt. Lamraoui, 2016: 64) çocuğun televizyonda gördüğü şeyleri yalnız hafızasında tutmakla kalmayıp bunları davranışlarına ve konuşmalarına yansıttığını belirtmiştir.

Çizgi filmlerin etkisi çocuğun fiziksel aktivitelerinde de görülür. Çocuklar yetişkinlere göre çok daha yoğun fiziksel aktivitelere sahiptirler. Bitmek tükenmek bilmeyen enerjileriyle günlük yaşantılarının büyük bir kısmını oyunla geçirebilirler. Ancak televizyon izleme alışkanlıkları, çocukların fiziksel aktivitelerini sınırlandırmaktadır. Televizyon öncesi çocuk yaşantısıyla günümüzdeki çocuk yaşantısı kıyaslandığında, günümüzdeki çocukların birçok oyunu bilmedikleri, televizyona bağlı yaşadıkları ve kısıtlı bir fiziksel yaşam sürdürdükleri görülmektedir.

Günümüzde çocukların boş zamanlarında sahip oldukları en önemli hobileri çizgi film izlemektir. Bu sebeple, ihtiyaç duydukları fiziksel aktivitelerden ziyade çizgi film izlemeyi tercih etmektedirler. Ancak bu aktivite onların tutum ve davranışlarını etkilemektedir. Örneğin, hoşlandıkları ve hoşlanmadıkları şeyler, konuşma becerileri ve konuşmanın konusu, diğer çocuklara karşı davranışları vb. çizgi filmlerin etkisindedir. Dil gelişimi, giyim ve yeme alışkanlıkları da bunlar arasında zikredilmektedir (Hassan ve Danial, 2013: 6). Bunlara ek olarak çizgi filmler çocuğun can sıkıntısı yaşamasına fırsat vermemekte dolayısı ile de hayal gücünü ve üretkenliğini harekete geçirip yeni şeyler keşfetmesini engellemektedir (İçin Akçalı, 2014: 9).

Kottak (1990, akt. Hassan ve Danial, age: 8) televizyon programları ve her tür çizgi filmler ile animasyon filmlerin Amerikan çocuklarının kültürlenmesindeki en önemli role sahip olduğuna inandığını söylemiştir. Ayrıca Hassan ve Danial'in araştırmasına göre (age: 6-7) dünya genelinde en çok izlenen Cartoon Network'ün izleyicilerinin % 68'lik bir kısmı 2-17 yaş aralığında bulunmaktadır.

MEB Eğitimi Araştırma ve Geliştirme Dairesi Başkanlığı tarafından yapılan bir araştırmaya göre, çizgi filmlerin neredeyse tümünün dış kaynaklı olması sebebiyle özellikle geleneksel toplumların kültürleri üzerinde olumsuz etkilere sahiptir. Çünkü çocuklar bu yolla kendi öz kültürlerinde bulunmayan yabancı kültürlere ait kahramanlar ve farklı değerlerin işlendiği yayımlarla büyümektedirler (EARGED, 2008: 22). Günümüzde çocuklarımız kendi kültürlerinde yer alan kahramanları değil yabancı kültürlerdeki bazı kahramanları daha iyi tanımakta ve onları yaşatmaktadır. Bunun en önemli sebebi ise yabancı çizgi film ve sinema filmlerinin çokluğu ve kalitesidir.

Televizyonun çocuk üzerindeki etkilerini inceleyen araştırmalar daha çok şiddet olgusuna yoğunlaşmışlardır. Televizyonun etkisi şüphesiz gözlemlenebilir kolaylığı bakımından elle tutulur veriler sağlayan şiddet olgusuyla sınırlı değildir. Büyükbaykal, 2007: 35), televizyonun çocuklar üzerindeki etkilerini şu şekilde sıralar:

“Tüketim toplumu bireyi olmaları üzerine etkileri, cinsel kimliğin oluşması ve karşı cinsle olan ilişkiler üzerine etkisi, anne-baba ile ilişkisi üzerine etkisi, şiddet eğilimlerine etkisi, okumaya, düşünmeye ve başarıya etkisi, kültürel yabancılığa ve dildeki yozlaşmaya etkisi, kendi kimliklerinin oluşumuna etkisi ve çocukluğun yitirilmesine etkisi.”

Televizyonun olumsuz etkilerinin yanı sıra olumlu etkilerinden de söz edilmektedir:

“Çocukta istenen sosyal davranışı geliştirme, paylaşma, yardımlaşma duygusunu aşılama, zihinsel gelişim sürecini hızlandırma, erken, etkin ve çabuk öğrenmeyi geliştirme, bilinmeyen dünyaları keşfettirme, başka insanlarla duygudaşlık kurabilme, dil gelişimini hızlandırma gibi çocuğun birey olarak gelişimine büyük katkıları vardır” (Önder ve Dağal, 2006:174, akt. Büyükbaykal, age: 36).

Çizgi film-çocuk etkileşimini açıklayan kavramlardan birisi özdeşleşmedir. Özdeşleşme “kişinin duygusal olarak özünü başka bir kişiyle veya grupta birleştirmesi” şeklinde tarif edilmektedir. Çocuk, film izleme süresince sessiz ve hareketsizdir. Ancak bu

hareketsizlik dış görünüş açısından geçerlidir. İç dünyasında zihinsel bir hareketlilik söz konusudur. Dinleme faaliyeti kabul edilmiş olayları gösteren bir iletiyi ifade etmektedir. Çocuk bu yolla izlediği filmde geçen olayla yüzleşir, oradaki kahramanlarla kendini özdeşleştirir ve yaşanmakta olan senaryonun bir parçası haline gelir. Örneğin küçük bir varlık dev bir yaratık tarafından tehdit edilmektedir. Küçük varlığın canı tehlikededir. Sonunda kaçar ve kurtulur. Bazen de canavara zarar verir. Burada küçük ama cesur, ölüm tehlikesi ile karşı karşıya olan yaratık izleyicinin bizzat kendisidir (Güler, 2014). Çocuk sevdiği karakterle özdeşleşme sağlarken onun olumlu ve olumsuz yönleri ile bütünleşme sağlar. “Pepee” gibi masum bir çizgi film kahramanını izleyen ebeveynlerin en çok şikâyet ettikleri husus, bu karakterin küsmeye davranışdır. Çünkü Pepee izleyen birçok çocuk da aynı davranışı sergilemiştir. Hatta sosyal medyada “Pepee artık küsmesin” kampanyaları dahi yapılmıştır (<http://www.aksam.com.tr/guncel/anneler-pepeeyi-sikayet-etti-artik-kusmesin--127790h/haber-127790>. Erişim: 14.12.2016).

Çocuk, çizgi filmde karşılaştığı hikâye ile öyle bir bütünlük sağlar ki kahramanın bazı davranışlarını kendinde görür. Elindeki bir tahta parçasını kahramanının elindeki büyük ve görkemli silaha benzeterek savaşta adeta o silahı kullandığını varsayar. Çocuğun hayal gücü o kadar kuvvetlidir ki hikâye dinlediği zaman bile hikâyede geçen mekânların kurgusunu zihninde canlandırır. Olayın geçtiği yeri kurgular. Adeta bir görüntü yönetmeni gibi hikâyeye hareket kazandırır.

Çizgi filmler çocuğun hayal gücü üzerinde etkili olsa da bilişsel, duyuşsal ve ahlak gelişiminde konumunun ne olduğu henüz netleşmiş değildir. Ancak genel kanaatin olumlu olduğunu kaydetmek henüz mümkün görünmemektedir. Çocuğun doğası gereği, gördüğü bazı davranışları model aldığı bilinmektedir. Televizyonda gördüğü davranış örnekleri bunun dışında değildir (Oruç, Tecim, Özyürek, 2011: 305). Bu modelliğin en önemli göstergesi çizgi film kahramanlarının kuklalarının oyuncak sektöründeki gelişimidir. Çocuk kendisini Ben 10, Caillou ve Pepee gibi karakterlerle özdeşleştirmekte, karakterin saatini yahut şapkasını kullanarak kendini onun yerine koymakta ve benzer davranışları sergilemektedir.

Burada dikkat edilmesi gereken mesele, çocuğun bir davranışı model alabilmesi için o davranışın nasıl gerçekleştiğini görmesi gerektiğidir. Çocuk, gördüğü her davranışı taklit etmemektedir. Model alınan karakter ile çocuk arasında yaş, cinsiyet karakter gibi bazı benzerliklerin bulunması gerekir. Zira çocuk, model aldığı karakter görünüş olarak

kendine benzemese de, bir şekilde onunla kendi arasında bađ kurmakta adeta kendini onda tasavvur etmektedir.

Çocuđun sevdiđi kahramanı taklit etmesi, hatta meseleyi bir adım daha ileri götürerek bizzat o kahramanın kendisi olması onun iyi yanlarını örnek almasının yanında, ortaya çıkacak bazı problemlerin de habercisidir. Yaşanan problemlerden birisi Mersin Mezitli’de meydana gelen çatıdan atlama hadisesidir. 4 yaşındaki çocuk, Japon çizgi film kahramanı Pikachu gibi uçmak istemiş ve 7. kattaki evinden aşağı atlamıştır. Kendisine ne olduğunu soran doktoruna ise “Ben Pokemon’um ve Poekomon gibi uçtum” demiştir (<http://www.milliyet.com.tr/2000/10/30/haber/hab08.html>, Erişim: 24.04.2017).

Benzer bir hadiseyi de Caillou izleyen bir çocuđun annesi anlatmıştır: “Karanlıktan korkmayan (henüz korkmayı öğrenmediđi için) kızım, Caillou'nun karanlıktan korkması temalı bölümünü izledikten sonra korkmanın ne olduğunu öğrendi ve bizim de kendisiyle gelmemizi istemeye başladı odasına giderken.” Aynı anne başka bir çocukla ilgili bir olayı ise şöyle anlatıyor: “Yaşlanma ve ölüm temalı bölümü izleyen bir arkadaşımın kızı, kreşte sık sık annesinin yaşlandığını ve öldüğünü söylemeye başladı. Babasına; ‘Sizin yaşlanmanızı istemiyorum’, ‘Ölmeyin siz’ diyerek duygusal sahneler yaşadı ve yaşattı” (Yavuz: 2011). Yaşanan hadiseler çocuđun izlediđi kahramana gönülden inandığını da göstermektedir. Yaşı geređi hile ve rol yapma gibi davranışların farkında olmayan, dolayısıyla söylenen her sözü ciddiye alan çocuk, bazı şeyleri kahramanı yapabiliyorsa kendisinin de yapabileceğini düşünmektedir.

Çocuk, sevdiđi ve ilgiyle izlediđi kahramana karşı sempatik duygular besler, onunla bütünleşir. Onun sevinçleriyle sevinir, üzüntüleriyle üzülür ve onun temsil ettiđi değerleri transfer eder. Bu transfer öğrencinin merakından, isteđinden ve talebinden ziyade olayla bütünleşmesinin sonucudur. Bütünleşmeyi sağlayan şey çocuđun ihtiyacı ve isteđi değildir. Aksine olayı takip etme güdüsüdür. Yaşantıyla özdeşleşen bu güdü, eğitim yaklaşımlarından örtülü değer transferinin önünü açar. Yani doğrudan ifadelerle, açık ve net etkilerle başarılamayan değer transferi bu tür örtülü formlarla kolayca transfer edilir. Nitekim çocukların masallara ve gerçek ötesi hikâyelere eğilimli olmaları, onlara gerçek bir istek ve arzuyla yönelmeleri de bunun gibidir. Örtülü veya sembolik anlatımlarda her zaman birebir kastedilen değeri aktarmak mümkün olmayabilir. Olaylar içinde gizli değerlerin aktarılması da mümkündür. Burada meşhur

“Karga ile Tilki” hikâyesini örnek vermek yerinde olacaktır. Hikâyeyi dinleyen çocuk, tilkinin bir oyun neticesinde kargadan peyniri kapmasını neşe ile dinlerken karganın saflığına şahit olmaktadır. Ancak dikkat edilmesi gereken bir husus daha vardır. Bu da tilkinin hilebazlığıdır. Direkt olarak olmasa da dolaylı yoldan çocuk, hile davranışını da öğrenmektedir (Hakkı, 1931: 192).

Çocukların çizgi film seyretme alışkanlıklarının incelenmesinde ve değerlendirilmesinde dikkat edilmesi gereken önemli hususlardan birisi çocukların zihinsel gelişim düzeyleridir. Zira ekran karşısındaki çocukların, izledikleri filmin içeriğinden etkilenme konusunda dönemlere göre farklılıklar gösterdikleri belirtilmektedir. Noble, (1975, akt. Bjorkqvist ve Lagerspetz, 1983: 78) çocukların film tecrübelerini Piaget'nin bilişsel gelişim kuramı bağlamında ele almıştır. Bu çalışmaya göre işlem öncesi dönem (2-7) çocuklarının filmlerin içeriği ile ilgili giriş, gelişme ve sonuç bölümleri arasında ayırım yapamadıkları, filmin bölümlerinin her birini birbirinden bağımsız olaylar olarak algıladıklarını ortaya koymuştur. Bu sebeple bu yaş çocukları olaylar arasında neden-sonuç ilişkisi kuramamakta, filmde geçen olumlu ya da olumsuz davranışları olduğu gibi alabilmektedir. Bazen çizgi filmde ele alınan bir olayın yahut bir davranışın nedeni çizgi filmin sonunda veya ileriki bölümlerde verilmektedir. Bu sebeple çocuk şahit olduğu davranışın nedenini ve iç yüzünü bilmediğinden ve giriş bölümü ile sonuç bölümü arasında bağlantı kuramadığından sevdiği çizgi film kahramanının sergilediği olumsuz davranışı olumlu ve doğru kabul edebilmektedir. Bu ise olumsuz davranışların transferinin önünü açmaktadır.

Çizgi filmin çocuklar üzerinde etkili olduğu konulardan bir diğeri şiddettir. Çizgi film literatürü incelendiğinde araştırmaların çoğunluğunun çizgi film-şiddet bağlamında ele alındığı görülecektir. Bunun sebebi şiddetin sinemada olduğu gibi çizgi filmde de ana konulardan birisi olmasıdır. Hatta çizgi filmlerdeki şiddetin diğer komedi ve canlı programlardakinden daha fazla olduğu iddia edilmektedir. Yapılan laboratuvar çalışmalarında şiddet barındıran çizgi film izleyen çocukların, arkadaşlarına daha sert materyallerle vurduklarını ortaya koymuştur. Diğer yandan çizgi filmlerdeki şiddetin komedi ve eğlence kılıfında ekrana yansıtıldığı belirtilmektedir. Komedisel şiddet (comedic violence) tabir edilen bu eğlence şeklinin, şiddeti çocuğa sevimli gösterdiği anlaşılmaktadır (Kirsh: 2005: 548-552). Çizgi film karakterlerinin sergiledikleri şiddetin sonucunda herhangi bir yara almamaları, zarar görmemeleri, normal yaşantılarına

kaldıkları yerden devam etmeleri de çocukları şiddete teşvik eden olumsuz örneklerdendir. Komedişel şiddetin çocuk tarafından şiddet olarak algılanmamasının nedenleri aşağıda belirtilmektedir.

1.8.1. Komedişel Şiddet

Yapılan arařtırmalar algılanan şiddetin dozunun çeşitli faktörlere göre deęişiklik gösterdiğini ortaya koymuřtur. Bařka bir ifadeyle bazı durumlar çocuęun, izledięi şiddet olaylarından algıladıęı etkiyi deęiřtirmektedir. Buna göre birçok çocuk eğlenerek izledięi çizgi filmleri şiddet olarak algılamamaktadır. Ařaęıda şiddet içerikli çizgi filmlerin şiddet içerikli dięer filmlere göre daha masum algılanmasının teorik temelleri üzerinde durulacaktır.

1.8.1.1.Zihinsel Dönüřtürme

Çizgi filmlerdeki eğlence unsurları seyirciye, izlemekte oldukları filmin ciddiyyetten uzak olduęu mesajını vermektedir. Zihinsel dönüřtürme, izlenen materyali deęiřime uğratarak yumuřatır. Aksi halde, çizgi filmlerin konularını oluřturan konuşan hayvanlar, arkadaşlık yapan arabalar, esrarengiz yaratıklar, efsanevi kahramanlar vb. birçok karakterin rol aldıęı yapımlar anlamsız birer çöp yığına haline gelebilecektir. Eğlence vasıtasıyla gerçekte korkunç ve sıra dıřı fantastik varlıklar şiddetten eğlenceye dönüřtürölmektedir. Bu sebeple gerçektikten sapıldıęı ölçüde şiddet algısında da azalma meydana gelmektedir.

1.8.1.2.Şematik Süreç

“Şema, bilgiyi algılama, düzenleme, işleme ve kullanmamıza yardım eden varsayımsal bilişsel yapıdır” (Burger, 2006: 616). Şemalar, önceden sahip olunan kazanımlar, bilgi birikimi ve tecrübeler vasıtasıyla, bilahare elde edilen bilgileri yorumlamaya ve sınıflandırmaya yardımcıdırlar. Potter ve Warren (1998, akt. Kirsh, 2005: 549) çeşitli medya programları için de şemalar geliřtięini öne sürerler. Örneęin aksiyon ve macera, dram ve komedi gibi programlar ayrı şemalar oluřtururlar. Komedi programlarının řaka ve eğlence içerięi olduęu düşüncesi ve beklentisi hâkimdir. Bu yüzden komedi programları için insan zihninde oluřan ilgili şemalar komedi-şiddet iliřkisini reddeder. Öyle ise eğlendirici ve komedi aęırlıklı çizgi filmlerle ilgili şematik süreç, çizgi filmlerdeki şiddetin kamufle olmasına neden olur.

1.8.1.3.Çağrışım

Çağrışım, hafızada aktif halde bulunan, birbiriyle ilişkili duygu, düşünce ve kavramlardaki okuma sürecini ifade etmek için kullanılan bir kavramdır. Örneğin hastaneden söz edildiğinde doktor, hemşire, hasta ve ilaç gibi kavramlar öncelikli olarak çağrışma uğrarlar. Sırf şiddetle ilgili olayların yer aldığı filmler izlendiğinde gerginlik duygusu, düşünce ve kavramları ortaya çıkar. Buradan hareketle şiddet sahnelerinin eşlik ettiği komedi temalı çizgi filmlerde aynı şekilde “çağrışım” meydana gelecek ve şiddetin dozu azalacaktır (Kirsh, 2005: 549). Neticede tüm bu süreçler çocuğun çizgi filmlerde izlediği şiddeti ve olumsuz durumları yumuşatarak çocuğa sunmaktadır. Ancak bu yumuşatma olumlu manada anlaşılmalıdır. Zira bu yolla çocuk, şiddeti basite alacak ve şiddeti ciddiye alan kişiye göre daha kolay uygulama meyli gösterecektir.

1.8.2. Olumsuz Davranışın Karşılığı

Çizgi filmlerde yer alan ve bilim insanları tarafından tartışılan şiddet, eşyaya ve çevreye zarar verme, yalan-dolan, kabalık ve aşağılayıcılık, küsme, dedikodu vb. bazı davranışların telafisinin gerçekleşip gerçekleşmemesi durumu da dikkate alınması gereken hususlardan biridir. Filmin olağan akışı içerisinde çocuğun taraftarı olduğu ve gönül verdiği karakter olumsuz bir davranış sergilediğinde ve hemen akabinde onu telafi edici bir yanıt gerçekleşmediğinde, bu durum izleyicide o davranışın olumsuz olmadığı düşüncesini oluşturacaktır. Zira şiddet davranışı ödüllendirildiğinde yahut cezasız kaldığında bu davranışın ahlaki bir davranış olarak anlaşıldığı, en azından yanlış olmadığı algısının oluştuğu belirtilmektedir (Potter ve Warren, 1998, akt. Kirsh, 2005: 550). Buna ek olarak, şiddete maruz kalan karakterde gözlemlenen acı duymama, yaralanma ve muhtemel kanamanın gerçekleşmemesi çocukta bu tarz davranışı tecrübe etme isteği uyandırabilecektir.

Olumsuz davranışa karşı onaylama, sessiz kalma yahut cezasız bırakma yalnızca şiddetle alakalı olarak da değerlendirilmemelidir. Özellikle sevilen çizgi film karakteri kendini sıkıntılı bir durumdan kurtarmak için yalana başvurduğunda ya da bir menfaati elde etmek için hileye başvurduğunda yaptığının yanlış olduğunu kendisine hatırlatan başka bir karakterin bulunmaması, söz konusu yanlış davranışın izleyici çocuk tarafından da gerektiğinde tecrübe edilmesiyle sonuçlanabilir. Olayın doğal akışı

içerisinde, yapılan davranışın yanlışlığının belirtilmesi ya da olayın bu davranışı gerçekleştiren karakterin amacının aksine gelişmesi durumunda ise değerlerin eğitime yönelik örnek bir olayın ekrana yansması sağlanmış olacaktır.

Çizgi filmlerin etkisini artıran sebeplerden biri de şüphesiz “fantastik” içeriktir. Fantezi kavramı sözlükte “sonsuz, sınırsız hayal” şeklinde tanımlanmıştır (<http://www.tdk.gov.tr>). Fantastik olaylar çocuk için geniş bir hayal dünyası meydana getirerek ona gerçek hayatta şahit olması mümkün olmayan dünyaların kapılarını aralar ve içeri davet eder. Bu sayede çocuk bazen yaşadığı sıkıntılı ortamdan kaçış imkânını elde ederken, bazen de merak duygusuna mağlup olarak ekran karşısında zamanın akışını unuttur, çevresinden soyutlanarak bu esrarengiz dünyanın içerisine dalar.

Okulöncesi dönem çocuğunun kişilik özelliklerinden olan “animizm” (bütün cisimlerin canlı olduğuna inanma) ve “antropomorfizm” (insani vasıfların başka varlıklara atfedilmesi) düşüncesi çocuğun fantastik dünya ile kurduğu ilişkiyi açıklaması bakımından önemli kabul edilmektedir (Oruç, Tecim ve Özyürek, 2011: 308). Çocuk literatüründe, hikâyelerde, çizgi roman ve masallarda sık sık şahit olunan, çocuğun çevresinde gördüğü ve şaşkınlıkla izlediği ay, güneş ve yıldızlar gibi devasa varlıkları canlı zannetmesi ve onları da insan gibi konuşan, yiyip içen, sevinip üzülen varlıklar olarak kabul etmesi animizm düşüncesi çerçevesinde değerlendirilmektedir. Buna ek olarak Allah, melek gibi soyut varlıkları somut insani özelliklere göre düşünmeye de antropomorfizm denilmektedir (age: 308). Antropomorfizm düşüncesi çocuk gelişim süreci açısından masum kabul edilirse de bu kısım varlıkların çizgi filmlerde işleniş, meselenin asıl mecrasından saptırılmış bir boyutunu temsil etmektedir. Günümüzde birçok çizgi filmde tasvir edilen “ilahlar”, “tanrı ve tanrıça”lar antropomorfizmin suiistimali olarak değerlendirilebilir. Sevdiği ve onun da kendisini sevdiğine derinden inandığı “Yaratıcı” düşüncesinin bu yolla saptırılmasının, gözle görmediği, sesini işitmediği ve algılayamadığı Allah kavramının çocuğun zihnindeki sağlıklı gelişimine zarar verecektir. Bu ise dinî değerlerin benimsetilmesinde ilgili çizgi filmin olumsuz olarak değerlendirilmesine sebebiyet verecektir.

Antropomorfizm düşüncesinin içerisinde yer alan bir diğer örnek ise insan özelliklerinin hayvanlara transferi şeklindedir. Aynı şekilde “transmogrifikasyon” kavramıyla ifade edilen, hayvan özelliklerinin insana transferi düşüncesi de antropomorfizmin içerisinde değerlendirilmektedir. Her iki düşüncenin tezahürlerini çizgi filmlerde görmek

mümkündür. Ancak insan davranışlarının hayvanlara aktarılması konusu üzerinde durulması önemlidir. Zira bu birçok kültürde masal ve hikâyelerde yer almış çok eski bir geleneğin günümüze yansması olarak kabul edilmektedir (Burke ve Copenhaver, 2004: 207). Çizgi filmlerde hayvanların niçin kullanıldığı, çocukların niçin hayvanlardan hoşlandığı merak edilen bir husustur. Özellikle reklamlarda en çok kullanılan sembollerden biri hayvanlardır. ABD’de 1900-2000 arası yazılı basın reklamların incelenmesi neticesinde, yaşanan devrin anlayışlarını ortaya koymada en etkili yöntem olduğu tespit edilmiştir. Örneğin 1940-50 yılları arasında güçlü aile ilişkilerini ve geleceği temsil eden hayvan figürleri kullanmışlardır. Bununla birlikte antropomorfik hayvan figürlerinin normal hayvan figürlerinden daha etkili olduğu sonucuna varmışlardır (Spears ve Germain: 2007). Ticaretten eğlenceye birçok alanda yer bulan, özellikle ticari reklamların ve markaların ekran yüzü olan hayvanların film ve çizgi filmlerde kullanılması ve beğenilmesinin nedeni nedir?

Öncelikle çizgi filmler daha çok kitleye ulaşma çabasındadır. Bundan dolayı etnik problemler, dinî görüşler ve belli gruplara ait ifade ve sembollerden arınmış olması gerekir. Bu yüzden evrenseli daha iyi yansıtması, tarafsız ve eşitlikçi olması bakımından hayvanlar tercih edilmektedir. Japonlara ait “anime” tarzı yapımların Batıda başarılı olması bunların evrensel olan vurgularından ve tarafsızlığından kaynaklanmaktadır. Ancak bu tarafsızlık ve evrensellik iddiası içerisinde, yapımın geldiği kültürü yansıttığı da yadsınamaz bir gerçektir.

Hayvanların insan yerinde kullanılması, izleyiciyi fantastik içerik hakkındaki şüphe ve tereddütlerini bir kenara bırakarak senaryoya odaklandığı gibi, karakteri izlemeye devam etmesini de sağlamaktadır. Ayrıca hayvan karakterlerin konuşması, insanın jest ve mimiklerini gösterebilmesi ve insanın yapamadığı birçok faaliyeti başarabilmesi bizzat dikkati çeken unsurlardandır. Zira bu durum başlı başına bir faktördür. Çocuk, konuşan bir hayvan ile konuşan bir insan arasında seçim yaptığında konuşan hayvan tarafını tercih edecektir. Örneğin çalışmamız kapsamında izlenen “İbi” çizgi filminde İbi’nin arkadaşı Tosi bir kaplumbağadır. Bu kaplumbağa fasulyeye benzeyen 2-3 adet “pat pat yemişi” yediğinde uçan dev bir kaplumbağaya dönüşmektedir. Ayrıca bu kaplumbağa balkonlu uçan bir evdir. İbi bu uçan kaplumbağada yolculuk yaparak yeni maceralara sürüklenmektedir. İbi’nin yol arkadaşı Tosi bilge bir kaplumbağadır.



Şekil 6: Tosi

Çizgi filmleri etkileyici kılan bir diğer özellik “güldürü” anlamına da gelen mizahtır. Çizgi film mizahın en mahir kullanıldığı alanlardan birisidir. Öğelerinin halden hale geçirilebilmesi, yer çekimi yasasına aykırılık, sanal manada yoktan var eden, varı yok eden yapısı ve hareket alanının genişliği vb. özellikler çizgi filmi canlı sinemaya göre daha avantajlı konuma yükseltmektedir. Çizgi film bu avantajını en belirgin bir şekilde mizahın kullanılmasında göstermiştir (Gökçearslan, 2009: 104). Genel olarak gerçek hayatta var olan nesnelere dayandırılarak biçim verilen çizgi film kahramanları insan-hayvan, insan-nesne ve insan-bitki karışımı formlarıyla bizzat mizahidir, izleyenleri eğlendirir. Çizgi film dünyasının sevilen ilk örneklerini veren Disney’in canlandırdığı fare, tavşan, kedi, ördek gibi hayvanlar bizzat görsellikleriyle komiktir ve ilgi çekicidir. Gökçearslan (age: 88) mizahi karakterlerin yakalanabilmesi noktasında gerçek hayattaki örneklerinin çok iyi incelenmesi ve bedenlerindeki bazı noktaların aykırılık oluşturabilecek şekilde vurgulanması gerektiğini belirtmektedir. Yazara göre mizaha ulaşabilmenin en temel kuralı abartı ve deformasyondur. Disney ilk yıllarda abartı ve deformasyona çalışmalarında yer vermese de daha sonraki yıllarda bu tutumdan dönerek karakterlerde bazı abartı ve kusurların kullanılmasıyla mizaha ulaşmaya çalışmıştır.

Çizgi film bizzat eğlence amacına hizmet eden bir yapıt olarak mizahın bir türünü oluşturmaktadır. Esasen çocuğu etkilemesinin nedeni de budur. Günün yorgunluğu ve stresini atmak için yaşanan ortamdan kopmaya vesiledir. Yardımcı (2010: 16-18), mizahı incelediği çalışmasında mizahın fonksiyonlarını ruhsal, sosyal ve fiziksel açılardan ortaya koymuştur. Mizah, ruhsal olarak kişiyi rahatlatma ve stresi azaltma işlevi görürken sosyal olarak bireyler arasında hoş ortam temin etme ve insan ilişkilerini

artırma gibi bir fonksiyona sahiptir. Fiziksel olarak ise zevk ve keyif verme, mutluluk verme, acıyı ve ağrıyı azaltma gibi işlevleri mevcuttur. Mizah yönüyle de çizgi film, çocuğu ekrana kilitlemekte, beğenisini ve gönlünü kazanmakta, temsil ettiği değerlerle onu tanıştırmaktadır. Çocuk, gülerek ve eğlenerek izlediği yapım içerisinde gizli yahut açık, dinî-kültürel değerlerine yabancı ve zararlı unsurları da gülerek karşılamakta ve tepkisel davranmamaktadır. Zira okulöncesi dönemde çocuğun olayları değerlendirme kabiliyeti henüz gelişmemiştir.

1.8.3. Çizgi Filmde Bilinçaltı Mesajlar ve 25. Kare

Çizgi film inceleme konusu yapılırken onun doğrudan doğruya verdiği mesajların yanında sunulan gizli mesajlara da dikkat edilmesi gereklidir. Zira yetişmekte olan temiz dimağların emanet edildiği çizgi filmler görüldüğü kadar masum olmayabilir.

Zaman zaman sinema, zaman zaman da çizgi filmlerin gizli birtakım mesajlar gönderdiği bilgisi ile karşılaşmaktadır. Bu mesajlara bilinçaltı mesajlar denilmektedir. Bilinçaltı mesaj kavramı, mesajın bilinç düzeyine çıkmadığını ve böylece mesajı alan kişinin bunun farkında olmadığını ifade eder. “Bilinçli tepki uyandırmayacak düzeydeki belirsiz uyarıların kişi tarafından fark edilmeden algılanmasına bilinçaltı algılama” denilmektedir (Temizyürek ve Acar, 2014: 29). Bilinçaltı mesajlar farkına varmadan kitleleri etkilemeyi amaçlamaktadır. Fakat bu etkileme negatif yönde bir eyleme işaret etmektedir. Dolayısı ile böyle bir uğraş çokça eleştirilmiş ve tepki almıştır.

Bilinçaltı kavramını ilk ortaya atan Freud olmuştur. Freud buna kendi ifadesiyle “bilinç dışı” demektedir. Bu ise bilinçsiz anlamına gelir. Bilinç tarafından kullanılmış ve zamanla bilinç dışına itilmiş; ancak bilince çıkma eğilimde olan olay ve olguları anlatır. Bilinçaltı mesaj, görsel, işitsel ve yazılı mesajların çeşitli teknikler kullanılarak izleyicinin farkına varmadan bilinçaltına yerleştirilmesidir (Yolcu, 2005: 203).

Bilinçaltı mesajlar birtakım amaçlar taşır. Bu mesajlar bireyin normal şartlarda davranmayacağı tarzda hareket etmesini sağlayan, algı dışı veya maskelenmiş uyarılardır. Mesajların kaynağı, belli amaçlar dâhilinde bazen bir ürünün reklamını yapmak, bazen belli bir ideolojik düşünceyi pazarlamak, bazen de kötü amaçlı emellerini gerçekleştirmek üzere bilinçaltı ikna metodunu kullanır. Bilinçaltı iknanın en meşhur çalışmalarından birisi 1950’lerde James Vicary tarafından yapılmış “Patlamış Mısır Ye ve Kola İç” adlı çalışmadır. 1957’de Fort Lee New Jersey’deki bir sinemada,

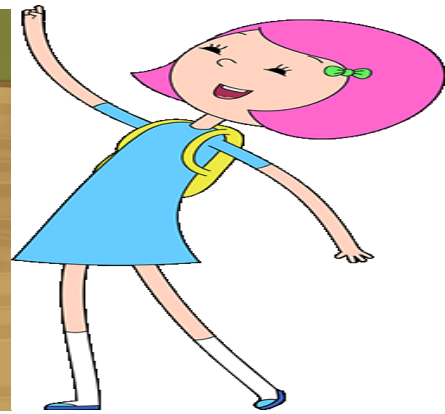
James Vicary ve onun Bilinçaltı Yansıtma Şirketi, her şeyden habersiz binlerce seyirciyi kapsayan 6 haftalık bir çalışma gerçekleştirdi. Çalışmada izlenen filmin her beş saniyesinde, bir milisaniyenin üçte biri kadar (0,00033 saniye) bir süreyle “patlamış mısır ye ve kola iç” mesajını gizlice ekrana yansıtan bir aygıt denediler. Bu denemeden sonra patlamış mısır satışlarının % 58, kola satışlarının ise % 18 oranında arttığı belirtilmiştir (Pratkanis, 1992).

Takip eden yıllarda bilinçaltı sözlü çalışma faaliyeti, görüntü odaklı kullanılmaya devam etmiştir. Yapılan bu gibi faaliyetler insan haklarına aykırı olduğundan gizli tutulmuş, hatta birçok bilim insanı bu gibi faaliyetlerinin varlığını reddetmiştir. Ancak 1978’de Hal Becker ses bantlarına bilinçaltı mesajlar yerleştirme amacıyla bir cihaz geliştirmiş ve bunu da Time Dergisi gibi tanınmış bir dergiyle yapılan ortak bir çalışmada test etmiştir. Time Dergisi bu cihazı mağazalardaki hırsızlık olaylarının azaltılması projesinde test etmiştir. 50 büyük mağazada, çalınan arka plan müzikleri içerisine, tekrarlanmak üzere “Ben dürüstüm, bir şey çalmayacağım” şeklinde mesajlar yerleştirilmiştir. Testin sonunda Time Dergisi hırsızlık olaylarında önemli ölçüde azalma olduğunu bildirmiştir (Vokey ve Read, 1985, akt. Yolcu, age: 205).

Meselenin daha önemli bir boyutu ise söz konusu bilinçaltı mesajların çizgi filmlerde kullanılmasıdır. Çocukların kişilik yapılarının geliştiği kritik okulöncesi dönemde davranışlarının gelişiminde önemi yadsınamayacak derecede olan çizgi filmlerde de bilinçaltı mesajlar yer almaktadır. Bilinçaltı görsel mesajları yapımcıya ve geldiği kültüre göre çeşitli ayırımlara tabi tutmak mümkündür. Bunlardan birincisi yapımcının ideolojik düşüncesini yansıtma açısından değerlendirilebilir. Aşağıda “İbi” çizgi filminden iki adet resim görünmektedir.



Şekil 7: Hoppa ve Pumba



Şekil 8: İbi

Bu resimlerdeki karakterlerden ilk ikisi robottur ve kıyafetleri vardır. Robotların ten rengi ile kıyafetleri arasındaki fark açıktır. Her iki robot için de kısa tutulmuş kıyafet tercihleri dikkati çekmektedir. Şekil 8’de ise hikâyenin ana karakteri İbi görünmektedir. İbi’nin kıyafetinde de aynı şekilde modern giyim tarzını yansıtan hatlar tercih edilmiştir. Her iki örnek de izleyiciye, yapımcının giyim anlayışını yansıtmakta ve karşı tarafa bir giyim tarzı önermektedir.



Şekil 9: Rapunzel



Şekil 10: Çiçekler

İkincisi ise yapımcının kötü niyetini ortaya koymakta ve daha da ileri giderek bilinçaltı cinsel mesajlar göndermektedir. Aşağıda şekil 9’da “Rapunzel” çizgi filminden bir kare görünmektedir. Rapunzel şatoya gizlice giren genci uzun saçlarıyla bağlamıştır. Saçının aldığı şekil ve üzerinde beliren cinsel içerikli mesaj dikkat çekicidir.

İnsanoğlunun en büyük zaaflarından biri cinselliktir. Çekiciliği artırdığı için bazı ürünlerin reklamlarında cinselliğin kullanıldığı bilinmektedir. Ancak özellikle de kişilik gelişiminin hızlı olduğu okulöncesi ve takip eden çocukluk döneminde hedef gözetmeksizin gerçekleştirilen bu gibi eylemler son derece tehlikelidir. Ayrıca dostluk, arkadaşlık, aile, neşe ve eğlence gibi temaların ardına gizlenmiş, masum görünen yapımların, aile ve toplum yapısına zarar verici, dinî ve ahlaki değerleri sarsıcı unsurların ileriki yaşlarda ruhsal bozukluklara ve sapkınlıklara sebebiyet verebileceği belirtilmektedir (Küçükbezirci, 2013: 1888). Ayrıca, yukarıda şiddet bahsinde ele alındığı gibi çocuk, gülerken izlediği ve kendisini eğlendiren şiddet davranışını çeşitli nedenlerden dolayı şiddet olarak algılamamaktadır. Bu sebeple cinsel içerikli ve üzerine komedi kılıfı giydirilmiş mesajları da cinsellik olarak algılayamama tehlikesi ile karşı karşıyadır.

Bilinçaltı mesajların yerleştirilmesinde 25. kare ayrı bir önem taşımaktadır. Video görüntüleri çerçeve tabir edilen resim karelerinin ardı ardına gösterilmesi ile

oluşmaktadır. Her bir saniyeye 24 kare gelecek şekilde hareket oluşturulmakta ve böylelikle izleyicinin bilinç eşiği geçilebilmektedir. Araştırmalar insan gözünün saniyede yalnızca 24 kare algılayabildiğini ve beynin, görüntünün sürekliliği sayesinde kareleri birbirine ekleyerek akıcı ve doğal bir görüntü oluşturduğunu ortaya koymuştur (Özcan, Taşkın ve Baysal, 2015: 99). Göz bir saniyede 24 kare algılayabilirken 25. kareyi algılayamamaktadır. Fakat bilinçaltı 25. karede var olan görüntüyü depolamaktadır. Böylece istenen mesaj hedef kitleye iletilmiş olur (Küçükbezirci, 2013: 1885). Ancak araştırmacılar bu tekniğin etkili olup olmadığı konusunda tartışmaların devam ettiğini belirtmektedirler.

1.9.Çizgi Filmin Özellikleri

Bir bütün olarak çizgi filmi oluşturan parçalar “içerik” ve “biçim” olmak üzere iki kısma ayrılmaktadır.

1.9.1. İçeriksel Özellikler

İçeriksel özellikler konu ve karakterler olmak üzere iki başlıkta incelebilmektedir.

1.9.1.1. Konu

Konu, üzerinde yazı yazılan, söz söylenen ve çalışılan düşünce, olay ya da durumdur. Çizgi filmlerde konunun çocuğun evrensel nitelikler taşıyan ruhsal özelliklerine uygun, eğlendirici ve eğitici nitelikte olması önemlidir (Güler, 2013: 212). Çizgi filmlerde konu gerçekçi bir biçimde ele alınabildiği gibi, karikatürize ederek esprili bir şekilde de verilebilmektedir. Böylece kahramanlar sevimli bir kalıba sokulmuş olur (Güler, 1989: 168).

Çizgi filmlerde işlenen konular genel olarak eğlendirici ve dinlendirici olmaktadır. Mücadele, başarı, yardımlaşma, dostluk, aile, doğal çevre, gelenek ve göreneklere duyarlılık, nezaket, saygı, dürüstlük, merhamet vb temaları içermektedir (Güler, 2013: 212). Ancak, ters orantılı olarak, konu ele alınırken başta şiddet olmak üzere, hile, dolandırıcılık, yalan, darp, öldürme, yaralama gibi olumsuz davranışları da sıklıkla görmek mümkündür.

Güler (1989: 172), çizgi filmin yapısal amacını ikiye ayırmaktadır. İlkinde bir yanlış düzeltme, bir problemi ortadan kaldırma, serüven yahut araştırma konu edilerek

eğlendirici bir yapı ortaya koyulurken; ikincisinde toplumsal ilişkiler, amaçlar ve mücadeleler yer alır. Bu tarz çizgi filmlerin de eğitsel olduğu ifade edilmiştir.

1.9.1.2. Karakter

Çizgi filmi sevimli hale getiren ve çekiciliğini artıran karakterlerdir. Çocuk, film karakterinde kendinden bir şeyler bulduğu sürece onu sevecek, ona bağlanacak ve kendini onunla özdeşleştirecektir (Güler, 1989: 174). Kişilik gelişimi sürecinde yaşanan psikolojik sürecin bir göstergesi olarak sevdiği karaktere bağlanacak, onunla üzülüp onunla mutlu olacaktır. Çizgi filmde ele alınan konu, eylem ve görsel öğeleri destekleyen unsur filmin karakterleridir.

Çizgi film karakterleri hayvanlar, insanlar ve hayali kahramanlar olarak üç gruba ayrılmaktadır. Hayvansal özellikler karaktere bir masumiyet kazandırırken insanların dile getiremediklerini ekrana yansıtabilmektedir. Çocuk, kendinde gördüğü bazı eksiklikleri onda gidermekte, insanlarda görüp onaylamadığı bazı hataları ve yanlışlıkları onda görüp onaylayabilmektedir. Diğer bir ifadeyle hayvanlar çocuğun yansıtamadığı iç dünyasını dışa vurarak onu temsil etmektedir. Aynı zamanda adâlet, yardımlaşma ve hoşgörü gibi soyut kavramlar bir bakıma hayvan karakterlerin şahsında somutlaştırılarak ekrana yansıtılmaktadır (Temizyürek ve Acar, 2014: 28).

Hayvan karakterlerin çizgi filmde yer alışı ise iki şekilde gözlenmiştir. Birincisi hikâyenin başkahramanı, ikincisi ise insanların yardımcısı şeklindedir. Birinci durumda ya doğada gerçek hayvanları canlandırma amaçlı olarak rolünü icra eder. Yahut da bir hikâyede insanı temsil ederek, insan adına hareket eden bir karakter rolündedir. İkinci durumda ise insanın yanında yer alan hayvan karakteri haksızlığa karşı doğrunun yanında, adâleti savunma rolünü üstlenmiş olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak her iki durumda da, yani ister hayvan ister insan şeklinde olsun gerçek yetişkini temsil ederler. Karakterin yaşı ve görüntüsü ne kadar küçük olursa olsun o yetişkin bireyin temsilidir (Ekici, 2015: 72).

Çizgi filmin ana karakteri ya bizzat güçlü bir kişiliktir yahut sihir ve büyü yoluyla gücünü göstermektedir. Yahut da sevimliliği ve zayıflığıyla gücü etrafında toplamakta, yumuşak güç oluşturmaktadır. Ana karakter genelde yardımcı karakterlerle birlikte rolünü icra etmektedir. Ayrıca, karşısında mücadele edeceği rakipler, düşmanlar veya

zararlı akımlar mevcuttur. Çocuk, hikâyede genellikle ana kahramanın tarafını tutar, onunla birlikte başarı elde ederek egosunu tatmin eder.

Filmde ana karakter veya kahraman, yuvarlak hatlı, sevimli ve çizimleri yumuşak dokunuşludur. Sempati çeker. Hayvan dahi olsa güleçtir. Kötüler ise genelde keskin hatlı, çirkin ve sert bakışlıdır. Bir an önce karşısına dikilip mağlup edilmelidir.

1.9.2. Biçimsel Özellikler

Biçim, duygu ve düşünceyi yazan, tanımlayan, gösteren ve anlatan bir unsur olarak filmin tamamını kapsamaktadır. Bu sebeple çizgi filmlerde kullanılan renk, ışık ve çizgi gibi öğeler biçimsel özellikleri oluşturmaktadır.

1.9.2.1. Renk

Renk, çocuklar açısından evrensel bir nitelik taşımaktadır. Özellikle sarı, kırmızı ve mavi renkler onların ilgi duyduğu renklerdendir. Okulöncesi çocuklara yönelik çizgi filmlerde bu üç rengin ağırlıklı olarak kullanıldığını görmekteyiz. Diğer taraftan çizgi filmde renklerin konunun içeriği ile ilişkilendirilerek verildiği belirtilmektedir. Doğru, güzel ve iyi olan unsurlar açık ya da canlı renklerle, kötü, çirkin ve yanlış olan unsurlar koyu renklerle ifade edilmektedir.

1.9.2.2. Işık

Renklerde olduğu gibi ışığın tonları karakterlerin ve konunun psikolojisi hakkında bilgi vermektedir. Karakterlerin duygu ve düşüncelerini yansıtan ışık, iyiliği aydınlıkla, kötülüğü karanlıkla ekrana yansıtır. Işık genelde renk ve çizgi ile bütünlük oluşturacak şekilde kullanılmaktadır.

1.9.2.3. Çizgi

Çizgi filmin ana unsurlarındandır. Farklı kalınlık ve incelikteki kullanımı çeşitli anlamları ortaya koymaktadır. Çizgi filmin gelişiminde özellikle dairesel şekillerin önemi büyüktür. Dairesel çizimler çoğunlukla karakterlerin çiziminde kullanılmaktadır (Güler, 2013: 2014).



Şekil 11: Dairesel çizim örneği

Fairrington, birçok eski ve modern figürün kısa, küçük ve hafifçe iri kafa yapısına sahip olduğunu belirtir. Yazar, birçok çizgi karakterin taslak çiziminin basit, aynı zamanda yuvarlak ve hafif oval olduğunu ve şeklin bu temele oturduğunu belirtir (2009: 110). Şekil 11’de dairesel çizim örnekleri görülmektedir.

1.10. Çizgi Film ve Animasyonun Tarihçesi

Çizgi filmin tarihi gelişim sürecini anlatmaya geçmeden önce halk arasında genelde eş anlamlı olarak kullanılan “animasyon” ve “çizgi film” kavramlarının ne anlama geldiğini izah etmek yerinde olacaktır.

Günümüzde canlandırma sinemasının ürünlerini yansıtmak için çeşitli isimlendirmeler kullanılmaktadır. Geçmişte yalnızca “çizgi film” şeklinde isimlendirilirken bugün artık çizgi filmin yanında “animasyon”, “anime”, “stop-motion”, “3D” gibi isimlere de şahit olmaktayız. Öyle ise bu kadar farklı isimlendirmenin nedenini ve bu isimlendirmelerin karşılık geldiği anlamları kısaca izah etmek faydalı olacaktır.

Günümüzde en sık kullanılan iki kavram çizgi film ve animasyondur. Çoğunlukla halk arasında eş anlamlı olarak bir diğerini ifade etmek için kullanılan bu iki kavram arasında, temsil ettikleri filmin yapım tekniklerinden kaynaklanan bazı farklar bulunmaktadır. İngilizce karşılığı “geleneksel canlandırma” yahut “çizgi sinema” olan çizgi film, el ile çizilmiş şekillerin belirli bir düzen halinde hareket ettirilmesi ile elde edilmektedir. Animasyon ise Türkçe karşılığı “canlandırma” tabir edilen ve bütün animasyon çeşitlerini kapsayan bir çatı kavram olarak tanımlanmaktadır. Şenler (2005:

100) animasyonu, “Resim ya da nesnelerin hareketli ve canlı oldukları yanılsamasını uyandıracak biçimde düzenlenmesi işlemi” şeklinde tarif etmektedir. Şenlerin tarifinden hareketle animasyon yahut Türkçe ifadesi ile canlandırma, çizgi filmi kapsamakta ve “nesnelere”i de işin içine dâhil ederek animasyonun daha farklı boyutlarına işaret etmektedir. Özer de (2007: 38-56), animasyonun çocuk üzerindeki etkileri, kullanım alanları ve animasyon etkinlikleri konularını ele aldığı çalışmasında animasyonun geniş kapsamına işaret etmiştir. Yazar, çizgi filmin yanı sıra yüz boyama, kukla gösterisi ve kukla yapımı, resim, oyun hamuru, kum oyunları, müzik dansları, doğaçlama-drama, komedi sihirbazlığı, lego, yumurta boyama, baskı, sessiz film, karton-kâğıt işleri, maske yapımı gibi çalışmalarını da animasyon etkinlikleri içerisine dâhil etmektedir. Bunlara ek olarak animasyonun cansız nesne ve çizimleri canlandırma, çizgi filmin ise daha çok bu eylemin ekrana yansıyan boyutunu temsil ettiği söylenebilir.

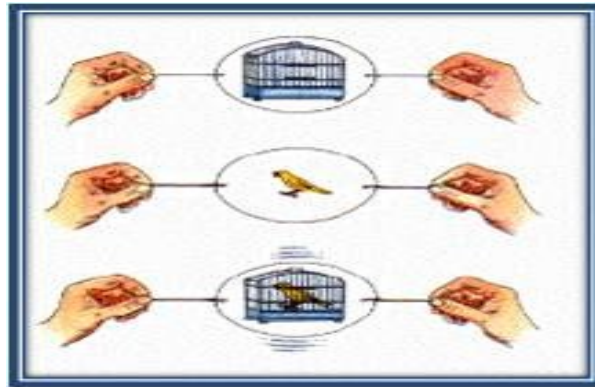
Geçmişte sinema sektöründe animasyonun kullanımı günümüzdeki kadar geniş bir alana sahip bulunmadığından çizgi film ile film farkı oldukça barizdi. Ancak bilgisayar destekli programların çeşitlenmesi ve 3 boyutlu yapımların çoğalmasıyla “çizgi film” kavramı, alanı temsil etmede yetersiz kalmıştır. Teknolojinin getirdiği kolaylık ve yenilikler çizimleri kolaylaştırırken, çizgi film ekibinde yer alan sanat ekibi, düzeltme ekibi, boyacı, yönetmen, arka plan sanatçıları ve film/kamera ekibi gibi yardımcıları olan ihtiyacı sona erdirmiştir (<https://serdara.com/animasyon-cesitleri-etimolojisi-felsefesi/>, Erişim: 26.12.2016).

Günümüzde animasyon çalışmalarında bilgisayarın iki tür kullanımından söz edilmektedir. Birisi, geleneksel el çizimlerinde olduğu gibi, yapılan çalışmanın bilgisayarla gerçekleştirilmesidir. İkincisi de modern bilgisayar programları olan 3D grafik sistemlerinin kullanılmasıdır (Moreno, 2014: 13). Kısacası, günümüzde bilgisayar destekli animasyon çalışmalarıyla hem geleneksel çizgi film, hem de modern 3D ürünleri elde edilmektedir.

Günümüzde en az çocuklar kadar yetişkinlerin de izlemekten haz duyduğu “çizgi film” ya da başka bir deyişle “canlandırma sineması”, sinemanın vazgeçilmez öğelerinden biridir. “Çizgi film, resimlerin hareketli ve canlı oldukları yanılsamasını uyandıracak biçimde düzenlenmesi işlemidir.” Animasyonun kurucularından Norman McLaren çizgi filmi; hareket eden çizimlerin değil, “çizilenlerin hareketi sanatı” olarak tanımlamıştır. McLaren’e göre her iki kare arasında ne olduğu, kareler üzerinde ne olduğundan daha

önemlidir (Aydın 1989: 28, akt. Şenler, 2005: 100). Tam da bu noktada aslında animasyonun ne olduğu ortaya çıkmaktadır. Londra Üniversitesinden Doktor Peter Mark Roget, “Objelerin Hareketlerine Göre Görüş Sürekliliği” adıyla kaleme aldığı makalesinde retinanın algıladığı görüntüleri tutma işlevinden söz eder. Gerçekte hareket eden resim kartlarının tek bir hareket gibi görünmesini sağlayan da budur. Retina, algıladığı resmi sonraki resim gelinceye kadar saniyeden daha az bir süre tutmaktadır. Birbiri ardına gelen resimler yeterli hıza ulaştığında ise göz, bu resimleri tek bir hareket olarak algılayacaktır (Whitehead, 2012: 19).

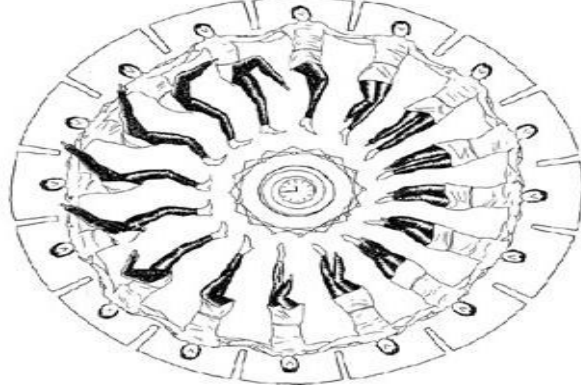
Bilim insanları animasyonun serüvenini mağara duvarlarına çizilen figürlerden başlatmaktadırlar. İspanya’nın kuzeyindeki Altamira Mağarasında 30 bin yıllık hayvan çizimlerine rastlanmıştır. Dörtten fazla bacağı bulunan bazı figürlerin bir tür hareketi resmetme yöntemi olduğu düşünülmektedir (Beckerman, 2003: 4). Mağara duvarlarına çizilmiş en eski animasyon örneklerinin en eski hareketi yansıtmaya düşüncesi olduğu bilinmekle beraber, bunların tam manasıyla animasyona örnek olamayacağı açıktır. Peter Mark Roget’in makalesinde belirttiği “görüntünün sürekliliği” gerçeğine dayalı olarak ortaya konabilecek ilk icatlardan birisi “thaumatrope” adıyla geliştirilmiş alettir. Dr. William Henry Fitton (1780-1861)’ a dayandırılan thaumatrope iki tarafında da birer resim bulunan yuvarlak bir nesnedir. Birbirine karşılık gelen kenarlardaki deliklere geçirilen ip vasıtasıyla döndürülerek resimler canlandırılmaktaydı.



Şekil 12: Thaumatrope 1826

İpler gergin tutulup çevrildiğinde her iki tarafında bulunan resimler hızlıca göz önünden geçmekte, iki resim tek bir harekette birleşerek görüntü elde edilmekteydi (Lutz, 1926: 16; Beckerman, 2003: 4).

Her ne kadar thaumatrope beklenen hareketi veriyorsa da animasyon için bir müddet daha beklenmiştir. 1832 yılında Joseph Antoine Ferdinand Pletau'nun geliştirdiği “phenakistoscope” animasyonun ilk temsilcisi olarak sahneye çıkmıştır.



Şekil 13: Phenakistoscope 1832

Phenakistoscope aynı şekilde yuvarlak bir disk şeklindedir. Üzerinde 16 farklı resim bulunan disk, bir ayna önünde çevrildiğinde aynadan tek bir görüntü yansımakta ve animasyon elde edilmektedir (Lutz, 1926: 20; Beckerman, 2003: 4).

Phenakistoscope'un icadından iki yıl sonra sahneye “zoetrope” çıkar. “Hayat tekerleği” adı verilen cihaz, İngiltere Bristol'da icat edilmişse de William George Horner tarafından 1867'de tekrar tasarlanıncaya kadar pek tanınmamıştır. Silindir şeklinde bir karton kutuyu andıran cihaz döndürüldüğünde içindeki resimler, üzerinde bulunan aralıklar vasıtasıyla izlenebiliyordu. Ayrıca, içeride resimlerin bulunduğu şerit de değiştirilebilmekteydi (Lutz, 1926: 24-25; Beckerman, 2003: 6).



Şekil 14: Zoetrope 1867

1880 yılında Emile Reynaud'un icat ettiği “praxinoscope”, animasyon çalışmalarını bir adım daha ileri götürmüştür. Bu cihazda artık delikler ortadan kalkmış yerini aynalar almıştır. Dönen silindirin orta kısmına konumlandırılan aynalar görüntüyü daha net

ilettiğinden, seyirciye daha keyifli izleme imkânı sağlanmıştır. Daha sonra Reynaud bu cihazı bir projektöre bağlamayı başarmış ve Paris'te dünyanın ilk sinema salonunu kurarak 1900 yılına kadar gösterilerini devam ettirmiştir (Parkinson 1995:7-8, akt. Şenler, 2005: 101; Türker, 2011: 230).



Şekil 15: Praxinoscope 1880

Animasyonun tarihi gelişim sürecinde verilen örnekler yalnızca bunlarla sınırlı değildir. Söz konusu bu aygıtlar zaman içerisinde gelişim göstermişlerdir.

Animasyonun gelişim sürecinde yeni icatlar elbette ki teknolojinin gelişimi ile doğru orantılıydı. Mercek teknolojisinin gelişimi, karakterlerin basılacağı malzemenin geliştirilmesi vb. uğraşlar, bugünkü manada bir çizgi filmin üretilmesini 20. yüzyılın başına kadar getirmişti (Türker, 2011: 230; Beckerman, 2003: 18).

1911'de "Little Nemo in Slumberland", 1912'de de "How a Mosquito Operates" adlı yapımlarıyla teknik animasyon metodunu ilk kullanan McCay olmuştur.



Şekil 16: Dinozor Gertie 1914

Canlandırma sanatının ilk başarılı karakteri ise Dinozor Gertie olmuştur (Michelsen, 2009: 4; Türker, 2011: 230).

Şüphesiz canlandırma sektörünün en başarılı oluşumlarından birisi Disney'dir. 1923 yılında kurulan şirketin en meşhur karakteri Mickey Mouse'tur. Sektördeki ilk sesli film olan "Steamboat Willie"nin de yapımını gerçekleştiren şirket, 1928-1938 yıllarında hazırladığı uzun metrajlı animasyonlarla eğlence sektörüne giriş yapmıştır. Sonraki dönemde bilgisayarın kullanımı ile birlikte yaşanan gelişmeler animasyonun gelişimini hızlandırmıştır (Türker, 2011: 232; Kaba, 1994: 86). Bilgisayar onlarca insanın yapacağı işi tek başına üstlenmiş, çizimleri kolaylaştırmış, kaliteyi artırmıştır. Ancak el yapımı çizgi filmler izleyici gözündeki müstesna yerini korumayı başarabilmiştir.

1.11. Türkiye'de Çizgi Film/Animasyonun Gelişimi

1930'lu yıllarda Disney ve benzeri çizgi film üreticilerinin yapımlarının Türkiye'de yayımlanması ülkemizdeki karikatür sanatçıları teşvik etmiş, canlandırma sektörüne karşı ilgiyi artırmıştır. Bu yüzden ilk çizgi film denemeleri bu sanatçılar tarafından gerçekleştirilmiştir. İlk ürünler ise 1947-1949 yıllarında verilmeye başlanmıştır. O dönemde Devlet Güzel Sanatlar Akademisinde öğretim görevlisi olan Vedat Ar, 1947'de açtığı kursta eğitim alan 5 öğrencisiyle ilk denemelere başlamıştır. Bu denemeler neticesinde hayat bulan üç dakikalık "Zeybek Oyunu" adlı yapım, Türk çizgi film çalışmalarının ilk ürünü olmuştur. (Abalı, 2012: 106).

Vedat Ar'ın Filmar stüdyosuyla aynı dönemde kurulan bir diğer stüdyo İstanbul Reklam Ajansı'dır. Sinema yayıncılığı adına reklam filmi hazırlamak amacıyla kurulan ajans, o dönem canlandırma filmler hazırlatmışsa da henüz dünyada bile yeterince gelişmemiş olan bu alanda başarı elde edilememiştir (Şenler, 2005: 110).

Dönemin animasyon sanatçıları arasında Ferruh Doğan, Oğuz Aral, Tonguç Yaşar, Orhan Büyükdoğan gibi isimler bulunmaktadır. Türkiye'de 1960'lı yıllarda yukarıda isimleri zikredilen Filmar ve İstanbul Reklam Ajansının yanı sıra Kare Ajans, Karikatür Ajans, Radar Reklam, Stüdyo Çizgi, Canlı Karikatür, Ajans Bulu, Sinevizyon ve Artnet gibi ajanslar ve stüdyolar zamanla elde ettikleri reklam gelirleri sayesinde kısa ya da uzun metrajlı animasyon filmleri üretmeye gayret göstermişlerdir (Hünerli, 2005: 59, akt. Abalı, 2012: 106). Bunlardan Stüdyo Çizgi'de Yalçın Çetin, "Evliya Çelebi" ve "Karagöz" gibi tipleri canlandırmıştır. Ülkemizde dönemin yetiştirdiği ünlü sanatçılar ve eserlerinden bazıları şunlardır:

“Tonguç Yaşar ‘Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?’, ‘Yaşa Donkişot’(1970), Emre Senan ‘Gerge Adam’ (1975), ‘Canlandırma Tabanca’ (1976), ‘Kısasa Kısas’ ve ‘Hayatında Eğri Çizgiyi İlk Kez Keşfeden Adam’ (1977), Cemil Erez ‘65 KV’ (1974), Ateş Benice ‘Düğüm Nasıl Çözülür’ (1976), ‘Hoca Bir Gün’ ve 1980’de Zagreb Şenliği’nde gösterilen ‘Stereo’” (Balcıoğlu, 1987: 377, akt. Şenler, 2005: 110-113)

Derviş Pasin ve Ateş Benice 1984 yılında kurdukları Pasin-Benice Stüdyolarında, TRT için “Tomurcuk”, “Süper Cıvıv”, “Evliya Çelebi”, “Karıncı Ailesi”, “Ece ile Yüce” gibi birçok çizgi film çekmişlerdir. Beşer dakika halinde, yetmiş beş bölümden oluşan “Karıncı Ailesi” de ilgi görmüş ve yurtdışı pazarında da gösterime girmiştir. Bunlara ek olarak Çizgi Reklam, Tunç İzberk Stüdyosu, Tele Çizgi, Animatek, Ajans Blu, Artnet gibi birçok stüdyo, devlet kurumları için animasyon filmleri yapmıştır (Hünerli, 2005: 66, akt. Abalı, 2012: 108).

Damla Animasyonda Kültür Bakanlığı için üretilen “Deli Dumrul”un yanı sıra TRT için birçok çizgi film yapılmış, aynı şekilde 1989’da yine TRT, Kültür Bakanlığı ve Diyanet İşleri Başkanlığı’nın yanı sıra Türkiye’deki birçok kurum için animasyonlar hazırlamıştır. Ayrıca Eskişehir’de Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi’nde ilk çizgi film (animasyon) bölümü açılmıştır. 2005’te İstanbul’da Maltepe Üniversitesi Çizgi Film Animasyon Bölümü, 2006’da Kütahya Üniversitesi Çizgi Film Animasyon Bölümü açılarak sektöre eğitilmiş eleman kazandırma çalışmaları hızlanmıştır (Abalı, 2012: 108).

Günden güne gelişmekte olan Türk çizgi film sektöründe takip eden yıllar önem arz etmektedir. Nitekim 2007 yılında kurulan Türkiye’nin ilk şifresiz çocuk kanalı Yumurcak TV (<http://www.samanyolu.tv/kurumsal/tarihce>. Erişim: 11.05.2014), alana farklı bir açılım getirmiş, ardından 1 Kasım 2008’de TRT Çocuk’un yayına girmesiyle birlikte rekabet gelişmeye başlamıştır. 2011 yılında “Radyo ve Televizyon Kurulu ve Yayın Hizmetleri Hakkında Kanun” adıyla bir kanun çıkarılmıştır. Bu kanunun 14. Maddesi şu şekildedir: “Genel ve tematik içerikli yayın yapan televizyon kuruluşlarının, çocuk yayınlarında çizgi filmlere yer vermeleri hâlinde, çizgi filmlerin en az yüzde yirmisinin, diğer çocuk programlarının en az yüzde kırkının Türkçe dilinde üretilmiş yapım olması ve Türk kültürünü yansıtması zorunludur.” Bu madde ile birlikte yerli yapım çizgi film üretiminin devlet tarafından destekleneceği duyurulmuştur

(<http://www.mevzuat.gov.tr/MevzuatMetin/1.5.6112.pdf>. Erişim: 11.05.2014). Bu gelişmeler doğrultusunda yeni animasyon stüdyoları açılmış ve bu stüdyolarda yerli yapımlar çoğaltılmaya başlamıştır.

Başarılı yerli çalışmalardan biri olan “Keloğlan”, 2009 yılında Animax Animasyon Stüdyoları tarafından üretilmiştir. TRT Çocuk kanalı için hazırlanan film, Türkiye'nin ilk 3D çizgi filmi olma unvanını da taşımaktadır. Keloğlan, iki sezon boyunca gösterildikten sonra gerçek görüntüler eşliğinde yapılmaya devam etmiştir (Abalı, 2012: 110). Sonuç olarak Türkiye’de 2007 yılından itibaren teknolojik gelişmelere de paralel olarak, hızlı gelişen çocuk TV yayıncılığı, yapılan yerli çalışmalarla birlikte büyümeye ve gelişmeye devam etmektedir.

1.12. Eğitimde Çizgi Filmlerden Yararlanma

Günümüzde bilim ve teknoloji hızlı bir gelişme göstermektedir. Bu gelişmelere paralel olarak eğitim yöntem ve tekniklerinde de gelişmeler meydana gelir. Bunlardan biri de eğitimde çizgi filmlerin kullanılmasıdır. Görsel materyallerle zenginleştirilmiş, öğrencinin aktif katılımını sağlayan; aynı şekilde neşe ve eğlence atmosferinde derse iştirak etmesine yardımcı olan unsur olarak çizgi film öne çıkmaktadır. Ayrıca, tedirginlik ve stresi azaltarak öğrenciye rahat bir öğrenme ortamı hazırlamaktadır.

Çizgi yapım, bir yandan derse eğlence katarken diğer yandan da dikkati üzerine çekmekte ve daha kolay anlaşılabilir. Öğrenci, ders sürecinde detaylara daha iyi odaklanabilmekte, olaylar arasında daha sıkı bağlantı kurabilmekte böylece yapıcı ve kritik düşünce yeteneğini geliştirmektedir (Eker ve Karadeniz, 2014). Buna ek olarak çocuklar çizgi film izlerken devam eden bir eğitim sürecinden söz edilmektedir. Çocuğun düşünce ve kritik yeteneği gelişirken aynı zamanda arkadaşları ve çevresiyle ilişkilerinde de bunu dışa vurmaktadır. Başka bir deyişle, izleyip yorumladığı filmleri hayatına aksettirmektedir (Habib ve Soliman, 2015: 251). Burada çizgi filmin etkinliğini belirleyen en önemli husus, içerdiği zengin renklendirmeler, animasyon grafikler ve seslendirmeleriyle öğrencinin dikkatini daha uzun süre canlı tutma ve kalıcı olma becerisidir. Bu sayede öğrenci yeni fikir ve kavramları keşfedebilmektedir.

Görüntüye dayalı bir iletişim aracı olarak çizgi film, karmaşık meseleleri açıklığa kavuşturarak, görünmez olanı göstererek çabuk ve özlü bir öğretim sağlama potansiyeli taşımaktadır. Herhangi bir olay, bir oluşum, canlandırma yoluyla irdelenebilmekte ve

sembollerle daha basit hale getirilerek etkin bir öğrenme sağlanabilmektedir. Bununla birlikte, göz alıcı renklerin ve seslerin de devreye girmesiyle, görerek ve işiterek daha etkin bir öğrenme ortamı sağlanabilmektedir (Güler, 1989: 168).

Çizgi filmlerin diğer bir işlevi eğlendirirken eğitmektir. Geçmişte ekranları süsleyen çizgi film kahramanı Red Kid ağzında sigara taşırken, sigaranın zararlarına yönelik bilinçlendirme kampanyalarına ayak uydurmuş ve ağzındaki sigaranın yerini bir saman çöpü almıştır.

Çizgi filmlerin, soyut kavramların somutlaştırılmasında da önemli işlevleri vardır. Özellikle “birlik-beraberlik, adâlet, misafirperverlik, yardımlaşma ve dayanışma” gibi değerlerin çocuk tarafından daha iyi anlaşılmasında etkilidir. Örneğin hemen her çizgi filmde yer alan “kötü” karakterin, sonunda hak ettiği cezayı bulması, ona karşı mücadele eden kahramanların birlikte hareket etmeleri adâlet ve dayanışma değerlerini ifade etmede oldukça başarılıdır. Örneğin “Şirinler” çizgi filminde her bölümde farklı bir kavram konu edilmiştir. “Birliktelik” kavramını anlatmada şöyle bir yol izlenmiştir: Şirin Baba, Bilgin şirine yerden bir dal almasını ve onu kırmasını söyler. Bilgin şirin istenileni yapar. Daha sonra bir deste dal alarak kırması istendiğinde buna gücü yetmez (Güler, 2014). Böylece, birlikten kuvvet meydana geldiği, örnekleriyle anlatılmıştır.

Çizgi film, gerçek hayatta gerçekleştirilmesi güç olan birtakım çalışmaların yürütülmesinde de önemli rol oynamaktadır. İnsan vücudunun tanıtımı, hücre ve atomun yapısının öğretimi gibi konularda oldukça işlevseldir. Örneğin 80’li yıllarda TRT’de yayınlanan Fransız yapımı “Vücudumuzu Tanıyalım” çizgi filmi, tüm vücut sistemlerinin işleyişini canlı olarak anlatan bir yapımdı. Kan dolaşımı, hücre sistemlerinin çalışması, beyin, kalp ve mide fonksiyonları, kas hareketleri vb. vücudumuzun birçok noktası bu çizgi film sayesinde kolayca anlatılabilmektedir (<http://www.youtube.com/watch?v=zqXJ00aX5Lk>. Erişim: 20.03.2017).

Çizgi film vasıtasıyla güneş sisteminin anlatımı üzerine bir çalışma yapılmış ve çizgi film kullanımının hem meselenin anlaşılması, hem akılda kalıcılığı, hem de olumlu ders ortamının oluşturulması bakımından başarılı olduğu tespit edilmiştir. 15, 17 ve 18 kişilik üç gruptan birine, geleneksel anlatım metoduyla, öğretmen tarafından güneş sistemi anlatılmış, ikinci gruba yalnızca güneş sistemini anlatmak için hazırlanmış olan çizgi film izletilmiştir. Üçüncü gruba ise güneş sistemi öğretmen tarafından çizgi film

eşliğinde anlatılmıştır. Her gruba 15 soru sorulmuştur. Sonuç olarak öğretmen ve çizgi filmin yer aldığı görsel öğretim sonunda maksimum öğrencinin sorulara doğru cevap verdiği tespit edilmiştir (İslam et al., 2014: 48).

Eğitim açısından çizgi filmler çocukların ilgisini çeken, eğlenceli görsel materyal grubundadır. Bu bakımdan eğitimin çok farklı kademelerinde bu görsel materyalden yararlanılmaktadır. Çocuğun her yönden gelişiminin hızlı olduğu okulöncesi dönem, dil gelişimi açısından da önemli bir yaş aralığıdır. Bu dönemde hem anadil gelişimi hem de yabancı dil öğrenimi açısından çizgi filmler aile ve çevre ile beraber etkin bir işlevi yerine getirmektedir. Od (2013: 504), görsel-işitsel araçlardan biri olan çizgi filmlerin okul öncesi yaş grubundaki çocuklara hitap ettiğini belirterek, çocukların ilgisini çeken konulardan olduğu için gerek erken yaşta yabancı dil eğitiminde, gerekse de öğrenilen dilin kültürünü anlamada yardımcı olduğunu ifade etmiştir.

Dewi (2013) tarafından yapılan bir çalışmada ise çizgi film kullanarak çocukların hikâye yazma becerileri ölçülmüştür. Bu çalışma neticesinde çizgi film izleyen çocuğun kelime haznesinin daha geniş olduğu, yazıda uygun kelimeleri seçebildiği ve daha detaylı bilgi sahibi olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca çizgi film izleyen çocukların doğru heceleme yapabildiği, daha uzun ve detaylı cümleler kurabildiği belirtilmiştir.

Aşkı Kurt ve diğerleri tarafından (2013: 5) “Fatih Projesi”nin öğretmen görüşleri doğrultusunda değerlendirilmesi amacıyla yapılan çalışmada, İslam Tarihi, İngilizce ve Biyoloji dersleri öğretmenlerinin “etkileşimli tahta” vasıtasıyla çizgi film ve videolu anlatımın sonuçlarından duydukları memnuniyetleri aktarmışlardır. Öğrencilerin bu çeşit görsel materyal vasıtasıyla daha önce görmedikleri şeyleri yerinde görebildiklerini belirtmişlerdir.

İşlevsel ders kitabı tasarımı konusunda öğretmenler üzerinde yapılan bir araştırmada 36 öğretmenden 19’u “karikatür/çizgi film karakterleri/kahramanları/animasyon çizimlerinin ders kitaplarında kullanılması gerektiği” doğrultusunda görüş bildirmiştir (Mazlum ve Mazlum: 2016: 9). Çocuğun hayal dünyasına ve kalbine hitap eden materyalin eğitim ve öğretimde akılda kalıcılık sağladığı, ilgiyi artırdığı, öğretmen tecrübeleri ile ortaya konulmaktadır.

Sınıf öğretmenlerinin öğretim noktasında çizgi filmlerden beklentilerini araştıran bir çalışmaya göre, sınıf öğretmenlerinin % 94,7’si çizgi filmlerin sınıfta eğitim-öğretimde

kullanılabilir olduğuna inanmaktadır (Bayındır, 2015: 112). Çocuğun hayatının ilk yıllarında en yakınında bulunan ve en geniş çaplı etkileşim yaşadığı kişilerden birisi olan sınıf öğretmenlerinin çizgi filmlerin eğitime katkısı noktasındaki inançları, çizgi filmin eğitim noktasındaki potansiyelini anlatma bakımından önemlidir.

Günümüzde çizgi filmlerin eğitim-öğretimde işlevselliğinin fark edilmesi bu ürünlerin kullanım alanının çeşitliliğini de artırmaktadır. Günümüzde birçok farklı eğitim kademesinde çizgi filminden yararlanıldığını görmekteyiz. Animasyon destekli çizgi filmlerin fen öğretimine etkisini 6. Sınıflar üzerinde değerlendiren bir çalışmada, çizgi filmin fen ve teknoloji öğretiminin yanı sıra öğrencinin derse yaklaşımını da olumlu yönde etkilediği ve başarısını artırdığı sonucuna varılmıştır (Ayvacı vd., 2012: 188).

Bir başka örnek ise İsrail’de 2006-2007 eğitim öğretim yılından itibaren 10 okulda uygulanan BrainPOP projesidir. Bu proje öğretmen ve öğrencilere yönelik olarak hazırlanmış çeşitli konularda animasyonları ihtiva eden animasyon temelli online eğitim ortamıdır. Proje, animasyonla bilginin transferini gerçekleştirirken öğrencinin motivasyonunu artırmayı amaçlamaktadır. BrainPOP üzerinde yapılan çalışmalar sonucunda bilginin aktarımı noktasında animasyon temelli online eğitim faaliyetinin ciddi olumlu etki meydana getirdiği tespit edilmiştir (Rosen, 2009: 1-2).

Türkiye’de televizyon vasıtası ile yürütülen eğitim faaliyetleri oldukça eskiye dayanmaktadır. Film makinesinin 1910 yılında ülkemize gelmesi ile birlikte sinema ile eğitim faaliyetlerinin başladığı görülmektedir. Özellikle Birinci Dünya Savaşı ve Çanakkale’deki askeri harekâtlarla ilgili tanıtım ve bilgilendirme videoları yapılmıştır. Günümüzde de yabancı dil ve tarih öğretimi ile ilgili çalışmalar yapılmaktadır. Ayrıca, Milli Eğitim Bakanlığı ile Tübitak ortak çalışmalar yaparak, çok çeşitli konularda animasyon filmleri hazırlamakta, bunların eğitimin çeşitli kademelerinde kullanılması ile ilgili plan ve çalışmalar yürütmektedirler (İnce Yakar, 2013: 29). Milli Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü ile Gıda Tarım ve Hayvancılık Bakanlığı arasında yapılan iş birliği anlaşmasına göre, okul öncesi ve 1., 2., 3., 4. Sınıf öğrencilerine izlettirmek üzere TRT ekranlarında yayınlanacak toprak, su ve orman temalı çizgi film ve animasyonlar hazırlanması planlanmıştır (<http://tegm.meb.gov.tr>, 2015).

Teknolojik sahada deęişim ve gelişimin hız kazandığı günümüz dünyasında, insan çoęu zaman bu hıza yetişmekte zorlanmaktadır. Sosyal hayatta kendini gösteren birçok buluş ve materyal, gerçekte insanın hayatından da bir o kadar alıp götürmektedir. Bu denli teknolojik çeşitlilik içerisinde bireyin dikkatini belli bir merkeze yoğunlaştırmak da geçmişe nazaran bir miktar daha güçleşmiştir. Bu noktada çocuęun dikkatinin yoğunlaştığı materyallerle eğitim yapma fikri eğitimcilerin gündeminde yer bulmaktadır. Geleneksel eğitim anlayışının yavaş yavaş kalem ve kâğıttan uzaklaşarak yerini mültimedya destekli eğitime devretmeye başladığı görülmektedir (Dwyer, 1993). Bu yeni akım içerisinde çocuęun ilgisini kolaylıkla çekme kabiliyetine sahip çizgi filmin ayrı bir yeri vardır. Bu sebeple, gelişim ve öğrenme sürecinde çocuęun erken yaşlardan itibaren muhatap olduęu çizgi filmlerin seçiminde hassas davranılması önemlidir.

1.13. Çizgi Filmlerin Çocuęun Kişilik Gelişimine Etkisi

Günümüzde bireyin sosyalleşmesinde kitle iletişim araçlarının etkili olduęu yadsınamaz bir gerçektir. Gerek yurt içinde, gerekse de yurt dışında medya eksenli yapılan araştırmalar bunu göstermektedir. Biz de çalışmamızın bu aşamasında çizgi filmlerin bireyin kişilik gelişimine olan etkilerini incelemeye çalışacağız. Öncelikle kişiliğin ne olduğunu, kişilik gelişimine etki eden faktörleri, alanda meşhur olmuş bazı kişilik gelişim kuramları bağlamında ele alacağız.

Literatür incelendiğinde çok farklı kişilik tanımlarının yapıldığı görülmektedir. Allport (akt. Mehmedoęlu, 2004: 42-45) 50 farklı kişilik tanımından söz etmiştir. Ona göre kişilik, “Ferdin çevresine özel uyumunu belirleyen psiko-fizyolojik sistemlerin dinamik örgütüdür.” Jersild (1972: 187) kişilięi, “İnsanın başkalarında bulunmayan bireysel özelliklerinin tümü” şeklinde ifade ederken, Burger (2006: 23) “Bireyin kendisinden kaynaklanan tutarlı davranış kalıpları ve kişilik içi süreçlerdir.” şeklinde tanımlamaktadır. Cüceloęlu’na göre ise kişilik, (2003: 404) “Bireyin iç ve dış çevresiyle kurduęu, dięer bireylerden ayırt edici, tutarlı ve yapılaşmış bir ilişki biçimi”dir.

Günlük dilde kişilik denildiğinde bireyin kendine has özelliklerinden söz edilmektedir. Neşeli, huysuz, güdüleriyle hareket eden, sinsî, utangaç vb. yaftalar bireye yakıştırılan özelliklerdir (Jersild, 1972: 187). Burger (2006: 24), Kişilięin ne olduğunu ortaya koyan altı farklı kuram üzerinde durmuştur. Aynı olaylar karşısında insanların neden farklı

davranışlar sergilediklerini ele alan ve farklı bakış açılarından inceleyen bu kuramları, her biri farklı bir uzvundan tutan kişilerin fiili tanımlamaya çalışması örneğinden hareketle izah etmeye çalışmaktadır. Bunlar, psikanalitik yaklaşım, ayırıcı özellik yaklaşımı, insancıl yaklaşım, davranışsal/sosyal öğrenme yaklaşımı, biyolojik yaklaşım ve bilişsel yaklaşımdır. Örneğin saldırganlığın temeli konusunda, biyolojik bakış açısına sahip psikologlar, bireyin doğuştan getirdiği saldırganlık eğiliminin, eğer şartlar da uygunsa, o bireyi ileriki yaşlarda saldırgan bir birey haline getireceğini savunurlar.

İnsancıl yaklaşımı benimseyen psikologlar insanların saldırganlık içgüdülerini doğuştan getirdiklerini reddederler. Onlara göre uygun şartlar altında, sevgi, saygı ve güvene dayalı, maddi ve manevi ihtiyaçlarının karşılandığı ortamda yetişen bireyler ileriki yaşlarda şiddete başvurma eğilimi taşımayacaklardır. Davranışsal/sosyal öğrenme yaklaşımını savunan psikologlara göre ise diğer davranışlar nasıl öğreniliyorsa saldırgan davranış da öyle öğrenilmektedir. Örneğin, oyun esnasında saldırgan davranışlar sergileyen çocuğun bazı kazanımlar elde ettiğini gören diğer çocuklar, bu davranışın ödüllendirildiğini görerek bu davranışı sürdürecekle ve başka durumlarda da deneyeceklerdir (age, 26-27).

Diğer taraftan, kişilik gelişimini etkileyen iki önemli faktörden söz edilmektedir. Bunlar: kalıtım ve çevredir. Ancak kişilik gelişiminde kalıtım ve çevrenin payının ne olduğunu kesin hatlarla belirmeyebilmek mümkün değildir (Jersild, 1972: 187-188). Buna ek olarak kişiliğin oluşumunu kalıtım yahut çevre ile açıklayan kuramların yerine günümüzde bütüncül görüşler ön plana çıkmaya başlamıştır. Dolayısı ile bugünkü anlayışa göre kişilik, doğuştan getirilen eğilimlerin bireyin sonradan kazandığı özellikler ile uyumlu bir bütünlük kazanmasıyla oluşmaktadır (Hökelekli, 1985, akt. Mehmedoğlu, 2004: 47). Çalışmamızın konusunu teşkil eden çizgi filmlerin yer aldığı televizyon ile daha geniş bir alanda faaliyet gösteren kitle iletişim araçları da kişiliği etkileyen çevre faktörleri içerisinde değerlendirilmektedir.

Kitle iletişim araçları içerisinde, hemen her evde bulunması, kullanım kolaylığı ve ekonomik olması gibi özelliklerinden dolayı televizyonun ayrı bir yeri vardır. Televizyonun etkisi yaş, cinsiyet, sosyoekonomik statü, izleme süresi, ailesel ve çevresel faktörler, izlenen programın içeriği vb. değişkenlere göre farklılık göstermektedir (Büyükbaykal, 2007: 2; Yağlı, 2013: 708). Bununla birlikte, gerek olumlu gerekse olumsuz olsun, görsel ve işitsel bir uyarıcı olan bu aygıtın birey

üzerindeki etkileri en yoğun olarak, gelişimin en hızlı olduğu dönem olan ilk çocukluk yahut okul öncesi dönemde yaşanmaktadır (Ünal ve Durualp, 2012; Yağlı, 2013: 710). Benzer bir şekilde kişilik gelişimi de insan hayatı boyunca devam eden bir süreç olmasına karşın temel yapılanması çocukluk yılları olan okul öncesi döneme rastlamaktadır (Yavuzer, 1985: 7, akt. Öztürk, 2012: 33). Bu bakımdan, çocuğun dengeli kişilik geliştirmesi ve değerler sistemini oluşturması onun bu yaşlarda nelerle meşgul edildiği ile doğrudan ilgilidir.

Günümüzde medya kahramanlarının çocuğun kişilik gelişiminde ve sosyalleşmesinde önemli birer aktör olarak yerini aldığına, hatta anne babanın dahi önüne geçtiğine dikkat çekilmektedir (Cesur ve Paker, 2007: 107). Öyle ki, televizyon için “elektronik biberon”, “elektronik bakıcı”, “elektronik dadı” yahut “hikâye anlatıcı” gibi isimler takılmıştır. Çocuk, gelenek-görenek ve kılık-kıyafet noktasında geçmişte ailesi ve akranlarından aldığı örnekliliği günümüzde televizyondan almaktadır (Schramm, 1964: 13). Öyle ki çocuk artık dünyaya anne ve babasının gözünden değil televizyon ekranından bakmakta, televizyon adeta onun yeni dünyası halini almaktadır.

Çocuk, televizyon ekranında gördüğü manzaralardan birtakım örnekler çıkartır. Olaylar arasında sebep sonuç ilişkileri kurar. Zihnindeki soruların bir kısmına cevaplar bulur. Ekrandan aldığı bilgileri sosyal yaşantısı ile karşılaştırmalar yaparak birtakım sonuçlara ulaşır (Elkin, 1995: 103). Örneğin çocuk, televizyonda gördüğü bir giyim tarzını beğenir ve buna sahip olur. Bu giyim tarzı arkadaşlar arasında ve çevresinde takdir görürse çocuk bunu pekiştirerek kendi yaşam biçimi haline getirir. Hatta televizyonda seyrettiği ve oyun tarzını beğendiği futbolcu isimlerini kendi çocuklarına isim olarak veren birçok yetişkin mevcuttur.

Televizyon üzerinde, çocuğun kişilik ve değer gelişimini dikkate alacak ve bu doğrultuda yayın yapmayı sağlayacak denetleme mekanizmaları ülkemizde henüz tam manasıyla oluşmamıştır. Televizyon, aile ve okuldan bağımsızdır; ancak onlara rakip olarak belirginleşmektedir. Postman (1979: 163), “The First Curriculum: Comparing School and Television” adlı çalışmasında öğretim programının basitçe bir tanımından hareketle okul ve televizyon arasında bir mukayese yapar. Yazar, öğretim programını “Gayesi tamamen etkilemek, öğretmek, eğitmek ya da gençlerimizin karakter ve zihnini geliştirmek” şeklinde tarif ederken, bu tariftten yola çıkarak “Televizyon ve okulun yalnızca birer öğretim programına sahip olmadıklarını fakat her ikisinin de birer öğretim

programı yani tamamıyla birer eğitim sistemi” olduklarını vurgular. Hem televizyonun hem de okulun amacının gençliği kontrol altında tutmak olduğunu ifade eden Postman, Birleşik Devletlerde en büyük eğitim girişiminin televizyon olduğunu, okul eğitiminin ikinci sırada yer aldığına dikkati çeker. Bunun en somut örneği olarak da 5-18 yaş arası Amerikan gençliğinin aldığı eğitimin süresi ile TV başında geçirdiği süre arasındaki farkı gösterir. Postman, Amerikalı bir öğrencinin 5 yaşından 18 yaşına kadar 13 yıllık eğitim süresince ortalama 11.500 saat ders görürken, 13 yılda TV karşısında geçirdiği sürenin ortalama 15.000 saat olduğunu belirtir.

Televizyon, kullanım amacına göre bazen aile, bazen arkadaş bazen de okul formuna bürünebilmektedir. Sosyalleşme ve kişilik gelişiminde çizgi filmlerin de olumlu ve olumsuz yönlerinden söz edilmektedir. Günlük yaklaşık 2-4 saatleri arasında değişen oranlarda çizgi filmlere muhatap olan çocuğun, filmlerde yer alan hayali kahramanların bazı özelliklerini, düşünce tarzlarını ve davranış kalıplarını benimsemesinin ve model almasının kaçınılmaz olduğu belirtilmektedir (Oruç, Tecim ve Özyürek, 2011: 305). Bu noktada çizgi filmin içeriğinin ne olduğu önem taşır. Zira 3-6 yaş arası çocuğun mantıki düşünme ve neden-sonuç ilişkisi kurma becerileri gelişmemiştir. Gördüğü manzarayı gördüğü ve duyduğu şekilde algılar. Hayal dünyası geniştir. Gerçekle hayali birbirinden kolayca ayırt edemez (Özdemir Vd., 2012: 580). Başka bir ifade ile, aldığı yanıtlara hemen inanma ve bunları uygulama eğilimindedir. Sorgulama ihtiyacı hissetmez. Örneğin uçan bir çocuk gördüğünde kendisi de uçmaya çalışır (Oruç, Tecim ve Özyürek, 2011: 308). Alkol, sigara ve uyuşturucu madde kullanımı, kaba, küfürlü ve argo konuşmalar sevdiği kahraman tarafından sergileniyorsa onu taklit edebilir (Büyükbaykal, 2007: 40).

1.13.1. Kişilik Gelişiminde Modelleme

Bireyin kişilik gelişiminde model alma, öğrenme sürecinin hızlandırılması, kolaylaştırılması ve uygulamaya geçirilmesi açısından önemli bir süreçtir. Çocuğun aklı melekelerini kullanma becerisi henüz tam manasıyla gelişmediğinden, taklit yoluyla bazı davranışları uygulayabilme becerisi devreye girer.

Bandura (1971: 6-8), öğrenmenin çok önemli bir kısmının diğer insanların davranışlarının gözlemlenmesi yoluyla gerçekleştiğini savunmuştur. Ancak model

alınacak bireyin davranışlarının öğrenilebilmesi için bazı süreçlerin gerçekleştirilmesi gerektiğine dikkat çeken Bandura, söz konusu süreçleri şu şekilde ele alır:

“Modelin davranışlarına dikkat etme süreci: Bandura, model alınan kişinin davranış özelliklerinin farkına varılmadığı yahut dikkat edilmediği takdirde gözlem yoluyla öğrenmenin zayıf olacağını belirtir.

Modelin davranışlarını tutma süreci: Gözlemlenen modelin davranışları sembolik olarak hafızada tutulmadığı takdirde gözlem yoluyla öğrenme zayıf olacaktır.

Modelin davranışlarını tekrarlama süreci: Gözlemlenen ve akılda tutulan model davranışın kalıcı hale gelinceye kadar tekrar edilmesidir.

Pekiştirme ve güdüleme süreci: Gözlem yoluyla öğrenilen davranışın fiiliyata dökülmesi için o davranışın pekiştirilmesi gerekir. Dolayısıyla, meydana getirilen davranışın sonunda, o davranışa dair elde ettiği mükâfat, söz konusu davranışın tekrar edilmesine yol açacaktır. Aksi halde sönecektir.”

Uzun süre ekran karşısında vakit geçiren ve sürekli olarak sevdiği kahramanların davranışlarına şahit olan çocuk için yukarıda zikredilen süreçlerin birçoğunun gerçekleştiği görülmektedir. Buna göre, izlenen karaktere dikkat, gözlemlenen davranışlarını taklit ve tekrar etme gibi davranışların çocuklar tarafından gerçekleştirildiği gözlenmektedir. Buna ek olarak Cüceloğlu da (2003: 426) televizyonun çocuklar üzerindeki etkisiyle ilgili yapılan araştırma ve deneylerin Bandura'nın gözlem yoluyla öğrenme kuramını desteklediğini ileri sürmektedir.

Anlaşıldığı kadarıyla televizyondan gönderilen mesajlar çocuk tarafından öğrenilmekte, kaydedilmekte ve yaşamın belli bir döneminde gün yüzüne çıkabilmektedir (Büyükbaykal, 2007: 32). Bunun en büyük nedenlerinden birisi televizyon izleme eyleminin bir sürekliliğinin olmasıdır. TV olgusu, bireyin hayatının belli bir döneminde karşılaşılacak daha sonra unuttuğu bir gerçek değildir. O artık hayatın kendisidir, araç değil amaçtır.

Televizyonun çocuk üzerindeki etkilerini inceleyen araştırmalar daha çok şiddet olgusuna yoğunlaşmışlardır. Televizyonun etkisi şüphesiz gözlemlenebilirlik kolaylığı bakımından elle tutulur veriler sağlayan şiddet olgusuyla sınırlı değildir. Televizyonun bireyin harcama alışkanlıkları üzerinde de etkisi vardır. Cinsel kimliğin şekillenmesi ve

karşı cinsle ilişkiler üzerinde etkisi de buna eklenebilir. Ayrıca anne-babaya karşı davranışlarının şekillenmesinde, büyüklere karşı saygı duygusunun gelişiminde televizyon etkilidir. Televizyon, okuma, düşünme ve başarı noktasında da bireyi yönlendirmektedir. Kültürel gelişim, dil gelişimi ve kimlik gelişiminin aynı şekilde televizyonla ilişkili olarak şekillendiği değerlendirilmektedir (Büyükbaykal, age: 35).

Okul öncesi çocuğu birçok bilgi ve becerisini taklit vasıtası ile elde etmektedir. Çocuk öncelikle aile içerisindeki büyükleri taklitle işe başlar. Ancak çizgi filmlerde gördüğü ve beğendiği kahramanları da taklit eder. Özellikle de ekran başında geçirilen uzun saatlerle birlikte çocuğun, kahramanları örnek almasının kişilik gelişiminde etkili olduğu belirtilmektedir (Oruç, Tecim ve Özyürek, 2011: 308). Yetişkinler dahi tasvip etmedikleri görüntüleri eleştiriye tabi tutmaksızın uzun süre izlemeleri halinde zaman içerisinde alışkanlık kazabilmekte, geçmişte tepki gösterdikleri davranışlara karşı duyarsızlaşma eğilimi gösterebilmektedirler. Bunun en basit örneği kültürümüz, dinimiz ve geleneklerimizle uyuşmayan birçok programın ülkemizde ciddi reytingler almasıdır.

Diğer taraftan, çizgi karakterler konusunda zikredilen bir diğer problem, bu karakterlerin şekli yapılarıdır. Günümüzde sayıları gitgide artan, ne insana ne de hayvana benzeyen ucube yaratıklar, doğaüstü olaylar, sihir ve büyülerle güçlenen karakterler mevcuttur (Yağlı, 2013: 710). Bu karakterlerin davranışlarının hangi hususta çocuklara ne gibi mesajlar verdiği ve bu mesajların ne gibi sonuçlar doğuracağı bilinmemektedir; ancak olumlu bir örnek de sunmamaktadır. Zira daha evvel belirtildiği gibi olumlu karakterlerin şekil, renk, ışık, ifade vb. yönlerden de olumlu özellikleri bulunmaktadır. Herhangi bir olumlu vizyon sunmayan, gerçek hayatta örnekliği bulunmayan görseller konusunda iyimser olmak güçtür.

Doğumundan yedi yaşına kadar geçen sürede çocukların kişiliklerinin temel taşlarını oluşturduklarını belirten Güneş (2011: 83), ikinci çocukluk döneminden itibaren kişiliğin bu temel üzerine inşa edildiğini belirtmektedir. Ayrıca yedi yaşına kadar geçen sürede çocuğun kişilik ve karakterinin ana hatları belirlenmiş olmaktadır. Anne babaların çocuklarını en çok ihmal ettikleri dönem de aynı şekilde bu dönemdir. Bundan dolayı televizyona oldukça çok iş düşmektedir. Kişilik gelişiminin temellerinin atıldığı ve çocuğun kişiliğinin şekillendiği okul öncesi dönemin aynı zamanda TV izleme oranlarının en yüksek düzeyde tespit edildiği dönem olması, söz konusu dönemin önemle üzerinde durulması gereken bir zaman dilimi olduğunu göstermektedir.

BÖLÜM 2: BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde, üzerinde çalışılan 4 adet çizgi filmin içerik analizlerine yer verilmiştir. Her çizgi filmin analizinden önce o çizgi filmin özellikleriyle ilgili bilgi verilmiş, çizgi filmin öne çıkan karakterleri tanıtılmıştır.

ÇALIŞMA I

2.1. DORAEMON ÇİZGİ FİLMİ

Doraemon, Fujiko F.Fujio tarafından yapılan bir Japon manga serisidir. Mangası (Japon çizim sanatıyla yapılmış çizgi roman) 1969 yılında, animesi (Japon çizim sanatıyla çizilmiş çizgi film) TV'de 1979 yılında yayınlanmıştır. Doraemon, robot bir kedidir. Gelecekte günümüze gelmiştir. Matsushiba Robot Fabrikası'nda robot kediler üretilirken, üzerinde yıldırım düşmesiyle kendisinde bazı değişiklikler meydana gelmiştir. Bu olaydan sonra bu robot, insan gibi davranmaya başlamıştır. Doraemon evde pizza yediği sırada başına bir fare tırmanmıştır. Kulaklarının fare tarafından yenildiğini fark ettikten sonra uzun süre ağlamış, fabrikada boyanan sarı renk akmış, şimdiki mavi renk ortaya çıkmıştır. Bu olaylardan sonra geçmişe gitmiş, Nobita Nobi adlı bir çocuğun dolabından odasına girmiştir. Doraemon, Nobita ve arkadaşlarıyla iyi geçinmektedir (wikipedia.org/wiki/Doraemon: 2006). Doraemon çizgi filminde başroldeki kahramanların özellikleri kısaca aşağıda belirtilmiştir.

Nobita: Nobita, Doraemon'un en iyi arkadaşıdır. Doraemon, Nobita'nın evinde yaşamaktadır. Doraemon'un sihirlere genelde Nobita içindir. Çizgi filmin kahramanı Doraemon olmasına rağmen sahnede görünen Nobita'dır ve olaylar Nobita ekseninde gelişir.

Shizuka: Nobita'nın sınıf arkadaşıdır. Sevgi dolu, samimi bir kızdır. Nobita kendisinden hoşlanmakta ve onunla evlenmeyi hayal etmektedir.

Gian: Nobita'nın sınıf arkadaşıdır. İri yarı ve zorba birisidir. Gerekirse ayırım yapmadan önüne çıkan her arkadaşına şiddet uygulayabilir. Şarkı söyleyebilmeyi çok ister fakat sesi dinlenilebilecek gibi değildir. Çizgi filmdeki şiddet ve zorbalık sahneleri ona aittir.

Suneo: Nobita'nın sınıf arkadaşıdır. Ailesi çok zengindir. Bu yüzden biraz kibirli ve komplekslidir. Gian'a daha yakın durur. Gerektiğinde Nobitayı satıp Gian'a yavaşır.

Çizgi filmlerin içerik analizine geçmeden önce, analiz edilen bölümlerin; “bölüm adı”, “konu özeti” ve “tema” şeklinde özetlenmesi uygun görülmüştür. Böylece analizi yapılan bölümlerin neyi konu aldığı anlaşılacaktır. Aşağıda, Doraemon çizgi filminin içerik analizine tabi tutulan bölümlerinin kısa tanıtımlarını görmekteyiz.

Tablo 1
İzlenen Doraemon Çizgi Filmlerinin Özet Tanıtımı

Bölüm Adı	Konu Özeti	Tema
Kara Delik	Nobita az yemek yediği için anne-babası üzülmesin diye Doraemon Nobita'nın karnına küçük bir kara delik yerleştirir. Böylece Nobita daha çok yemek yiyebilecek ve ailesi mutlu olacaktır. Ancak zamanla Nobita bu durumu yine suiistimal edecektir. Midesindeki kara delik sayesinde Gian ile yemek yeme yarışına girecek ve onu mağlup edecektir. Ancak kara delik işini abartıp daha büyük bir kara delik yutunca evdeki eşyaları ve hatta arkadaşlarını yutma tehlikesiyle karşı karşıya kalacaktır.	Beslenme
Ye Şekeri	Nobita TV'de izlediği bir sestem etkilenmekte ve o da güzel şarkı söylemeyi arzu etmektedir. Doraemon her zamanki gibi buna da bir çare bulmakta ve kendisine, olmak istediği şarkıcının ses tonunu taklit etmesine yardımcı olan bir şeker üretmektedir. Bu durum, sesi gerçekten kötü olan fakat şarkı söylemeyi seven Gian'ın kulağına gitmiş ve kendisinde o şekere sahip olma arzusu uyandırmıştır. Ancak şekerin süresi 30 dakika olduğu için büyük heveslerle konsere girişen Gian'ı yarı yolda bırakmıştır. Bu durum Gian'ın hıncını Nobita ve Doraemon'un üzerine çekmeye yetmiştir.	Güzel şarkı söyleten şeker
Çizgi Romancı Jaiko	Gian'ın kardeşi Jaiko çizgi roman yazmaktadır. Bu çizgi romanları insanlara beğendirme işi de Gian'a düşmüştür. Sonuç olarak çizgi romanları kimse beğenmeyecek ve Gian'ın hışmına uğrayacaklardır. İkinci denemede herkesin çizgi romanları beğenmesi için baskı yapan Gian'dan korunmak için Doraemon, istendiğinde gülmeye yardımcı olabilecek bir sihirli göbek çıkartır. Ancak Gian'dan korkan Suneo bu göbeği çalacak ve aslında duygusal bir roman yazan Jaiko'nun romanına ağlanması gereken yerde gülecektir. Bu durum Gian'ın hışmını onun üzerine çekecektir.	Gian'ın kardeşinin çizgi romanını beğenmeyen yay haline
Kedi Tüyleri	Nobita Doraemon'dan izinsiz onun sihirli bisküvilerini almış, annesinin misafirine ikram etmiştir. Bisküvilerden kendisi de yiyen Nobita başta olmak üzere misafirleri ve annesi hayvan şeklinde olan bu bisküvilerdeki hayvanlara dönüşmekte ve bu hayvanların özelliklerini göstermeye başlamaktadırlar. Tabi ki bu durum yine başlarına iş açacak ve Doraemon ile birlikte bu sorundan kurtulmanın çaresini arayacaklardır.	Yenildiğin de hayvana dönüşüren bisküvi
Kötü Ama Harika Sprey	Nobita ödevini yapmadığı için başına gelecek sıkıntıyı oyun oynayarak atlarmaya karar verir. Ancak şarkı eğitimi veren Gian yakasına yapışmış, ona şarkı söylemeyi öğretmek istemektedir. Sonunda Gian'ın zorbalığı altında inlemeye başlar. Doraemon yardımına yetişir ve ona verdiği bir spreyle iyi performans elde etmesini sağlar. Bu spreyle Shizuka ve Gian'ın üzerinde de denerler ve iyi sonuçlar elde ederler. Yine olan olur ve Gian konser tarihi ayarlar. Her zaman oldu gibi büyü kısa zamanda etkisini yitirir ve Gian'ın hışmını Nobita üzerinde patlar.	Güzel şarkı söyleten spreyle
Rahatlama Çubuğu	Nobita her alanda başarısız olunca herkes üstüne gelmeye başlar ve canına tak der. Doraemon yine imdadına yetişir ve rahatlama çubuğunu çıkartır. Bu çubuk sinirlenen insanın yüzüne doğru tutulur ve o kişi hiçbir şey olmamış gibi adeta resetlenir. Büyüyü Gian'da deneyen Nobita iyi sonuç alır fakat rahat durmaz. Sihri Gian üzerinde denemeye devam eder. Ancak olayı fark eden Suneo çubuğu çalar ve Gian'a kötülük yapmaya başlar. Her defasında çubuğu kullanarak Gian'ı sakinleştirir, fakat bilmediği bir şey vardır. Baskılanan öfke bir süre sonra patlayacaktır.	Rahatlama çubuğu sağlayan çubuk

Tablo 1'in devamı

Âşık Giaaaan	<p>Gian yeni gelen bir kıza âşık olur ve arkadaşlarına üç saat vererek kendisiyle arkadaş olmasını sağlamalarını ister. Hatta onları tehdit eder. Gian'ın yakın arkadaşı Suneo, kızın gönlünü yapmak için Gian ile ilgili bir sürü yalan söylemek zorunda kalır. Ona Gian'ı över. Doraemon bu duruma bir son vermek için "yalan söyletmeyen bant" sihrini kullanır. Bantı Suneo'nun sırtına yapıştırırlar ve Suneo, Gian'la ilgili doğruları söylemeye başlar; fakat bu doğrular gerçekten inanılmaz derecede acıtır. Arkada gizlice konuşulanları dinleyen Gian, Suneo'yu bir güzel benzetir. Daha sonra Gian'ın acısını dindirmek için "Eros'un oku" adlı sihrini yapan Nobita, oku yanlışlıkla Doraemon'a isabet ettirir. Gian'a âşık olan Doraemon Gian'ın dudaklarına yapışır. Daha sonra oku eline geçiren Suneo kıza isabet ettirmeyi başarır fakat kız Suneo'ya âşık olunca Gian yine patlayacaktır.</p>	<p>Gian'ın sevdiği kıızı Gian'ı sevmeye ikna etme çabaları</p>
Gian'ın Fan Kulübü	<p>Ünlü bir şarkıcının hayran kitlesini kıskanan Gian, kendisinin de bir hayran kitlesi ve fan kulübü olmasını ister. Nobita'ya bu konuda ısrarcı olur. Doraemon'u ikna eden Nobita "fan kulübü oluşturma rozetleri" ve "fan kulüp komuta cihazı" sayesinde birçok Gian fanı toplamayı başarır, sinyalin dozu arttıkça fanların heyecanı da artmaktadır. Sonunda yine sihir ters teper ve işler çığırından çıkar. Gian da aşırı ilgiden sıkılarak kulübü dağıtmaya karar verir.</p>	<p>İnsanları belirli yönde ikna etmeye yarayan rozet</p>
İdeal Abi Suneo	<p>Suneo'nun küçük kardeşi Amerika'dan tatile gelmiştir. Suneo, kaybolacağı bahanesi ile kardeşinin dışarıda gezmesini istemez. İşin aslı Suneo kardeşine mektupta okulun en iyisi olduğunu, iyi bir sporcu olduğunu, herkesin onu çok beğendiği, kızların ona bayıldığını falan söyleyip işi abartmıştır ve işin aslının ortaya çıkmasından korkmaktadır. Doraemon ve Nobita, Suneo'nun daha fazla zor durumda kalmaması için kardeşine "imaj ışığı şapkası" adını verdikleri sihirli bir şapka hediye ederler. Japonya'da bu şapkanın çok moda olduğu yalanını da söylerler. Şapkanın ışığına aldanan herkes Suneo'ya iltifat eder. Bu sayede mahcup olmaktan kurtulur. Fakat sihrin etkisi geçince Gian'dan dayak yemekten kurtulamaz.</p>	<p>Suneo'nun Kardeşine güzel görünme çabaları</p>
Suneo'nun Doğaüstü Güçleri	<p>Nobita telekinezi yeteneğine sahip olduğuna inanmaktadır ve bu konuda denemeler yapmaktadır. Yere koyduğu parayı uzaktan hareket ettirmeye çalışırken Suneo parayı görür ve alır. Arkadaşları onu, parayı polise vermesi konusunda uyarırlar. Paranın kendisinin olduğunu ifade eden Nobita meseleyi anlatınca ona gülerler. Nobita da intikam almak için kendisine gülen arkadaşı Suneo'ya, onun da doğaüstü güçleri olduğuna inanması için bir sihir yapmaya karar verir. Görünmezlik spreyi ile Suneo'ya oyun yaparlar. Suneo'nun masasındaki bazı eşyaları hareket ettirerek doğaüstü güçleri olduğuna Suneo'yu inandırırılar. Suneo sonunda bir gösteri ayarlar. İnsanlar toplanınca gösteriye başlar fakat başarısız olur.</p>	<p>Gözle bakarak bazı nesnelere hareket ettirme</p>
Devirici	<p>Gian Nobita'nın başına vurmuş ve bir şişlik meydan gelmiştir. Nobita ise bunun intikamını almak ister ve çok kızgındır. Gian'ın karşısına çıkmaya korktuğu için Doraemon'dan yardım ister. Doraemon ona adı "düşürücü" olan bir robotçuk verir. Bu robotçuk 10 yen ile çalışır ve istenilen kişiyi üç sefer yere düşürür, canını yakar. Robot, Gian'ın icabına bakmıştır. İkinci seferinde Nobita'yı kandırarak Suleo'yu düşürmek ister, 10 yen atar ve Suleo'nun ismini söyleyecekken Shizuka gelir ve "merhaba Nobita" der. Nobita ismini duyan robot, Nobita'ya yönelir. Nobita kaçır ve robot önüne gelene zarar verir. Her zamanki gibi sihrini geri tepen Nobita, robotçuk annesini de düşürdükten sonra 100 yen vererek robotu durdurmayı kabul eder.</p>	<p>Nobita'nın Gian'dan intikam alma hırsı</p>

Tablo 1'in devamı

Ormancı Havuzu	Nobita, Gian ve Suneo grubu baseball oyununda yenilirler. Topları elinden kaçırın Gian eski eldivenlerine bahane bulur. Nobita'nın yeni eldivenlerini gasp eder. Ağlayarak eve gelen Noita'nın yardımına Doraemon yetişir. Ona sihirli bir "ormancı havuzu" verir. Bu havuzun içinden çıkan bir tanrıça, içine düşen eşyaların daha iyisini geri vermektedir. Bu sayede Nobita yeni bir eldivene kavuşur. Fakat rahat durmaz ve bu havuzu Suneo'ya kaptırır. Suneo ve Gian havuzu kötü amaçları için kullanırken sonunda içine Gian da düşer ve tanrıça Aksî ve huysuz olan Gian'ın yerine yumuşak huylu, efendi bir Gian verir. Hepsî memnun olurlar.	Nesneleri yenilemeye yarayan havuz
Doraemon Saati	Nobita, Doraemon'a şeker ikram eder. Doraemon bunun altından ne çıkacak acaba diye düşünürken Nobita ağzındaki baklayı çıkarır. Tembel bir öğrenci olduğundan ev ödevlerini Doraemon'a yaptırmak ister. Gerçekten çok yorgun olan Doraemon tek başına yapmak yerine zaman makinesinden 2 saat sonrasına gidip orada kendi kendisinden yardım ister. Ödevler bitince yatar fakat bu döngü bitmez. Sürekli olarak 2 saat evvelki Doraemon gelir ve derslere yardım ister. Gece boyunca aynı ödevi tekrar tekrar yapmak zorunda kalır. Sonunda ödev bittiğinde bitkin düşer. Sabah olanları öğrenen Nobita Doraemon'a ücret olarak dorayaki kurabiyeleri teklif eder.	Nobita'nın tembelliğinin Doramon'u zora sokması
Sihirli Koku	Nobita ve arkadaşları yolda yürürlerken ağzında oyuncak bebek olan bir köpek görürler. Bebeği köpekten alırlar ve sahibini aramaya koyulurlar. Bu durumda Nobita yine Doraemon'dan yardım ister. Bebeğin üzerine sihirli bir koku sıkırlar. Bununla yolda yürürlerken evine yaklaştıkça bebek olumlu tepkiler verecektir. Bebeğin evini bulduklarında onun sahibi olan küçük kız onun artık eskidiğini ve onu çöpe attığını söylemiştir. Bebeğin üzerine hafıza parfümü sıkırlar ve hatıralarını okurlar. Bebek, sahibi olan kızî istemektedir. Kız da onu tekrar almayı kabul eder. Ve mutlu biter.	Oyuncak bebeği canlandıran koku
Beyaz Zambağa Benzeyen Kız	Babası, Nobita ve Doraemon'a uzun saçlı beyaz tenli güzel bir kızı bahseder. Bu kızla bir gün göl kenarında karşılaşmışlar ve kız, Nobita'nın babasına bir çikolata vermiştir. Baba, hikâyeyi anlatırken annesi duyar ve kıskanır. Babasının hislendiğini gören Nobita ve Doraemon bu kızî bulmaya karar verirler. Zaman makinesini kullanarak geçmişe giderler. Japonya'nın savaşta olduğu günlerdir. Nobita'nın babası çocuktur ve birçok çocuk okula gidemeyerek tarlada çalışmak zorunda kalır. Ekip başî bir yetişkindir ve çocukları azarlar. Nobita'nın babasına ise eziyet etmektedir. Babasının yerine geçer, tarlayı çapalar ve ekip başından övgü alır. Bu arada Nobita ve Doraemon beyaz zambağa benzeyen kızî merak ederler. Ayrıca babasına benzemesi için saçlarını kestikleri Nobita'nın yeniden çıkması için saçına saç çıkartıcıyı fazla dökünce saçları aşırı uzar. Üzeri kirlenen Nobita üşümek için farklı kıyafetler giyer. Sonunda ortaya çıkan görüntü şudur: Beyaz zambağa benzeyen kız Nobita'dır...	Nobita'nın babasının küçükken âşık olduğu kız
Doraemon'un Büyük Kehaneti	Nobita'nın 22. yüzyıldaki torunu Sevaşı, zaman yolculuğu yaparak Nobita'nın evine gelir. Doraemon ile Sevaşı bir albüm çıkartarak Nobita'ya gösterirler. Bu albümde Nobita'nın sargılar içerisinde yataкта olduğunu gösteren bir fotoğraf bulunmaktadır. Bu kaderi değiştirmek için bugün evden çıkmaması gerektiğini söylerler. Ancak Nobita, kız arkadaşı Shizuka'ya söz vermiştir ve Shizuka onu beklemektedir. Telefonda Nobita'nın gelececeğini söylerken dorayaki kurabiyelerini duyan Doraemon gitmek ister ve Nobita'ya onu koruyacağına dair söz verir. 10 saniye sonra başlarına neler gelebileceğini gösteren bir "zaman televizyonu" vardır. Yolda birçok macera ile karşılaşılırsa da Shizuka'nın evine küçük sıyrıklarla varmayı başarırlar.	Nobita'yı Korumak

Tablo 1'in devamı

Bu İki Neyin Peşinde?	Nobita'nın doğum günüdür ve çok heyecanlıdır. Kız arkadaşı Shizuka, Dinkisugi ile konuşmaktadır. Nobita, o gün doğum günü olduğunu Shizuka'ya hissettirmek istediysede Shizuka, Dinkisugi ile konuşmayı bırakmaz ve Nobita buna çok bozulur. Ne konuştuklarını merak eder. Doraemon'a gelir. Bu sırada Doraemon, şehri gözetlemeye yarayan aleti ile bir inceleme yapmaktadır. Nobita izinsiz olarak bu aletle Shizuka'nın evini gözetlemeye başlar. Shizuka ile Dinkisugi önce ödevlerini yaparlar sonra mutfağa geçip birlikte pasta yapmaya başlarlar. Doraemon yaptığının yanlış olduğunu söylese de Nobita, Shizuka'yı kıskandığı için merakına yenik düşer. Kızgınlıkla cihaza vurunca Shizuka'nın evi sallanır. Her şey etrafa saçılmıştır. Nobita ağlamaya başlar. Bir süre sonra kapı çalar. Shizuka ile Dinkisugi, hazırladıkları pasta ile kapıdadırlar. Meğer Shizuka ve Dinkisugi, Nobita'ya sürpriz pasta hazırlamışlar.	Nobita'nın Doğum Günü
Su İşleme Tanecikleri	Sıcak yaz günlerinde serin uyuyabilmek için Doramon'un suyu yoğunlaştırmaya yarayan şekil verme tanecikleri vardır. Nobita'nın fikri ile sudan, serin bir ev yapmaya karar verirler. Bunun için deniz kenarına giderler. Fakat ev uzun süreceği için bunun da bir makinesini bulurlar ve hızlıca evi inşa ederler. Nobita, Shizuka, Gian ve Suneo'ya da haber verir. Ardından sudan tekne yapıp yüzdürme planı yaparlar. Bu teknelerle yarış yaparlar. Eve gelirler fakat ev şeffaf olduğundan dolayı güneş yine de yakmaktadır. Nobita şeffaflığı azaltmak için evin üzerine su tanecikleri serper fakat yanlış tanecikleri serpmiştir. Ev erimeye başlar.	Suyu işlemek
Dizi Dizi Canavarlar	Suneo, arkadaşlarını yazlığına davet eder. Nobita'yı da davet eder; ancak Nobita, Suneo'nun kendisini niçin davet ettiğini bilmektedir. Gece cesaret yarışması yapıp kendisine oyun yapacaklar ve onu korkutacaklardır. Önce zaman makinesi ile onları izlerler ve emin olurlar. Nobita her şeyi bilmesine rağmen yine de korkar. Doraemon ona bir kutu içerisinde küçük canavarları önerir ve ona yardım edeceklerini söyler. Nobita Suneo'nun davetine gider. Bazı güçlükler yaşasa da canavarlar ona yardımcı olur. Gece olur ve cesaret yarışması başlar. Sıra Nobita'ya gelir. Gece mezarlıktan geçmesi gereken bir parkura girer. Yanındaki canavarlar sayesinde korkmadan geçer. Gian ve Suneo Nobita'yı korkutmak için işe koyulurlar fakat Nobita'ya arkadaşlık eden canavarlarla karşılaşınca kazdıkları kuyuya düşerler.	Nobita'nın cesareti
Kaytarmak Mı Yine Mi?	Nobita derslerini yapmak istemez, tembellik yapar. Doraemon ona ruh hali kolonyası teklif eder. Bu kolonya kişiyi hem hızlandırmakta hem de yavaşlatabilmektedir. Önce kendi üzerinde örnekle gösterir fakat o kadar hızlanır ki duramaz. Sürekli olarak çalışması için Nobita'yı sıkıştırılmaktadır. Bu arada Nobita kendine yavaşlatan kolonyadan sıkır ve adım atacak hali yoktur. Salyangoz ile yarış yapar. Nobita'nın anne babası da hızlı kolonyadan sıkırlar ve çok hızlanırlar.	Tembel Nobita
Nobita'nın Eşi	Nobita, Gian ile evlilik muhabbeti yapar. Her ikisi de birbirinin evlenemeyeceğini ima ederler. Nobita eve gelir ve evlilik endişesini Doraemon'a anlatır. Doraemon Nobita'ya zaman makinesini teklif eder. 25 sene sonrasına gidip Nobita'nın kiminle evleneceğini öğrenmek isterler. Şehre gelip Nobita'nın evini bulurlar. Duvardan ötesini gösteren bir aletle bakan Nobita içerde eşini gördüğünü zanneder. Bu kadını beğenmemiştir. Fakat bir süre sonra bu kadının eve şikâyet için gelen komşu kadın olduğunu öğrenince rahatlar. Çünkü Nobita'nın gelecekteki eşi aslında beğendiği okul arkadaşı Shizuka'dır.	Nobita'nın evleneceği kadın

Tablo 1'in devamı

Yalan Söyleyen Kim?	<p>Nobita ormanda kelebek yakalamaya çalışır. İki tane küçük çocuk yakalayabildiği halde o yakalayamaz. Ona gülerler. O ise kelebek yakalamaya gelmediğini söyler ancak inanmazlar. Nobita ağaçtadır. Suneo kendisine ne yaptığını sorunca sineklere yuva yaptığını söyler. Halbuki kelebek yakalamaya çalışıyordur. Suneo bilimsel olarak o sineklerin toprakta yaşadığını söylese de Nobita yalanında ısrar eder. Doraemon ile birlikte bu işe bir çözüm ararlar. Hareket Durdurucu ile Suneo'yu bir süre durdurup konuşurlar. Yalan tabancası ile insanlara aslında yanlış olan şeyleri doğruymuş gibi ikrar ettirebilirler. Bu sayede Suneo'ya söylediği yalana birçok ortak bulabilecektir. İlk kişi Shizuka'dır. O da Nobita'nın söylediği gibi o sineklerin ağaçta yaşadığını ikrar eder. Aynı etkiyi Gian'da da yaparlar, o da Nobita'ya şahitlik ederek destek olur. Suneo'ya annesi bile inanmaz. Ayrıca Nobita, ortaya attığı yalanı desteklemek için daha birçok yalan söylemek zorunda kalır. O kadar ileri gider ki bu sineklerin konuşabildiği ve şarkı söylediğini ortaya atar. Zira şahitleri çoktur. Sonunda Suneo bu sinekleri takip eder. Fakat sineklere de sihir yapıldığından onlar da Nobita'yu haklı çıkaracak şekilde davranırlar.</p>	<p>Yalanı koruma uğruna yapılan hatalar</p>
Gelecekte Bugüne	<p>Doraemon bir gün, 30 dakika içinde canı yanacağını söyleyen bir ses işitir. Film geri sarar. Doraemon'un filme ilk gelişi anlatılmaktadır. Doraemon, Nobita'nın geleceğini bildiğini söyler, Nobita inanmaz. Doraemon, Nobita'nın kurabiyelerini yer ve masanın çekmecesinde kaybolur. Nobita hayal gördüğünü zanneder. Doraemon, Nobita'nın torunu olan Sevaşi ile geri gelir. Sevaşi, Doraemon'un niçin dedesi Nobita'ya gönderildiğini anlatır. Sohbet arasında Nobita'nın gelecekteki eşinin Shizuka değil de hoşlanmadığı Jaiko olduğunu söyler. Nobita kabul etmese de Doraemon düğün albümünü çıkarır. Nobita çok kızar ve onları kovalar. Nobita, Shizuka'nın badminton topunu çatıdan alırken düşer ve poposuna kaktüs batar. Kehanetin doğru olduğunu anlayınca endişeye düşer. Geleceğinin yazılı olduğu defteri inceler ve tamamen olumsuz tablolarla karşılaşır. Sevaşi, kötü kaderini değiştirebileceğini ve geliş amacının bu olduğunu kendisine söyler. Doraemon, Nobita'ya geleceği değiştirebilecek olanın o olduğunu kendisinin ise sadece ona yardım etmek için geldiğini tekrar eder. Bu arada Doraemon'un bir karakter olarak nasıl geliştiği de anlatılır.</p>	<p>Doraemon serüveninin başlaması</p>
Duvar Kâğıdındaki Yılbaşı Partisi	<p>Nobita'nın annesinin misafirleri gitmektedir. Alkollüdürler. Vedalaşırlar. Nobita yılbaşı partisi için arkadaşlarını çağırmak istemektedir. Annesi izin vermez. Fakat o çoktan arkadaşlarını davet etmiştir. Arkadaşları kapıya dayanmış içeri girmek için zorlarlar. Doraemon yine imdadına yetişir "duvar kâğıdı evi" sihrini kullanarak duvara astığı resimlerden içeri girerek istedikleri gibi eğlenirler fakat annesi duymaz ve rahatsız da olmaz. Yer, içer eğlenirler. Fakat annesi duvardaki kâğıtları fark eder ve hepsini toplayıp durer. İçeride hapis kalırlar. Babası kâğıtları bulunca bir an oradan çıkmayı başarırlar.</p>	<p>Yılbaşı kutlamanın alternatif yolları</p>
Lambadaki Cin	<p>Nobita tembellik eder. Yattığı yerden Doraemon'a emirler yağdırır. Doraemon ise bundan kurtulmak için Nobita'ya bir lamba verir ve onu ovmasını söyler. Lambadan çıkan cin, istenilen her şeyi yapacaktır. Söylediği gibi her istediğini yapar. Ödevlerini yapar. Çizgi romanını bulmasını, temizlik yapmasını, yiyecek getirmesini ve bir milyon yen getirmesini ister. Fakat cin bu isteklerin tamamını zorla başkalarına yaptırmaktadır. Buna Nobita'nın babası da dâhildir. Herkesi kırıp geçirmiştir. Nobita, durmasını söylediğinde de durmaz çünkü emirlerin onun için mutlaka yerine getirilmesi gerekmektedir. Sonuçta şehirdeki birçok insan zarar görmüştür. Nobita'nın sihri yine ters tepmiştir.</p>	<p>Nobita'nın tembelliği</p>

Tablo 1'in devamı

Dilek Mumu	Baseball oynamaktadırlar. Koçları ne kadar kötü oynadıklarından dert yanar, onlara kızar. Koç, iyi oyuncuları takıma alacağını, zayıfları alt takıma vereceğini söyler. Nobita'yı endişe almıştır. Annesi antrenmana göndermez, evde ders çalışmasını ister. Nobita, Doraemon'dan yardım ister. Doraemon da ona "dilek mumu" verir. Bu mum kime verilirse o kişi, veren kişinin isteklerini geri çevirmez. Önce annesine verir ve onu kolayca ikna eder. Gian'dan alt takımda olduğunu öğrenen Nobita Gian'a da mumdun verir ve Gian onu takım listesine kayıt eder. Mum sayesinde herkesi kolayca ikna eder. Takıma girer, yağmurdan dolayı maçları iptal olur. Ancak mumu alan Gian ne pahasına olursa olsun Nobita'ya baseball oynatmak ister. Sihir yine ters tepmiştir.	İnsanları ikna için kullanılan yöntem
Dört Mevsim Rozeti	Kasım sonu Doraemon ve Nobita evdedirler. Nobita tatil yapamadığından şikâyet eder. Suneo'nun her hafta sonu yazlığa gitmesini de kıskanmıştır. Doraemon "dört mevsim rozeti" adında bir sihir getirir. Üzerindeki düğmeyi çevirince istenilen mevsim gerçekleşmektedir. Hazırlıklar yapılır önce yüzmeye gidilir. Ardından pikniğe otururlar ve bahar mevsimi kiraz çiçekleri ile doludur. Suneo ve ailesi yaşananlara şahit olur ve şok olurlar. Kış mevsimini açıp kayak yaparlar. Daha sonra eve dönüş yolunda rozetler Nobita'nın cebinden çevreye saçılır. Şehirde bir günde birçok mevsim yaşanmış ve her şey alt üst olmuştur.	Dört mevsimi bir arada yaşamak için yapılacaklar
Dünya Nasıl Yaratılır?	Suneo ve Gian, Nobita'ya güzel oyuncaklarını gösterip onu kıskandırır. O da hırslanır ve çok daha iyisini yapabileceğini söyler. Nobita, Doraemon'dan bir oyuncak ister fakat o yanmaz. Elini atar ve zorla bir şey alır. Bunun ne olduğunu sorar. Doraemon dünya seti olduğunu söyler. Bu set ile dünyanın birebir küçük bir kopyası yaratılmaktadır. Nobita bunu yapmak ister. Doraemon başta kabul etmese de dayanamaz. Dünyayı yaratırlar! Ve içine girerler. Annesi odaya girdiğinde onları bulamaz. Odanın dağınıklığına kızarak dünyayı dışarı fırlatır. Doraemon ile Nobita deprem etkisi yaşarlar. Dinozorlar birden ürkerler ve koşmaya başlarlar. Doraemon ile Nobita zor durumdadır. Koşarlar koşarlar. Sonunda bir çıkış deliği bularak küçük dünyadan çıkmayı başarırlar.	Dünyanın yaratılışının küçük bir örneği
Resimli Tasvir Rehberi	Arkadaşları Nobita'ya Tarsi hayvanına benzediğini söylerler. Eve gelir ve kitabına bakar. Fakat ilgili sayfayı bulamaz. Doraemon'un resimli tasvir rehberine bakarlar. Kitabın içindeki hayvanlar gerçektir. Doraemon'a söz vermesine rağmen meseleyi arkadaşları ile paylaşır. Üstelik kitapları onlara ödünç verir. Gian'dan kitabını istediğinde Gian kitabı vermez, kitaba zarar vermiştir. Bir anda her şey olup bitmiş, şehirde dinozorlar gezinmeye başlamıştır. Farklı bir yerde bir mamut Suneo'ya saldırır. Doraemon Suneo'yu kurtarıırken Nobita kitaba hapsolür. Sonunda yine yaptığı hataların cezası ile karşı karşıyadır.	Kitaplardaki hayvanların canlanması

2.1.1. Doraemon Çizgi Filmindeki Kültürel Değerler

Çalışma çerçevesinde içerik analizleri yapılan çizgi filmlerdeki karakterlerin söz ve diyaloglarından elde edilen veriler, "Sözel Değerler" başlığı altında, görsellerden elde edilen veriler ise "Görsel Değerler" başlığı altında incelenmiştir.

2.1.1.1. Sözel Değerler

Sahip oldukları zaman bakımından en fazla çizgi film izleme imkânına sahip olan 4-6 yaş grubu çocuklardır. Ayrıca bu dönem, kişiliğin hızlı bir gelişme gösterdiği, dil

becerilerinin geliştiđi (Cücelođlu, 2003: 348), dinî duygunun oluşmaya başladığı ve kültürel kodların bilinçaltına yerleşmeye başladığı dönemdir. Bu sebeple çocukların izlemekte olduđu çizgi filmlerin dinî ve kültürel bakımdan neleri ihtiva ettiđinin tespiti önemlidir. Bununla birlikte, olumsuz mesajların bulunup bulunmadığı, bulunuyorsa bunların niteliđi, sayısı ve konularının ortaya konulması da gerekmektedir. Doramon çizgi filminde tespit edilen kültürel deđerlerin dađılımı Tablo 2’de gösterilmiştir.

Çizgi filmin arařtırmamıza konu olan bölümlerinin analizi sonucu bulunan kültürel deđer adedi 290’dır. İnsanî ilişkilere deđer verilen, aile, dostluk ve arkadaş kültürünün öneminin yansıtıldıđı yapımda nezaket de esas alınmıştır. Çizgi filmin görünen yüzünde çocuđa karşı sevecen bir yaklaşımı ortaya koyan ve çizgi filme ilgiyi artıran bir davranış olarak “nezaket” deđerleri %42,41 oranı ile kültürel deđerlerin ilk sırasındadır. Analizden elde edilen kültürel deđerlerin yarıya yakın bir kısmını oluşturan “nezaket” deđeri, başka çalışmalarda da yüksek deđerler almıştır. Çizgi filmlerde geçen sözel ifadelerdeki deđerleri belirlemek amacıyla yapılan bir çalışmada, 14 adet deđerden “nezaket” deđeri %28,52 oranı ile, takip eden deđerden yaklaşık olarak iki kat daha yüksek ölçülmüştür (Akıncı ve Güven, 2014: 440).

Tablo 2’de “aile” deđerinin oranı %33,45 olarak ölçülürken, “yabancı kültür” kategorisi %17,93 olmuştur. Çizgi filmin analizi yapılan bölümlerinde Türk kültürüne ait herhangi bir veri bulunmamaktadır. Zira Japon yapımı olan çizgi film aynı zamanda Batı’ya da hitap ettiđinden Japon kültürü ile birlikte Batı kültürünü de ihtiva eder. Kategorilere “yabancı kültür” olarak yerleştirilen madde, Türk kültürü dışındaki kültürleri ifade etmektedir. Bu örnekler arasında Amerikan kültürü, Arap kültürü, Japon kültürü, Fransız kültürü vb. kültürlere ait kodlar yer almaktadır.

Bölümlerde tespit edilen söz konusu kültürel örneklerden bazılarını burada açıklamak faydalı olacaktır: “Nobita’nın Karadeligi” adlı bölümde Suneo, Doraemon ve Nobita’ya babasının Mısırdan getirdiđi elbiseyi gösterir ve “Babam benim için Mısır’dan getirmiş.” der. “Ye Şekeri Pop Yıldızı Ol” bölümünde aslında şarkı söylemeyi beceremeyen Gian, avazı çıktığı kadar bađırarak Japonca şarkı söyler.

“Suneo’nun Dođüstü Güçleri” adlı bölümde Nobita da dođüstü güçleri olduğunu iddia eder. Arkadařları kendi aralarında konuşurlarken içlerinden biri: “Amerika’da dođüstü

güçleri olanlar polise suçluları yakalamada yardım ediyor arkadaşlar. Bu güçlerin gerçek olduğunu kimse inkâr edemez.” demiştir.

Tablo 2
Doraemon Çizgi Filmindeki Kültürel Değerlerin Bölümlere Dağılımı

Çizgi film bölümü adı	Kültürel değerler																			
	Alle	Öğretme	Gelenek/ Görenek	Sanat	Tarih	Folklor	Yabancı Kültür	Türk Kültürü	Grup Bilinci	Büyüklere Saygı	Bilgi	Vatan Sevgisi	Çevre Bilinci	Nezaketi	Temizlik	Yardımlaşma	Doğallık	Güvenlik	Refah/ Rahatlık	
	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f
Nobita'nın Kara Deliği	7						1							5						
Ye Şekeri Pop Yıldızı Ol	5						2							11						
Çizgi Romancı Jaiko										1				4						
Kedi Tüyleri	7													12						
Kötü Ama Harika Sprey	2													2						
Rahatlama Çubuğu														4						
Gian'ın Fan Kulübü	1													2						
Âşık Gian	2													3						
Suneo'nun Doğaüstü Güçleri							1				1			2						
İdeal Abi Suneo	4						11			2				10						
Devirici							10													
Ormancı Havuzu	3						5							5						
Doraemon Saati							1							3		4				
Sihirli Koku	2													3		1				
Doraemon'un Büyük Kehaneti	10						1							7		1		1		
Beyaz Zambağa Benzeyen Kız	13						5							1		1				
Bu İki Neyin Peşinde		1								1				3						
Su İşleme Tanecikleri														4		1				
Kaytarmak mı? Yine mi?	2													3						
Nobita'nın Eşi	9													1						
Dizi Dizi Canavarlar	1													4		2				
Yalan Söyleyen Kim?	3																			
Gelecekte Bugüne	10													4						
Lambadaki Cin	2													7						
Duvar Kâğıdındaki Yılbaşı Par.	10													10						
Dört Mevsim Rozeti	4						1							4						
Dilek Mumu		1					7							6						
Resimli Tasvir Rehberi							6							3						
Dünya nasıl yaratılır?							1													
TOPLAM =290	97	2	0	0	0	0	52	0	0	4	1	0	0	123	0	10	0	1	0	
% =100	33,45	0,69					17,93			1,38	0,34			42,41		3,45		0,34		

“İdeal Abi Suneo” adlı bölümde yurtdışından Suneo'nun kardeşi gelir. Kardeşinin Amerika'da yaşayıp yaşamadığı tartışılır. Aralarında geçen konuşmalara göre kardeş

Sunetsugu, bazı özel günlerde Kanada'ya uçmaktadır. Hoolywood yıldızlarını da tanımaktadır. Aynı bölümde Nobita, yolda öğretmeni ile karşılaşır. Annesini soran öğretmene, annesinin Fransa'da tatil yaptığı cevabını verir. Bir süre Fransa ile ilgili sohbet ederler.

Tablo 2'de yer alan "öğretme" kategorisi sayısal olarak düşük değere sahiptir. Ancak bu kategori değer eğitimi bakımından önemli bazı hususları ifade için kategori listesine yerleştirilmiştir. "Öğretme" ifadesi, karakterin verdiği olumsuz mesaj ya da sergilediği olumsuz davranışların ardından bu hataları telafi etme amaçlı olarak söylenen sözleri ifade eder. Ahlaki ve/veya dinî mesaj verme amacı taşır.

Bu kategoriye ait örnekler şunlardır: "Bu İki Neyin Peşinde" adlı bölümde Nobita, Doraemon'a ait olan ve uzaydaki çeşitli cisimleri gözlemek için kullanılan aletiyle Shizuka'ların oturduğu evi gizlice izlemektedir. Bunu gören Doraemon Nobita'ya çok kızar. "Hayır, bunu yapma. Bunun çok ayıp bir şey olduğunu bilmiyor musun Nobita?" diyerek kendisine çıkışır. Burada izleyiciye, başkalarına ait mekânların gözetlenmesinin ahlaki açıdan doğru olmadığı bilgisi verilmektedir. Bir diğer mesaj "Dilek Mumu" adlı bölümde geçer. Gian, Nobita'yı baseball as takımına almak istemez. Nobita ise bu spora çok heveslidir. Bunun için Gian'ı ikna etmek gerekecektir. İkna edici mum vasıtasıyla onu ikna etmeyi başarır. Ancak bunun doğru olmadığını düşünür. "Bunu asla kullanmamam gerekir. Sen hak ederek başarmak zorundasın Nobita!" diyerek izleyicilere, hile yapmanın doğru olmadığı mesajını verecektir. Fakat içindeki tutkuyu bastıramayacak ve her şeye rağmen mumu kullanacaktır.

Çizgi filmde "güvenlik" değeri % 0,34'tür. Çizgi filmler daha çok masal tadında, hayal ürünü, fantastik yapımlardır. Modern dünyanın gereksinim duyduğu güvenlik kaygılarının çizgi filmlerde yer almaması doğaldır. Adeta sınırsız bir özgürlük ve hayal alanına sahiptirler. Ayrıca çizgi filmde gelenek/görenek, sanat, tarih ve folklor gibi değerler de yoktur. Zira çizgi film belli bir arkadaş grubu çevresinde işlenmekte, sihir ve büyü gibi doğüstü güçlerin kullanılması vasıtasıyla bazen arkadaşlara, bazen de doğaya karşı mücadele anlatılmaktadır. Bu bakımdan söz konusu değerler yer almamıştır. Çizgi filmde temizlik, çevre bilinci ve vatan sevgisi ile ilgili değerlere de yer verilmemiştir. 4-6 yaş grubu çocukların severek izlediği çizgi filmlerde onların değer eğitimine yönelik mesajların yer alması, fırsatları da beraberinde getirmektedir. Eğlenirken öğrenmeyi sağlayan yapımlardan biri olan çizgi filmler, çocukların ilgisini

çekmeyi başarmaktadır. Bu sebeple, gelecek nesilleri kazanabilme adına, çocuğun içinde bulunduğu yaş ile orantılı, onun gereksinim duyduğu değerleri yansıtan çizgi filmlerin tercih edilmesi anne babaların işini biraz daha kolay hâle getirecektir.

Çizgi filmlerde yer alan değerlerin nicel olarak toplamlarının yanında bu değerlerin izlenen bölümlerin kaç tanesinde yer bulduğu da önem arz etmektedir. Örneğin Tablo 2'ye göre Doraemon çizgi filminde tespit edilen en yüksek nicel değer “nezaket” kategorisine aittir (123 adet). Bu kategori aynı zamanda, izlenen toplam 29 bölümün 26'sında yer almaktadır. Bu sonuç, çizgi filmin nazik bir üsluba sahip olduğu ve bu noktada izleyiciye güzel örneklik teşkil ettiğini gösterir. Diğer yandan “aile” değeri 19 bölümde yer alırken, “yabancı kültür” kategorisi 13 bölümde yer almıştır.

Hayatta gerçekleşen olaylardan farklı olarak çizgi filmler insan elinden çıkmış yapımlardır. Bundan dolayı, bu yapımlarda yer alan olgu ve olayların rastlantı sonucu olmayıp birer iradenin ürünü olduklarını söylemek mümkündür. Yapılan analiz neticesinde çizgi filmde tespit edilen yüksek oranların, birer iradenin ürünü olduğunu ve bu değerlerin öğretilmesine yönelik kasıtlı birer hareket olduğunu söylemek mümkündür.

2.1.1.2.Görsel Değerler*

Çizgi filmlerin analizinden elde edilen değerler yalnızca diyaloglarda geçen değerlerle sınırlı değildir. Dolayısıyla, görsel öğeler de dinî ve kültürel değerleri yansıtabilmektedirler. Sözel değerlere göre nicel olarak düşük düzeyde olsa da izleyici üzerinde çok daha etkili olabilmektedirler (Yorulmaz, 2013c: 1). Çizgi filmde yer alan görsel değerler sadece “yabancı kültür” kategorisinde kümelenmiştir. Diğer kategorilerde görsel olarak herhangi bir örnek tespit edilmemiştir. Yapılan analiz neticesinde “Ormancı Havuzu” adlı bölümde 2 (baseball oyunu), “Dizi Dizi Canavarlar” adlı bölümde 1 (Japon Geyşa kıyafeti), “Lambadaki Cin” adlı bölümde 1 (Samurailer), “Duvar Kâğıdındaki Yılbaşı Partisi” adlı bölümde 2 (Japon Geyşa kıyafeti), “Dünya Nasıl Yaratılır?” adlı bölümde 2 (baseball malzemeleri) ve “Dilek Mumu” adlı bölümde 7 (baseball oyunu) olmak üzere toplam 15 adet görsel yabancı kültür öğesi tespit edilmiştir.

* Çalışmada, yeterli veri bulunmayan konularda tablo düzenlenmemiştir.

Çizgi film ve sinemada sıklıkla ekrana yansıyan baseball oyunu, baseball topu ve eldivenin güçlü kültürel kodlardan olduğu belirtilmektedir (Uçan, 2018: 1135). Söz konusu kodların Doraemon çizgi filminde de kullanıldığı görülmüştür. Bu kodlar, tespit edilen diğer kültürel değerlere oranla yüksek değere sahip olmasa da güçlü mesajlar içermektedir.

2.1.2. Doraemon Çizgi Filmindeki Dinî Değerler

İncelenen çizgi filmlerde kültürel değerlerin yanı sıra dinî değerler de yer almaktadır. Sinema olsun çizgi film olsun, yabancı yapımlarda, inanılan dinin inanç ve ibadet şekilleri ile mabetlerine ait mesajların varlığına sık sık şahit olmaktayız. Bu mesajlar, eserin çıktığı kültürel çevrenin düşünce ve inanç sistemlerinin propagandasını amaçlayan belli bir iradenin mahsulüdürler.

2.1.2.1. Sözel Değerler

Yabancı yapım Doraemon'un analizi yapılan bölümlerinde "dinî değerler" kategorisinde elde edilen değerler Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3'e bakıldığında çizgi filmde 112 dinî değer bulunduğu görülür. Ancak dinlerin inanç ve ibadet yönleriyle ilgili herhangi bir ifade ve örnek tespit edilmemiştir. Tabloda gösterilen kategoriler dinlerin ahlaki öğretilerini yansıtan değerlerden oluşmuştur. Bazıları ise dinlere ait sembol ve işaretleri göstermektedir. "Dizi Dizi Canavarlar" adlı bölümde iki defa "tapınak" ve iki defa da "çan kulesi" ifadeleri yer almıştır. "Beyaz Zambağa Benzeyen Kız" bölümünde de aynı şekilde iki defa "tapınak"tan söz edilmektedir. Bunların tamamı farklı dinlere ait mabetlerdir.

İnsan ilişkileri bağlamında dinlerin önemle üzerinde durduğu değerlerin başında dostluk ve kardeşlik değerleri gelmektedir. Hemen her dinde örnekleri görülen bu değerler sadece İslam'a has olmayıp evrensel mahiyettedir. Yabancı yapım Doraemon'da da bu örnekleri görmek mümkündür. En başta çizgi filmin iki başrol oyuncusu olan Doraemon ve Nobita arasındaki dostluk/kardeşlik dikkati çekmektedir. Tablo 3'e göre bu değer % 55,36'dır. Bu durumda bu değer toplam değerlerin yarısından fazla çıkmaktadır. Ayrıca dostluk/kardeşlik değeri, izlenen 29 bölümün 20 sinde yer almıştır. Bu veri, bu değer izleyiciye öğretilmesine yönelik güçlü bir kastın var olduğunu göstermektedir.

Tablo 3
Doraemon Çizgi Filmindeki Dinî Değerlerin Bölümlere Dağılımı

Çizgi film bölüm adı	Dinî değerler																		
	Dinî kavramlar	Edep	Dinî semboller	Anne-babaya itaat	Güven	Emanet	Ahde vefa	İsâr/Diğerkâmlık	Tevazu	Merhamet	Dostluk/Kardeşlik	Nesil/İffet	Akil	Mal/mülk	Şükür	Misafirperverlik	Doğruluk/dürüstlük	Sorumluluk	Sabır
	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f
Nobita'nın Kara Deliği										1	5					1			
Ye Şekeri Pop Yıldızı Ol										1	3								
Çizgi Romancı Jaiko										1	1						1	1	
Kedi Tüyleri																3			
Kötü Ama Harika Sprey											1								
Rahatlama Çubuğu																			
Gian'ın Fan Kulübü																			
Aşık Gian										1	3						1		
Suneo'nun Doğaüstü Güçleri																	2	1	
İdeal Abi Suneo										1	12						4		
Devirici																			
Ormancı Havuzu											2						13		
Doraemon Saati											1								
Sihirli Koku										1									
Doraemon'un Büyük Kehaneti					2		1				5								
Beyaz Zambağa Benzeyen Kız			2							1	2								
Bu İkisi Neyin Peşinde											5								
Su İşleme Tanecikleri		1																	
Kaytarmak mı? Yine mi?					1						1								
Nobita'nın Eşi											1								
Dizi Dizi Canavarlar			4								3								
Yalan Söyleyen Kim?											2								
Gelecekte Bugüne						1					2								
Lambadaki Cin																			
Duvar Kâğıdındaki Yılbaşı Partisi																			
Dört Mevsim Rozeti											3								
Dilek Mumu							3				6						1		
Resimli Tasvir Rehberi											2								
Dünya nasıl yaratılır?											2								
TOPLAM = 112	0	1	6	0	3	1	4	0	0	7	62	0	0	0	0	4	22	2	0
% = 100		0,89	5,36		2,68	0,89	3,57			6,25	55,36					3,57	19,64	1,79	

İkinci sırada % 19,64'lük oranıyla “doğruluk/dürüstlük” kategorisi yer alır. Bu kategori 29 bölümden sadece 6 bölümde yer almıştır. Bu kategorinin oranını yükselten ise “Ormancı Havuzu” adlı bölümde tekrar eden “dürüstlük” ifadelerdir. Bu bölümde sihirli bir havuz bulunmaktadır. Havuzda yaşayan bir tanrıça, doğru sözlü kişilere yeni ve

güzel hediyeler vermektedir. Karakterler bu hediyelere sahip olmak amacıyla bu tanrıçanın sorduğu sorulara dürüstçe cevap verirler. Buradaki ifadeler ise yalnızca bu bölümle sınırlı olarak dürüstlükle ilgili kategoriye nicel bakımdan yükseltmektedir. Ayrıca bu bölümde gösterilen doğruluk/dürüstlük örnekleri birtakım menfaatlere kavuşma maksadıyla sergilenmiştir. Bundan dolayı gerçek bir ahlaki davranış sergilenmediği açıktır. Ancak dürüst olmanın insanı hayatta kazançlı kılaceğı düşüncesi, izleyici profilleri dikkate alındığında, teşvik edici bir düşünce olabilir.

Sonuç olarak, öne çıkan kategoriler Doraemon ve Nobita arasındaki sağlam ilişkinin bir tezahürü olarak belirginleşmektedir. Bu ilişki en zor zamanlarında bile dostunun, kardeşinin yanında olmanın, ona verilen desteğin önemini izleyiciye göstermektedir.

Yapılan araştırmalar (Ergün, 2012; Oruç ve diğerleri, 2011) çocukların izledikleri çizgi filmlerde beğendikleri karakterleri model aldıklarını ve onların davranışlarını taklit ettiklerini göstermektedir. Doraemon, çocukların severek izlediği, aynı zamanda dünya çapında tanınan bir çizgi filmidir. Bundan dolayı bu çizgi filmdeki iyi karakterler olan Doraemon ve Nobita'nın hangi davranışları sergiledikleri önemlidir. Buradan hareketle, çoğunluğu bu iki karakter arasında geçen dostluk/kardeşlik, doğruluk/dürüstlük ve merhamet değerlerinin oransal olarak öne çıkması, çizgi filmin bu değerlerin çocuklara benimsetilmesi noktasındaki olumlu tutumunu teyit etmektedir. Çizgi filmdeki “ahde vefa, misafirperverlik ve sorumluluk” değerleri ikişer bölümde, diğer değerler ise sadece birer bölümde geçmektedir.

2.1.2.2.Görsel Değerler

Çizgi filmde sözel ifadelerde yer almayan fakat görsel bakımdan dinlere ait değerleri simgeleyen unsurlar da bulunmaktadır. Burada tespit edilen görsellerin tamamı Hıristiyanlık dinine aittir. Sadece “dinî semboller” kategorisinde tespit edilen görsel unsurlar şunlardır: “Sihirli Koku” bölümünde Suneo, TV izlemektedir. Bu sırada ekrana bir kilise görüntüsü gelir. Ardından görüntü bir mezarlıkta son bulur. Hıristiyanlara ait bir mezarlık olduğu anlaşılan bu yerde mezar taşları haç şeklinde çizilmiştir. Bir başka örnek ise “Bu İki Neyin Peşinde” adlı bölümde geçer. Nobita, âşık olduğu Shizuka ile evlenmeyi düşlemektedir. Ancak Shizuka'yı Dinkisugi ile gezerken görünce birden hayalinde, sevdiği kızla Dinkisugi'nin evlenebilecekleri ihtimali canlanır. İstemese de gelinlik ve damatlık ile onları hayal eder. Hayalî manzaranın arka planında yer alan bir

kilisenin çanlarının sesi duyulur. Son örnek ise “Duvar Kâğıdındaki Yılbaşı Partisi” adlı bölümde, Nobita’ların evinin mutfağında geçen bir sahnede gözlenmiştir. Mutfak duvarında çiviye asılmış ilk yardım çantası üzerindeki kıvılcık haç işareti göze çarpmaktadır. Ülkemizde yabancı yapım çizgi filmlerde zaman zaman şahit olunan bu tarz görsel dinî semboller bir süre sonra izleyicide bunlara karşı bir kanıksamaya sebebiyet verebilir. Mensup olduğu dine ait değerler ile diğer dinlerin değerleri arasında ayırım yapmayı güçleştirecek çarpık bir din anlayışının oluşmasına yol açabilir. Zira 4-6 yaş grubu çocukların mensup olduğu dinin sembolleri ile farklı dinlerin sembollerini birbirinden ayırma becerileri bulunmamaktadır. Bu noktada anne-babanın çocuğa refakati önem taşır. Yeri geldikçe belli mesajlarla ilgili olarak yapılacak telkinlerle çocuğun bilinçlenmesini sağlamak mümkündür.

2.1.3. Doraemon Çizgi Filmindeki Olumsuz Mesajlar

Analizlerini yaptığımız çizgi filmlerde yalnızca dinî ve kültürel değerler değil bunların yanı sıra olumsuz mesajlar da yer alır. Dahası bu mesajlar yalnızca kötü rol karakterlerinin davranışlarıyla sınırlı da değildir. Bazen iyi rol karakterleri de olumsuz mesajlar gönderebilmektedirler. Gerek çizgi filmlerde gerekse de sinemada olsun, yaşanan hayatla ilgili verilen sahneler, birtakım olayların, örnek uygulamaları ile birlikte çocuğun gözünde canlandırılmasını sağlamaktadır. Başka bir ifade ile çocuk, gerçek hayatta yaşama ihtimali olsun olmasın birçok olaya şahit olmaktadır. Filmlerde sergilenen örnekler hem iyiliğin hem de kötülüğün nasıl yapıldığını çocuğa örnekleriyle göstermektedir. Bu bakımdan çizgi filmlerde çocuğa olumsuz örnek teşkil edecek mesajların nitelik ve niceliklerinin bilinmesi gerekmektedir.

2.1.3.1. Sözel Mesajlar

Yabancı yapım Doraemon’da analizini yapılan bölümlerdeki olumsuz mesajların kategorik çeşitliliği dinî ve kültürel değerlere oranla daha fazladır. Çocukların tutkuyla izlediği yayınların bu denli geniş yelpazede olumsuz örnekler sunması düşündürücüdür. Kaldı ki ister çizgi filmde olsun ister sinemada olsun, bu tür yayınlarda şahit olunan olumsuz örneklerin birer rastlantı eseri yer bulması mümkün değildir. Ancak, yetişkinlere hitap eden yapımlarda da çocuk yayınlarında da olumsuz örnekler azımsanmayacak düzeydedir.

Tablo 4
Doraemon Çizgi Filmindeki Olumsuz Mesajların Bölümlere Dağılımı

Çizgi film bölüm adı	Olumsuz mesajlar																										
	Büyüklere saygısızlık	Hakaret	Gayri meşru	Olumsuz mesaj	Şiddet	Olumsuz davranış	Bahil	Yalan	Hırsızlık	Kibir	Düzensiz çevre	Aşağılama	Mahremiyet ihlali	Aç gözlülük	Sihir/ büyü	Hile	Mala zarar verme	Dalgacı geçme	Tehdit	Zorbalık	Taciz	Gıybet	Şirk	Rüşvet	Gabiden haber verme	Emanete ihanet	
Nobita'nın Kara Deliği															1												
Ye Şekeri Pop Yıldızı Ol					1			2							2				1								
Çizgi Romancı Jaiko		2			2			1	1			1			3					4							
Kedi Tüyleri	2							3							2												
Kötü Ama Harika Sprey					1			3		1		1			2					2							
Rahatlama Çubuğu		2			7			3	1						11			1									
Gian'ın Fan Kulübü					1										1		1		3								
Aşık Gian		1			3			3							3		1	2	4	1	1						
Suneo'nun Doğüstü Güçleri		2			4										1				1								
İdeal Abi Suneo					2			4		2					1												
Devirici					5										1												
Ormancı Havuzu								3							1	1			1	2				1			
Doraemon Saati								1																			
Sihirli Koku															2												
Doraemon'un Büyük Kehaneti		1			1		2								1												
Beyaz Zambağa Benzeyen Kız															1					2							
Bu İki Neyin Peşinde													2														
Su İşleme Tanecikleri					1																						
Kaytarmak mı? Yine mi?															1										1		
Nobita'nın Eşi		1			1								1					1									
Dizi Dizi Canavarlar												1			2												
Yalan Söyleyen Kim?		3			1			9							2												
Gelecekte Bugüne					1																	1				5	
Lambadaki Cin																				8							
Duvar Kâğıd. Yılbaşı Partisi								1							2												
Dört Mevsim Rozeti															1												
Dilek Mumu		1													1												
Resimli Tasvir Rehberi		1						2							2			1				1				1	
Dünya nasıl yaratılır?								1															1	3			
TOPLAM =192	2	14	0	0	31	0	2	36	2	3	0	2	4	1	44	0	0	5	5	25	1	4	4	1	5	1	
% = 100	1,04	7,29			16,15		1,04	18,75	1,04	1,56		1,04	2,08	0,52	22,92			2,60	2,60	13,02	0,52	2,08	2,08	0,52	2,60	0,52	

Analiz neticesinde tespit edilen olumsuz örnekler genel olarak çizgi filmdeki zorba, kötü rol karakteri Gian'a aittir. Ancak iyi rol karakterleri olan Doraemon ve Nobita da birçok olumsuz mesaja kaynaklık ederler.

Çizgi filmin analizi yapılan bölümlerinde toplamda 192 olumsuz mesaj tespit edilmiştir. Bu mesajların %22,92'si sihir/büyü kategorisindedir. Ayrıca bu kategori 29 bölümün 22'sinde geçmektedir. Öne çıkan bir diğer kategori %18,75 oranıyla yalan kategorisidir. Yalan kategorisi de 13 bölümde geçmektedir. Şiddet kategorisi %16,15'tir. Bu kategori

de 14 bölümde geçmiştir. %13,02 oranıyla zorbalık kategorisi 7 bölümde geçerken, %7,29 oranıyla hakaret kategorisi 9 bölümde geçmektedir.

Sihir/büyü ile ilgili örnekler çoğunlukla iyi rol karakteri Nobita'nın amaçlarına ulaşmada başvurduğu davranışlarda gözlenmiştir. Çizgi filmlerde sihir ve büyü ile ilgili çokça örnek yer alır. Karakterleri çekici kılan da bir bakıma bu özel güçlerdir. Çizgi film karakterlerini örnek alarak sihir yapmayı deneyen, bu yüzden çeşitli kazalara maruz kalan çocuk sayısı hiç de az değildir. Çizgi film ve masallarda bir miktar sihir, hikâyeye anlam katma bakımından faydalı olabilir. Ancak bu çizgi filmde büyü örnekleri olumsuzdur ve onaylanmamaktadır. Ayrıca çizgi filmde geçen “tanrıça” ifadesi Türk-İslam kültüründe tasvip edilmeyen bir ifadedir. Bulunduğu yaş düzeyi dikkate alındığında 4-6 yaş çocuğunun yanlış bir Allah inancı geliştirmesine neden olabilir.

Çizgi filmde ayrıca “taciz” kategorisi yer almıştır. “Âşık Gian” adlı bölümde Gian, bir kıza âşık olur. Bu kıızı Gian’a yakınlaştırmak için Suneo’nun şu şekilde bir planı vardır: “Şöyle yapalım. Nobita o kıızı taciz etmeye kalksın sen de bu sırada oradan geçiyor ol.” Plana göre Nobita kıızı taciz edecektir. Bu sırada oradan geçmekte olan Gian ise kurtarıcı rolünde Nobita’yı bir güzel hırpalayacak ve böylelikle kıızı tavlayacaktır. Görülüşü gibi değer gelişimi bakımından son derece mahzurlu örnekler bir çizgi filmde yer bulabilmektedir. Daha önce de ifade edildiği gibi çocuğun yetişkinlik döneminde öğrenmesi uygun olan birçok kavram ve örnek, komedi görüntüsü altında çocuk yayınlarına sokulabilmektedir.

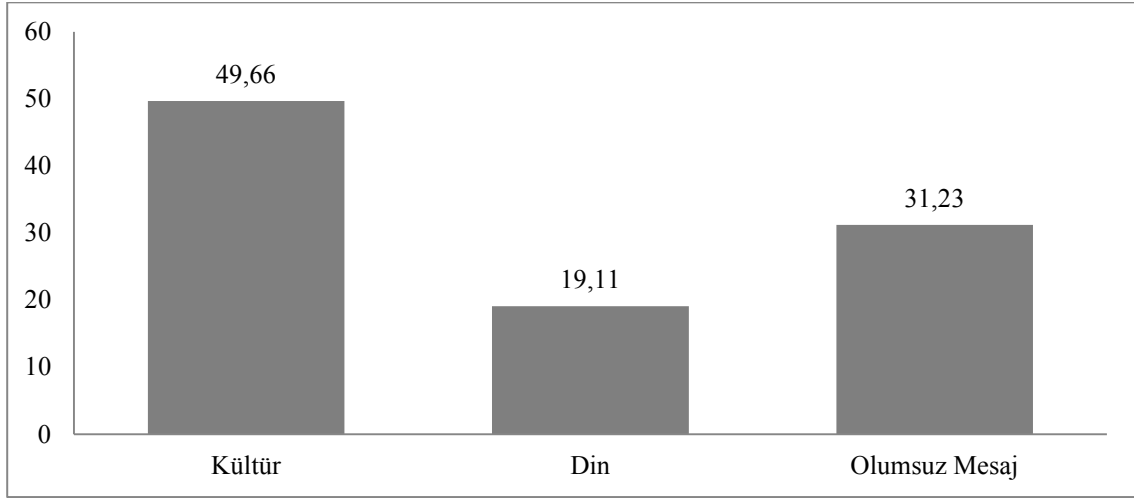
2.1.3.2.Görsel Mesajlar

Çizgi filmin analizleri yapılan bölümlerinde elde edilen 4 görsel olumsuz örneğin tamamı iskambil kartları ve içki şişelerinden oluşmaktadır. “Duvar Kâğıdındaki Yılbaşı Partisi” bölümünde içki şişeleri ve iskambil kartları ile oynan bir oyun görülmektedir. “Lambadaki Cin” adlı bölümde de 2 adet görsel olumsuz mesaj gözlenmektedir. Aynı şekilde bu ikisi de iskambil kartları ile oynanan oyuna ait görsel olumsuz örneklerdir.

2.1.4. Doraemon Çizgi Filmindeki Değerlerin Karşılaştırılması

Analizini yapılan çizgi filmdeki değerler ve olumsuz örneklerin belirlenmesinin yanı sıra bu bulguların birbiriyle kıyaslanması da önemlidir. Yapılacak bu kıyaslama neticesinde çizgi filmlerde geçen değerler ve olumsuz mesajlar karşılaştırılarak bu

yayınlarnın çocuğun deęer eęitimi noktasındaki katkısı tartıřılabilecektir. Dinî ve kültürel deęerler ile olumsuz mesaların oranları Grafik 1’de verilmiřtir.



Grafik 1. Doraemon çizgi filminde yer alan sözel deęerlerin birbirine oranı

Doraemon çizgi filminin analizi neticesinde bulunan kültürel deęerlerin nicel toplamı Tablo 2’ye göre 290’dır. Tablo 3’e bakıldığında 112 adet dini deęerin tespit edildięi görülür. Olumsuz mesajların yer aldığı Tablo 4’de bakıldığında ise 192 adet olumsuz mesajın tespit edildięi anlaşılır. Bu üç deęerin toplanıp yüzdelerle deęerlerinin verilmesi neticesinde Grafik 1’deki sonuç elde edilir.

Grafikte de görüldüęü gibi kültür kategorisi toplam deęerlerin yarısını oluşturmaktadır. Kültürel deęerler içerisinde ise “nezaket, aile ve yabancı kültür” deęerleri toplam kültürel deęerlerin yüzde doksandan daha fazladır. Dolayısı ile Grafik 1’de görülen kültür kategorisi büyük oranda bu üç deęer tarafından temsil edilmektedir. Bilindięi gibi çizgi filmler çocuklar için eğlendirici yayınlardır. Bundan dolayı bol miktarda komedi içerirler. Aynı zamanda hitap ettikleri kitleyi de göz önünde bulundurarak sevecen bir üslup kullanırlar. Doraemon çizgi filminde de nezaketin öne çıktığı görülmektedir. Çizgi filmde Nobita’nın bir ailesi vardır ve onlarla birlikte yaşamaktadır. Çoęu zaman aile ilişkilerine rastlansa da bu ilişkiler pek nitelikli deęildir. Zira olaylar Doraemon, Nobita ve arkadaşları ekseninde cereyan etmektedir. Aile ise ikinci plandadır. Öne çıkan kültürel deęerlerin sonucusu ise Batı ve Japon kültürü ağırlıklı yabancı kültürdür. Japon yapımı ancak Batı’ya da hitap eden çizgi filmin bu deęerleri taşıması normaldir. Ayrıca bu kültürleri dayatma amacı tespit edilmemiřtir. Yabancı kültür kategorisi bir yana bırakılırsa evrensel deęerler olan nezaket ve aile deęerlerinin öne çıkmasının 4-6 yaş grubu çocukların deęer eęitimlerine katkısı bakımından faydalı olduęu söylenebilir.

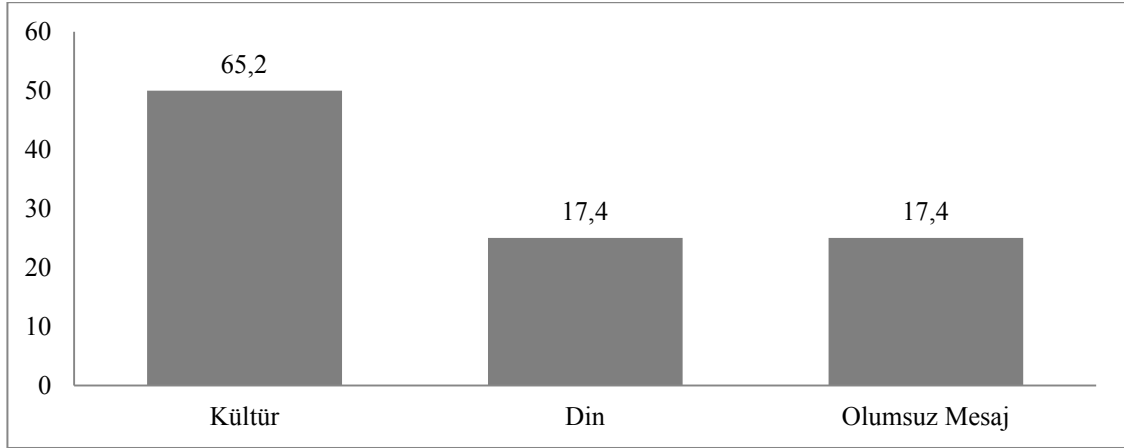
Grafik 1’de ikinci sırada yer alan “olumsuz mesaj” kategorisi aynı zamanda toplam değerlerin üçte birini oluşturmaktadır. Çizgi filmlerle ilgili yapılan araştırmalarda şiddet unsurunun varlığı eleştiri konusu olmaktadır. Ancak grafikteki olumsuz örnekler yalnızca şiddet olgusu ile sınırlı değildir. Öyle ki olumsuz mesajların kategori çeşitliliği dinî ve kültürel değerlerin toplam kategorilerinden daha fazladır. Ortaya çıkan manzaraya bakıldığında Fyfe’nin (2006) çizgi filmler için “Kuzu postu giyen kurtlar” ifadesinin haklılığı daha iyi anlaşılmaktadır. Bu bağlamda çizgi filmdeki olumsuz mesajların komedi ve eğlence anlayışı ile birlikte ekrana yansıdığını söylemek mümkündür. Bu üslup, çocuğun komedi eşliğinde verilen olumsuz mesajlara gülüp geçmesine, zamanla da bu davranışların çocuk nezdinde sıradanlaşmasına sebebiyet verebilecektir. Bu noktada bir hususu vurgulamak gerekir. O da analizini yapılan, yerli olsun yabancı olsun hiç bir yapımın herhangi bir değer eğitimi sorumluluğunun bulunmamasıdır. Bununla birlikte çocukların günlük yaşantılarının 2-4 saatini bu çizgi filmlere harcadıklarının hesap edilmesi ve bu bilinçle de çizgi filmlerin olumsuz yanlarının en az indirgenmesi arzu edilir. Ancak görüldü ki, Doraemon’da tespit edilen olumsuz örnekler azımsanmayacak derecededir. “Sihir/büyü, şiddet, yalan, hakaret, zorbalık, tehdit” gibi örnekler bunlardan bazılarıdır.

Grafik 1’de son sırada dinî değerler yer alır. Bunlar toplam değerlerin beşte biri oranındadır. Herhangi bir dine ait dua, ibadet, dinî lafız vb. değerlere yer verilmeyen çizgi filmde gayrimüslim ibadet mekânlarına yer verilmiş; fakat bunlar yalnızca birkaç bölümle sınırlı tutulmuştur. Dinî mekânların çizgi filmde yer bulması elbette bir dinî ve fikrî arka plana işaret eder. Ekrandan yansıyan mesajlara maruz kalan çocuğun bunları eleştiriye tabi tutması ve anlamlandırması ise mümkün değildir. Şahit olunan konular ailenin bilinçli yaklaşımları ile açıklığa kavuşturulmalı ve kendisine dinî konuda rehberlik edilmelidir. Çizgi filmdeki diğer dinî değerler dinî-ahlaki nitelikteki değerlerdir. Bunlar; “dostluk/kardeşlik, merhamet ve doğruluk/dürüstlük” değerleridir ki aynı zamanda Grafik 1’deki din kategorisinin onda dokuzunu oluştururlar. Doraemon ve Nobita arasındaki ilişkinin bir tezahürü olan bu üç değer, evrensel değerlerdendir. Dolayısı ile ait olduğu kültüre bakılmaksızın çocukların dinî değer gelişimi bakımından faydalıdır.

Çalışmada sözel değerlerin yanı sıra görsel değerler de incelemiştir. Grafik 2’de, görsel olarak incelenen değerlerin birbirine oranları görülmektedir. Doraemon çizgi filminin

izlenen bölümlerindeki görsel kültürel değerler, toplam değerlerin yarısını oluşturmaktadır. Ancak bunların sayısı da oldukça sınırlı kalmıştır. Toplam 15 adet kültürel değer tamamı yabancı kültür kategorisindedir.

Grafikte görsel değer olarak din ve olumsuz mesaj kategorilerinin oranları ise birbirine eşittir. Dinî değerlerin tamamı kilise, mezar taşları, kızılhaç gibi Hıristiyanlığa ait görsellerdir.



Grafik 2. Doraemon çizgi filminde yer alan görsel değerlerin birbirine oranı

Bilinçaltı mesajlardan biraz daha açık bir biçimde görünürlük kazandırılmış olan bu tür mesajlar, didaktik bir söylem kullanmaksızın bireye, ait olduğu dinî geleneğin mimari yapısını sözsüz bir tarzda ifade etmektedir. Bir bakıma dinî tebliğ de sayılan bu tarz yapımların vermek istediği mesajı sembollerle güçlendirdiği belirtilmektedir (Yorulmaz, 2013a; Yorulmaz, 2013c). Görsel olumsuz mesaj kategorisi de aynı şekilde oldukça sınırlıdır. Bu kategoride tespit edilen dört mesaj, çizgi filmde görüntüye gelen iskambil kâğıtları, bu kâğıtlarla oynanan oyun ve içki şişelerinden oluşmaktadır. Çizgi filmlerde bulunmaması gereken bu iki tür örnek de içki ve kumar kabilinden İslam'da haram kılınmış örneklerdir. Aynı şekilde birey ve toplumun huzur ve mutluluğu açısından zararlı kabul edilmektedir. Dolayısıyla çocuğun hem dinî hem de kültürel değer gelişimi bakımından zararlı olduklarında şüphe yoktur.

2.2.ESRARENGİZ KASABA ÇİZGİ FİLMİ

Özgün adı “Gravity Falls” olan çizgi film, Alex Hirsch tarafından yapılmış bir Disney Channel serisidir. İlk olarak 15 Haziran 2012’de ABD’de yayınlanmıştır. 20 bölüm üzerinden yapılan 1. Sezon çalışmaları 2 Ağustos 2013’te sona ermiştir. Yaklaşık bir yıl sonra 2 Ağustos’ta 2. Sezonu başlamıştır. Final bölümü ise 15 Şubat 2016’da ABD’de

yayınlanmıştır (wikipedia.org/wiki/Esrarengiz_Kasaba). Çizgi filmin başrol oyuncularını ise şunlardır:

Dipper Pines: Dipper, Mabel Pines'in ikiz kardeşidir. Alnında büyük ayı takımyıldızı şeklinde doğum lekesi vardır ve Dipper ismi de buradan gelir. Dipper fiziksel olarak zayıf yapıda olsa da meraklı ve zeki bir karakterdir. 3 numaralı günlüğü yanında taşır. Kız kardeşi ile "Gravity Falls"ın gizemlerini keşfetmeye çalışırlar. Dipper Esrarengiz Kasaba çizgi filmin ilk bölümlerinde, kendisinden büyük olan Wendy'e âşık olur.

Mabel Pines: Mabel, Dipper'in ikiz kardeşidir. Her şartta olumlu düşünmeyi başarır. Dürüştür ve enerji doludur. Espri kabiliyeti ile insanları neşelendirir. Paytak adında çok sevdiği bir domuzu vardır. Renkli, değişik kazaklar giyer. Her macerada kardeşi Dipper'in yanında yer alır.

Stanley Pines: Dipper ve Mabel'in sıra dışı amcalarıdır. Gizemli Kulübe'nin yöneticisidir. Tembel, hileci ve açgözlüdür. Geçimini gizemli kulübeden kazanır.

Soos Ramirez: 22 yaşında olan Soos Gizemli Kulübenin hediye dükkânında çalışır. Burada tamirat işleri ondan sorulur. Soos büyükannesinin evinde yaşar. Babası Kafkasyalı, annesi ise Latin Amerikalı'dır. O da Dipper ve Mabel gibi Gravity Falls'da garip olaylar döndüğünün farkındadır.

Wendy Corduroy: 15 yaşında havalı bir kız olan Wendy, Gizemli Kulübe'de yarı zamanlı çalışmaktadır. Dipper kendisine âşık olmuştur. Dipper, çizgi filmin 2. sezonunda Wendy'e aşkını itiraf eder. Wendy ise bu durumu başından beri bildiğini fakat Dipper için çok büyük olduğunu söyler. Ancak aslında o da Dipper'a karşı boş değildir. Yaşça ondan büyük olduğu için sevgili olmayı kabul etmez.

Stanford Pines: Stan Amca'nın erkek kardeşidir. Pines'in IQ seviyesi normal bir insana göre daha yüksektir. Günlüklerin yazarıdır. Biriktirdiği burs parası ile Gizemli Kulübe'yi yaptırmıştır. Esrarengiz Kasaba'ya 1975 yılında gelen Stanford, 30 yıl önce yanlışlıkla Bill Cipher sayesinde kendisi tarafından inşa edilen portala itilmiştir. Uzun süre başka bir boyutta mahsur kalmıştır. 2.Sezon 11.bölümünde, kendisini portala iten Stanley'nin günlükler aracılığıyla yeniden açtığı portaldan geri dönmüştür.

Waddles (Paytak): Mabel'in festivalde sahip olduğu domuzdur. Mabel onu çok sever ve onunla vakit geçirmekten çok hoşlanır (wikipedia.org/wiki/Esrarengiz_Kasaba).

Çizgi filmin içerik analizine geçmeden önce, analiz edilen bölümlerin; “bölüm adı”, “konu özeti” ve “tema” şeklinde özetlenmesi faydalı olacaktır. Bu sayede analizi yapılan bölümlerin neleri konu aldığı anlaşılacaktır. Aşağıda, Esrarengiz Kasaba çizgi filminin analizi yapılan bölümlerinin kısa tanıtımları görülmektedir.

Tablo 5
İzlenen Esrarengiz Kasaba Çizgi Filmlerinin Özet Tanıtımı

Bölüm Adı	Konu Özeti	Tema
Değişim	Mabel ve arkadaşları gece pijama partisi için buluşur ve erkeler hakkında konuşurlar. Öpüşme, sevişme vb. sözler zikredilir. Dipper sesten uyuyamaz ve dışarıda yatar. Sabah olduğunda kızların odası darmadağındır. Dipper çok kızgındır ve kardeşi ile odalarını ayırmaya karar verirler. Bu arada Suus, gizli bir kapı bulur. İçeride bir halı serilidir. Ve bu halıya sürtünüldüğünde elektrik üretmektedir. Elektrikli kişi, birine dokunursa o kişi ile beden değişimi yaşanmaktadır. Öncelikle Soos, domuz ile beden değişimi yaşar. Ardından Mabel ile Dipper... İkisi de büyük korku yaşar. Dipper bir anda kendisini Mabel’in kız arkadaşları arasında bulur. Suus ile kendisine yol soran kadın arasında cinsel ilişki yaşanır (ima edilir). Daha sonra mahalledeki herkesin yolu bir şekilde gizemli odaya düşer. Herkes birbiriyle beden değiştirir. Sonunda Dipper ve Mabel arasındaki kardeşlik ağır basar ve mücadeleden vazgeçerler.	Beden değişimine sebep olan manyetik halı
Turist Kapanı	Aileleri Mabel ve Dipper’ı Stan amcasının yaşadığı Oregon’daki yer çekimi şalesine temiz hava almaları için gönderir. Mabel, tanıştığı her erkeğe sarkıntılık ederek yaz aşkı bulmaya çalışır. Turist ziyareti için kulübeyi hazırlarlar. Dipper sağı solu karıştırırken bir günlük bulur. Kasabadaki esrarengiz olaylar hakkında bilgi edinmede bu günlük ona yardımcı olacaktır. Kasabada bundan sonra yaşanacak olaylar hakkında ipuçları vardır. Bir şahıs Mabel’i takip eder. İsmi Norman olan bu şahıs gerçekte 5 kişiden oluşan bir cüce grubudur. Mabel’i kendilerine kadın ve kraliçe yapmak isterler: “bizimle kutsal izdivaç yapar mısın?”. Mabel’i kaçırlar. Dipper, kardeşini kurtarır. Cüceler büyük bir dev olmuş arkadan onları kovalarlar. Bu arada Stan amcanın gizli bir odası olduğu ortaya çıkar.	Esrarengiz kasaba macerasının başlaması ve cücelerin Mabel’i kaçırmaları
Mabel Manliness Karşı	Stan amca, Mabel ve Dipper bir restoranda yemek yerler. Dipper’ın gözüne bedava krep veren bir makine ilişir. Makine erkeklik testidir. Dipper “herkese bedava krep!” dediğinde Mabel ve Stan onunla alay ederek erkeksi olmadığını söylerler. Fakat gerçekten de cihazı yenemez ve krep alamaz. Bunu başka iri bir adam gerçekleştirir. Daha sonra ormanda kas çalışması yaparken yarı insan yarı hayvan iri kıyım canlılarla karşılaşır. Onlara katılır. Erkeklik sırlarını öğrenmek ister. Kendisinden Yüksek Dağ’a çıkıp çoklu ayının kellesini getirmesini isterler. Bu sayede erkeksi olabilecektir. Oraya gider, fakat bunu yapmaz ve geri gelir. Onlara meydan okur. Ayının iyi biri olduğunu söyler. Eve gelir. Kardeşi Mabel, Dipper’ın göğsünde bir kıl bulur ve kopartarak defterin arasına saklar. Stan de göğüs kıllarını gösterirken bölüm biter.	Dipper’ın erkeksi görünme hayali ve arayışları
Canavar Efsanesi	Aile eğlencesi günüdür. Göle balığa giderler. Deli bir adam, gölde hüpletici canavar olduğunu iddia eder. Mabel ile Dipper da canavarı aramaya koyulur. Fotoğraflarını çekip ödül almak isterler. Amcalarınınki yerine Suus’un teknesine binerler. Canavarı bulurlar. Fotoğrafını çekerler. Fakat canavar metalden yapılmış bir canavardır. İçinden çatlak adam çıkar. Daha sonra amcalarının yanına gidip günlünü alırlar.	Göldeki canavarın fotoğraflarını çekme çabası

Tablo 5'in devamı

Kukla	Küçük bir bilgisayar bulurlar. Bu araçla günlüğün sırlarını çözebileceklerini düşünürler. Fakat bilgisayarın şifresini çözemezler. Bu arada Mabel kukla gösterisi yapan gence âşık olur. Mermando'yu unutmaya çalışırken bunun olması onu sıkıntıya sokar. Mabel, Geyp'in yanına kaçar ve ona kur yapar. Kendisinin de kuklacı olduğunu söyler. Hemen kukla için işe koyulur. Bu arada Dipper, dışarıda hala şifre ile uğraşır. Piramit Bill yanına gelir. Bir iyilik karşılığında şifreyi söyleyeceğini söyler. Bill yine gelir ve Dipper'in vücuduna girer. Dipper da görünmez olur. Kimseye ulaşamaz. Bill günlüğün peşindedir. Dipper bir kukla içine girip Mabel ile konuşmayı başarır. Mabel kardeşi için sevgilisini feda eder. Kukla gösterisi yerine kardeşi için mücadele eder. Sevgilisini kaybeder kardeşinin gönlünü kazanır.	Mabel'in, kuklacıyı tavlama uğraşı.
Patronluk	Stan amca kulübesinde turistleri gezdirir ve etrafı tanıtır. Abartı yapar, ilgi çekmelidir. İşinin patronudur. Mabel ve Dipper'in ticaretini beğenmez. Onlar da Stan'ın tüccarlığını eleştirirler. Kaba davrandığını düşünürler. Stan dominant patronluğu, gençler iyi patronluğu savunur. Bahse girerler. Stan tatilde bile onlardan daha fazla para kazabileceğini iddia eder. 3 gün mühlet verirler. Çocuklar kulübeyi işletir, Stan kumar oynar. Çocuklar birbirlerini motive ederler. Mabel memnuniyetsiz müşterilerin paralarını geri öder. Bu arada Stan çok para kazanır. Son turda kazandıklarının hepsini kaybeder. Dipper'in yakaladığı büyük canavar kafesten kaçarak kulübeyi darmadağın eder. paralar bütün geri ödemelere ve tamirata harcanır. Stan nezaketsizliğinin cezasını çeker, çocuklar hatalarının...	Kim daha fazla para kazanacak, Stan amca mı? Çocuklar mı?
Yazar	Dipper, Vendy'yi tavlama çalışır. Çocuklar ormanda günlüğün yazarını aramaya çıkarlar. Saklandığı yerin girişini bulurlar. Bir sığınak bulurlar. Uzun zamandır orada yaşadığını söyleyen bir adamla karşılaşılır. Adam onları bataklik canavarından kurtarır. Adam günlüğü alır. Bu kişi baron Namnam'dır ve tehlikelidir (her şekle girer). Canavardan kurtulurlar. Vendy, Dipper'in kendisinden hoşlandığını fark etmiştir. Konuşurlar. Filmin sonunda bir dizüstü bilgisayar bulurlar (değişim bölümünde bilgisayarın şifresini çözmeye çalışacaklar).	Dipper ve arkadaşları buldukları gizem dolu günlüğün yazarını araştırır.
Zaman Anormalliği	Stan fuar işletir. Dipper ile Vendy dondurma yerler. Başka bir genç de Vendy için gelmiştir. Mabel aniden bir domuz görür ve ona âşık olur. Onu alır. Diğer tarafta Dipper ve Vendy top ile şişe devirmece reyonundadırlar. Dipper'in attığı top geri gelerek Vendy'nin gözünü morartır. Buz gelene kadar Roby, Vendy'nin gözüne dondurma koymuştur. Dipper ile Mabel zaman gezgini ile tanışır. Onun zaman saatini aşırırlar. Dipper Vendy'nin gözü morarmasın diye zamanı geri alsa da top yine çarpacaktır. Ne yaptıysa topun çarpmasını önleyemez. Sonunda iyi bir hesapla topu Vendy'ye çarpmaktan alıkoyar. Bu kez de Mabel orada gördüğü domuzu kaybetmiştir. Mabel ile bir süre zaman yolculuğundan sonra tekrar top atma aşamasına gelirler. Dipper kardeşi için Vendy'den vazgeçmiştir.	İç içe geçen zamanlar. Hataları telafi için zamanda yapılan yolculuk.
Zombiler	Kulübeye resmi plakalı bir araç yavaşır. İki memur kapıya gelir. Dipper kasabadaki gizemleri bildiğini söylese de çocuk olduğu için inanmazlar. Kulübede korkuoke gecesi vardır. Misafirler gelir. Dipper Stan'ın odasını karıştırır. Ardından polisleri arar ve günlüğe sahip olduğunu söyler. Polisler günlüğü incelediklerinde içeriği saçma bulur ve geri dönerler. Çekip giderken yer yarılar zombiler çıkar. Zombiler kulübeye saldırır. Sonunda birlikte karaoke yaparlar ve kötü sestten zombilerin beyinleri patlar. Kulübe kurtulur.	Zombilerin saldırısı karşısında savunmada alınacak önlemler.

Tablo 5'in devamı

Mumya	<p>Suus temizlik yaparken içerisinde meşhur kişilerin mumyalarının bulunduğu gizli bir oda bulur. Abraham Linkoln mumyası erimiştir. Mabel yeni bir tane yapabileceğini söyler. Mumyayı yaptığında Stan amca mumya müzesini tekrar açar. Bu arada kendi mumyasının açılışını da yapar. Gece olduğunda Mumya Stan'in kellesinin kesik olduğu fark edilir. Çocuklar cinayeti araştırır. Delik ayakkabı izinden cinayetin mumyalar tarafından yapıldığını tespit ederler. Birden mumyalar canlanır. Stan'a kızgın olmalarının sebebi onları 10 yıldır hapsedmesidir. Fakat yanlışlıkla mumyasına saldırmışlardır. Çocuklara saldırırlar. Çocuklar mumyaları ateş vasıtasıyla mağlup ederler.</p>	<p>Tarihî büyük şahsiyetlere ait mumyaların canlanması sonucu ortaya çıkan problemler</p>
Aşk Tanrısı	<p>Woodstick festivali yaklaşmıştır. Müzik grupları şarkılarını sergileyeceklerdir. Aşk tanrısı da gelmiştir. Robby Vandy'den ayrılmanın üzüntüsünü yaşamaktadır. Mabel Robby için üzülür. Hemen Robby için yeni bir kız bulmayı planlar. Mabel Tembry'yi bu iş için ayarlar. Çöpçatanlık yapar. Vandy ve Tembry restoranda otururken aşk tanrısı içeri girer. Mabel ondan sırrını öğrenmek ister. O ise buna yanaşmaz. Fakat Mabel gizlice aşk iksirini ondan çalar ve bu iksiri ikisine uygular. Fakat iş ters teper. Hem Tembry nin eski erkek arkadaşı, hem de Vandy kıskançlık yapar. Aşk tanrısından panzehiri de çalarlar. O ise buna kızar ve bütün iksirleri kırar. Mabelin bütün eski aşkları geri gelir. Fakat bu bir hayaldir. Sonunda Dipper muhtemelen Tanrı'ya kastederek şöyle der: "Belki de yukarıda usta bir çöpçatan vardır he."</p>	<p>Kendisi de ayran gönüllü olan Mabel'in sevenleri kavuşturmak için sergilediği çabalar</p>
Çılgın Çocuklar	<p>Several Times şarkı grubu şehir kültür merkezinde konser verecektir. Mabel çok sevinçlidir. Mabel arkadaşları ile makyaj yapar. Ve grubun gençlerinin kendilerine âşık olacaklarını söylerler. Diğer taraftan Robby Vandy'yi tavlama için sinsice plan yapar. Ona bir CD hediye eder. Bu CD'de bilinçaltı mesajlar vardır. Vandy'yi etkilemeyi başarır. Dipper ise Vandy'ye olan aşkından dolayı bu işe çok kızmıştır. Dipper CD'yi alır ve üzerinde çalışır. Kızlar bir şekilde konsere gitmişler, grubun odasını bulmuşlardır. Fakat grubun tamamının klonlama ile üretildiğini görürler. Kafeste kilitlidirler. Kızlar onları serbest bırakarak eve götürürler. Mabel onları köleleştirir. Dipper CD'nin gizemini çözer. Tersten çalınca bilinçaltı mesaj olduğu ortaya çıkar. Vandy ve Robby'yi bulurlar fakat Vandy tamamen küsmüştür her şeye. Mabel da grubu serbest bırakır.</p>	<p>Klonlama ile üretilen müzik grubu bireylerinin özgürlüğü için Mabel'in verdiği uğraş</p>
Son Mabelcorn	<p>Çocukların diğer amcası Stanford ormanda belirir. Bill ile kavga ederler. Bill (piramit) dünyayı ele geçirmek ister. Çocuklar Stan amcanın odasına girerler. Oyun araştırırlar. Bir kutu bulurlar. Stan, yavru köpek kaçakçılığı yapar. Stanford herkesi aile toplantısına çağırır. Stanford çocuklara Bill hakkında bilgi verir. Bilin tehlikesinden kulübeyi korumak için ay taşları ve birkaç malzeme gerekir. Bunlardan biri de tek boynuzlu atın kılıdır. Bu zor görev için Mabel gönüllü olur. Kızlar ormana gelir. Tek boynuzlu atı bulurlar. Birkaç denemeden sonra kılı almayı başarırlar. Stanford'un elinde bir fanus içinde "yırtık" adını verdiği siyah bir duman vardır. Bill onu ele geçirirse her şeye sahip olacaktır. O yırtığı Bill den korumak gerekir. İyi bir amaç uğruna hırsızlığın iyi olduğu mesajı verilir. Fakat Mabel daha önce karşı çıksa da kavga başlayınca kılı ve atların altınlarını zorla alırlar. Böylece kulübeyi korurlar.</p>	<p>Dünyayı kurtarmak için gönüllü olan Mabel'in boynuzlu atın kılımlı almak için gösterdiği fedakârlık</p>

Tablo 5'in devamı

Golf Savaşı	Mabel kasabanın dergisinde baş sayfayı arkadaşına kaptırdığı için üzgündür. Masada oturur ve kafa çeker gibi meyve suyu içer. Bardağı masaya vurur. Dipper ve Mabel mini golfe gider. Sahada birçok parkur vardır. Ve bir şeyler ters gider. Mabel, kız rakibi ile atışır. Morali bozuktur. Dipper ve Mabel golf parkurlarındaki gizemi merak ederler. Gece olunca parkura gidip araştırırlar. Deliklerin içinde topları taşıyan küçük canlıların olduğunu görürler. Bu canlılar da grup gruptur. Bir anlaşma yaparlar. Mabel'da “en iyi sensin” çıkartması vardır. Kazanmasına kim yardım ederse çıkartmayı onun alacağını söyler ve anlaşılır. Mabel, Dipper'ın fikri olan bu durumu hileli bulsa da menfaat için kabul eder. Müsabaka başlar ve Mabel kazanır. Ancak, gece olunca küçük canlılar Passifica'yı kaçıtır. Amaçları Mabel'in çıkartmasını almaktır. Mabel Passifica'yı kurtarır. Sonunda hile yaptığı için ondan özür diler.	Golfü çok seven Mabel'in arkadaşı Passifica'yı yenebilmek için başvurduğu yanlış yol.
Mabel ve Dipper Geleceğe Karşı	Mabel ve Dipper'ın 13. doğum gününe bir hafta kalmıştır. Bir parti verirler. Bu arada Stanford bir kaza geçirir ve Dipper'ı çağırır. “Yırtık” çatlamaya başlar. Stanford ve Dipper hemen yola çıkarlar. Yırtığı yamamak için güçlü bir yapıştırıcı ararlar. Ormanda bir sığınağa gelirler. Bu arada kızlar Mabel'in doğum günü partisine katılamayacaklarını bildirirler. Stanford ve Dipper mağarada gezerken, Dipper tutkalı bulur. Sonunda başarırlar. Mabel ise artık yaşının ilerlemesinin iyi bir şey olmadığını anlamıştır. Bill, Mabel'i kandırarak yırtığı ondan alır. “Dünyanın sonu” der ve bölüm biter. Macera devam ediyor.	“Yırtık”ın Bill'in eline geçmesi ile dünyanın geleceğinin tehlikeye düşmesi.

2.2.1. Esrareniz Kasaba Çizgi Filmindeki Kültürel Değerler

Çizgi filmin içerik analizi sürecinde toplanan veriler iki ayrı kaynaktan elde edilmiştir. Bu kaynaklardan ilki karakterlerin diyaloglarıdır. “Sözel Değerler” başlığı altında toplanan bu veriler toplam verilerin ana kısmını oluşturmaktadır. Görsellerden elde edilen ve sözel değerlere göre azınlıkta kalan veriler ise “Görsel Değerler” başlığı altında toplanmıştır.

2.2.1.1. Sözel Değerler

Esrareniz Kasaba çizgi filminin izlenen bölümlerinde “büyüklere saygı” kategorisi %36,71'dir. Bu kategori 15 bölümün 12'sinde yer almıştır. “Nezaket” kategorisi %31,65'tir. Bu kategori de 15 bölümün 14'ünde yer almıştır. “Aile” kategorisi %10,13 olarak ölçülmüştür. Bu kategori de 15 bölümden 9'unda yer almıştır. Çizgi filmde tespit edilen bu değerler hem nicel olarak yüksek değerlere sahiptir, hem de çizgi filmlerin çoğunda gözlenen değerlerdir. Bu veri, yapımcının bu değerlerin transferine yönelik iradesinin bir göstergesi olarak yorumlanabilir.

Çizgi filmde önce çıkan bir diğer kategori olan “yabancı kültür” kategorisi % 12,03 olarak hesaplanmıştır. “Yabancı kültür” kategorisinde şu konulardan bahsedilir:

“Değişim” bölümünde İsviçre Alpleri’nden, “Dipper Vs Manliness” bölümünde İzlanda pop grubu Babba’dan, “Patronluk” bölümünde Amerikan dolarları ve Kalifornia’dan, “Zaman Anormalliği” bölümünde baseball oyunu ve kovboylardan, “Canavar Efsanesi”, “Mumya” ve “Aşk Tanrısı” bölümünde Amerikan dolarlarından, “Mabel ve Dipper Geleceğe Karşı” adlı bölümde ise Kalifornia’dan bahsedilmektedir.

Esrarengiz Kasaba, Mabel ve Dipper kardeşlerin yaz tatillerini geçirmek için gittikleri yerdir. Burada amcaları Stan’in evinde konaklarlar. İkiz kardeşler olan Mabel ve Dipper ile Stan arasında geçen diyaloglar büyüklere saygı kategorimizin temelini oluşturmaktadır. Amca Stan dışında gerek Mabel, gerek Dipper, gerekse de gizemli kulübenin hediye dükkânında çalışan Suus oldukça kibar kişilikte karakterlerdir. Tablo 6’da yer alan “öğretme” kategorisi ise çizgi filmde yapılan hataların telafisi noktasındaki hatırlatma ve uyarıları temsil etmektedir.

Tablo 6
Esrarengiz Kasaba Çizgi Filmindeki Kültürel Değerlerin Bölümlere Dağılımı

Çizgi film bölümü adı	Kültürel değerler																			
	Aile	Öğretme	Gelenek/Görenek	Sanat	Tarih	Folklor	Yabancı Kültür	Türk Kültürü	Grup Bilinci	Büyüklere Saygı	Bilgi	Vatan Sevgisi	Çevre Bilinci	Nezakət	Temizlik	Yardımlaşma	Doğallık	Güvenlik	Refah/Rahatlık	
	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f
Değişim	1						1			8				5						
Turist Kapanı	1									11				6						
Dipper Vs Manliness	1						3			11				4		2				
Canavar Efsanesi	7	1					4	1		4				1		2				
Kukla											2			7		1				
Patronluk							5			8				8						
Yazar														2						
Zaman Anormalliği							2			1										
Gizemli Kulübe										5				1						
Mumya	1						1			1				2						
Aşk tanrısı	1	1					2		2					5						
Çılgın Çocuklar										1				3						
Son Mobilcorn	2	1								3				2						
Golf Savaşı	1	1								1				3		1				
Mabel ve Dipper Geleceğe Karşı	1						1			4				1						
TOPLAM =158	16	4	0	0	0	0	19	1	2	58	2	0	0	50	0	6	0	0	0	0
% =100	10,13	2,53					12,03	0,63	1,27	36,71	1,27			31,65		3,80				

“Canavar Efsanesi” adlı bölümde göl canavarının resimlerini çekmek için tekne ile açıldıkları zaman Suus, gördüğü bir adacığı göstererek “Kanka şuna baksana kalça adası” ifadesini kullanmıştır. Bunu üzerine Mabel “Ay Suus ayıp şeyler söyleme!” diyerek onu uyarmıştır. “Aşk Tanrısı” adlı bölümde ise yeni sevgili olan Robbie ve Tambry birbirinin beline sarılarak yürümektedirler. Onları bu halde gören Dipper “Aah şu çiftlerin sarılma yürüyüşünü yapıyorlar. Heey insan içindesiniz. Sizi herkes görüyor” diyerek yaptıklarının uygun olmadığı haykırmıştır. “Son Mobelcorn” adlı bölümde ise boynuzlu atın kılını alabilmek için temiz kalpli olduğunu iddia eden Mabel’a bu at, “Kendini iyi göstermek için iyilik yapmak iyi bir şey değil” diyerek, yapmacık tavırların yanlış olduğunu söylemiştir. Son olarak “Golf Savaşı” adlı bölümde, hile ile arkadaşı Passifca’yı yenmek üzere olan Mabel, “Pasifika’yı yenmek istiyorum ama bu sence de hile sayılmaz mı?” diyerek, yaptığı hile ile ilgili vicdan muhasebesi yapmaktadır. Çizgi filmde yer alan tek Türk kültürü ise “Canavar Efsanesi” adlı bölümde geçen “iç güveysinden hallice” ifadesidir. Orijinal dili İngilizceden çeviri olan çizgi filmde bu ifadenin zikredilmesi orijinal dildeki benzer bir ifadenin karşılığı olarak çevrildiği izlenimini vermektedir. Çizgi filmde refah, güvenlik, doğallık, gelenek/görenek, tarih, folklor, sanat, vatan sevgisi, çevre bilinci ve temizlik değerleri tespit edilmemiştir.

Yabancı yapım bir çizgi film olması sebebiyle Esrarengiz Kasaba, Amerikan kültürü başta olmak üzere Batı kültürünü yansıtmaktadır. Batılı yaşam tarzı, kılık-kıyafet, yeme-içme, aile yaşantısı, insan ilişkileri vb. birçok konuda fark edilmektedir. Çizgi filmler kültürlerin yayılması için önemli birer aracı vazifesi görürler. Özellikle kişilik gelişiminin temeli olan 4-6 yaş döneminde çocuğun muhatabı olacak kişi ve kurumlar dikkatle seçilirken çizgi filmler de buna göre değerlendirilmelidir. Ancak tabloda tespit edilen “nezaket, yardımlaşma” gibi değerler kültür farkı gözetmeksizin her milletin ortaklaşa benimsedikleri evrensel değerler olarak çocuğun değer kazanımına fayda sağlayacaktır.

2.2.1.2. Görsel Değerler

Çizgi filmde karakterler arası diyaloglarda geçen değerlerin yanı sıra, diyaloglara yansımayan, ancak görsel olarak var olan değerler de tespit edilmiştir. Ekrandan yansıyan ve çocuğun sık sık şahit olduğu bazı görseller zamanla onda bir aşinalık meydana getirerek bu görselleri tanınmasına yardımcı olabilecektir. Gerek olumlu gerek olumsuz olsun bireyin şahit olduğu bazı resim ya da semboller onda derin izler

bırakabilmektedir. Öyle ki bazen bir resim binlerce kelimenin veremediğini verebilmekte, birçok duyguyu yansıtabilmektedir (Yorulmaz, 2013a: 1). Esrareniz Kasaba çizgi filmde tespit edilen görsel kültürel değerler Tablo 7’de gösterilmiştir.

Esrareniz Kasaba çizgi filminin izlenen bölümlerinde görsel kültürel sembollerden Türk kültürü % 71,25, yabancı kültür % 26,25, temizlik ve tarih % 1,25 olarak tespit edilmiştir. ABD yapımı bu çizgi filmde görsel anlamda Türk kültürü sayılabilecek örnek, Stan Amca’nın kafasına taktığı “Fes”tir. Fes, Osmanlı döneminde başa giyilen bir eşyaydı. Bazı Hoollywood sinemalarında da kullanılan fesin, Stan amca tarafından giyilme nedeni ile ilgili olarak birçok farklı yorum bulunsa da kesin bir delile ulaşılammıştır.

Tablo 7
Esrareniz Kasaba Çizgi Filmindeki Görsel Kültürel Sembollerin
Bölgümlere Dağılımı

Çizgi film bölüm adı	Kültürel değerler																			
	Aile	Öğretme	Gelenek/ Görenek	Sanat	Tarih	Folklor	Yabancı Kültür	Türk Kültürü	Grup Bilinci	Büyüklere Saygı	Bilgi	Varan Sevgisi	Çevre Bilinci	Nezakat	Temizlik	Yardımlaşma	Doğallık	Güvenlik	Refah/ Rahatlık	
	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f
Değişim							1	6												
Turist Kapanı							1	6												
Dipper ve Manliness							1	4												
Canavar Efsanesi								4												
Kukla							1													
Patronluk							6	3												
Yazar							1													
Zaman Anormalliği					1			1												
Gizemli Kulübe							3	8												
Mumya							2	7						1						
Aşk Tanrısı							1	4												
Çılgın Çocuklar								5												
Son Mobelcorn							2	2												
Golf Savaşı								4												
Mabel ve Dipper Geleceğe Karşı							2	3												
TOPLAM =80	0	0	0	0	1	0	21	57	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
% =100					1,25		26,25	71,25							1,25					

“Yabancı kültür” kategorisi ise Batı kaynaklı bir çizgi filmde yer alabilecek unsurları temsil eder. Kullanılan nesnelere, spor aletleri, kıyafetler ve paralar bunlardan bazılarıdır. Tablo 7’de görüldüğü gibi dört kategori dışında diğer kategorilerde veri

bulunmamaktadır. Şüphesiz ki bir çizgi filmi meydana getirmek için oldukça uzun bir süreye ihtiyaç duyulmaktadır. Zaman ve emek bakımından zahmetli bir süreçtir. Ayrıca her çizgi filmin kurgusu farklı farklıdır. İncelenen bu çizgi filmde son derece yoğun görsel kullanılmış olmasına rağmen kültürel temelde ortaya konanlar oldukça sınırlıdır.

2.2.2. Esrarengiz Kasaba Çizgi Filmindeki Dinî Değerler

Çizgi filmde kültürel değerlerin yanı sıra dinî değerler de mevcuttur. Daha önce de ele alındığı gibi dinler, içinde yaşadıkları toplumların kültürleri ile sıkı ilişki içerisindeyler. Uzun yıllar süren bu birliktelik değerler alanında da karşılıklı bir etkileşimi netice vermiştir. Genel olarak dinlere bakıldığında doğruluk ve dürüstlüğü, iyilik yapmayı, kardeşliği, nimetlere şükretmeyi, zayıf ve yoksula merhamet etmeyi, emanete riayet etmeyi vb. emrettikleri görülmektedir. Dinin emir ve tavsiye ettiği bu değerler aynı zamanda insan olmanın gereği olarak bireyler tarafından benimsenmekte ve uygulanmaktadır. İnsana yakışan, insanca tavrın bir göstergesi olan bu değerler kültürle de geçmiştir. Çizgi filmin izlenen bölümlerinde dinin ibadet ve inanç alanına ait değerlere rastlanmamakla birlikte bazı dinî lafızlar ve dinin ahlaki boyutuna ait değerler tespit edilmiştir.

2.2.2.1. Sözel Değerler

Esrarengiz kasaba çizgi filminin izlenen bölümlerindeki dinî değerlerin hem nicelik hem de kategori çeşidi bakımından sınırlı düzeyde olduğu görülmektedir. Yalnızca “dostluk/kardeşlik” değerleri % 60 oranı ile en yüksek değeri almıştır. Aynı zamanda bu kategori, izlenen 15 bölümden 14’ünde yer almıştır. “Dinî kavramlar” da % 20’lik oranla onu takip etmektedir. Bu kategori ise sadece 7 bölümde yer bulmuştur.

Şüphesiz ki bir değerın çizgi filmin tüm bölümlerinde geçmesi o değerin izleyiciye transferine yönelik olumlu bir adımdır. Buradaki dini kavramların diyaloglarda geçmesi, yapımcının dinî değerlere yer verme kasıt ve iradesinin varlığına işaret etmekten ziyade, halk arasında kullanılan bazı kalıplaşmış dinî kavramların diyaloglarda kullanıldığını göstermektedir. Çizgi filmde geçen dinî kavramlar, Tablo 8’deki sıralamaya göre şunlardır: “Aman Tanrım”, “Bu bir Tanrı’nın mucizesi”, “Kaderimi kabul ediyorum.” “Kader kurbanları”, “Kaderinde lunaparkta kötü bir gün geçirmek de varmış”, “Aynı benim kaderimde Paytak olduğu gibi.” “Ne zaman insanların kaderiyle oynasam işleri

daha kötü yaptı.” “Kıyamet günü için et stok et, hepimiz öleceğiz.” “Bu kıyamet”, “Yakında kıyamet kopacak.” “Mabel bildiğin azizdir.”

Tablo 8’e göre “güven” ve “merhamet” % 5,45, “misafirperverlik” ve “doğruluk/dürüstlük” 3,64, “şükür” değeri ise 1,82 olarak ölçülmüştür. Tabloya göre yedi kategori dışındaki diğer kategorilere çizgi filmde rastlanmamıştır.

Tablo 8
Esrarengiz Kasaba Çizgi Filmindeki Dinî Değerlerin Bölümlere Dağılımı

Çizgi film bölüm adı	Dinî değerler																			
	Dinî kavramlar	Edep	Dinî semboller	Anne-babaya itaat	Güven	Emanet	Alde vefa	İsâ/Diğerkâmlık	Tevazu	Merhamet	Dostluk/Kardeşlik	Nesil/İffet	Akıllı	Mal/mülk	Şükür	Misafirperverlik	Doğruluk/dürüstlük	Sorumluluk	Sabır	
	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f
Değişim											1				1					
Turist Kapanı	1										10									
Dipper ve Manliness	2										2									
Canavar Efsanesi	1										2									
Kukla											1									
Patronluk											2						2			
Yazar											5									
Zaman Anormallığı	2									1	1									
Gizemli Kulübe					1						2									
Mumya											1									
Aşk Tanrısı	1				1					2	2					2				
Çılgın Çocuklar	3										1									
Son Mobelcorn	1										1									
Golf Savaşı																				
Mabel ve Dipper Geleceğe Karşı					1						2									
Toplam = 55	11	0	0	0	3	0	0	0	0	3	33	0	0	0	1	2	2	0	0	
% = 100	20,0				5,45					5,45	60,0				1,82	3,64	3,64			

Elimizdeki verilere göre Esrarengiz Kasaba çizgi filminin dinî değerleri ihtiva etme bakımından zayıf olduğu anlaşılmaktadır. Gerçek şu ki, çizgi filmlerin herhangi bir dinî değeri ihtiva etmek yahut öğretme yükümlülüğü bulunmamaktadır. Çizgi film yapımcıları açısından bu doğrudur. Ancak her ebeveynin, çocuklarına kendi inandığı dinin sahip olduğu değerleri aktarma hakkı vardır. Bu durumda çizgi film tercihleri önem taşımaktadır. Aileler evlerinde bulunan televizyonun kendileri ve çocukları için neler sağladığını bilmek zorundadırlar. Sahip oldukları dinî ve kültürel değerleri içeren çizgi filmleri seçmek, olumsuz örnekler içeren çizgi filmlerden çocuğu korumak ve

izleme sürecinde çocuğa eşlik etmek, bu yapımların hızla çeşitlendiği günümüzde daha da önem kazanmıştır.

2.2.2.2.Görsel Değerler

Esrarengiz kasaba çizgi filminin izlenen bölümlerinde yalnızca Hıristiyanlık dinine ait 4 adet görsel mesaj tespit edilmiştir. “Değişim” bölümünde haç sembolü, “Turist Kapanı” bölümünde mezar taşında haç sembolü “Aşk Tanrısı” adlı bölümde mezar taşında haç sembolü ve “Son Mobilcorn” bölümünde kızılhaç sembolü bulunmaktadır. Görsel bakımdan Hıristiyanlık dinine ait semboller 4 adettir. İslam dinine ya da diğer dinlere ait herhangi bir işaret bulunmamaktadır.

Günümüzde gerek sinemada gerekse çizgi filmlerde olsun, diğer din ve inançlara ait sembollere sıklıkla şahit olunmaktadır. Çoğu zaman gözden kaçırılan, ya da fark edilmeyen bu sembollerin, farklı inanç mensupları açısından elbette ki birtakım anlamları mevcuttur. Dinî değer ve inançlarını birtakım sembollerle aktaran bu tarz filmlere “Tebliğ Filmi” denilmektedir. Bu filmler, temsil ettikleri inanç ve değerleri dikte etmeksizin, alt metinler vasıtası ile karşdakine aktarmaktadırlar (Yorulmaz, 2013c: 252). Bu sebeple, çizgi filmlerde şahit olunan farklı din, inanç ve kültürlere ait değerlerin, izleyiciye aktarılma amacını taşıdığını söylemek mümkündür.

2.2.3. Esrarengiz Kasaba Çizgi Filmindeki Olumsuz Mesajlar

Çizgi filmin analizi sürecinde veriler ortaya çıktıkça dinî ve kültürel değerlerin yanında olumsuz mesajların varlığı ve hacmi dikkati çekmiştir. TV’de yayınlanan programlar arasında yayın ahlakı bakımından en masum olması beklenen yayınların çizgi filmler olduğu şüphe götürmezdir. Zira bu yayınların en büyük hedef kitlesi hayat tecrübesi bulunmayan, iyiyi ve kötüyü ayırt edemeyen 4-6 yaş dönemi çocuklardır. Bu bakımdan onların izledikleri çizgi filmlerde işlenen olumsuz mesajların ya minimumda olması ya da hiç bulunmaması uygun olur. İçerik olarak olumsuz mesajların yoğun olduğu çizgi filmler bir bakıma ebeveynin çocuğunun arkadaşlık yapmasını istemediği kötü ahlaklı arkadaşları gibidir. Ancak anne-babalar buna rağmen çocuklarını televizyona teslim etmektedirler.

2.2.3.1. Sözel Mesajlar

İzlediğimiz bölümlerde toplam 206 adet olumsuz mesaj tespit edilmiştir. Tablo 9’a göre “olumsuz mesaj” kategorisi toplam olumsuz mesajların % 24,27’sini oluşturmuştur. “Hakaret” kategorisi % 20,87, “yalan” kategorisi % 9,22, “gayrı meşru” kategorisi ise toplam olumsuz mesajların % 8,74’ünü oluşturmuştur. Tabloda “gayrı meşru”, “olumsuz mesaj”, “olumsuz davranış”, “edep dışı” ve “sapkınlık” gibi kavramlara yer verilmiştir. Bunlardan “gayrı meşru” kavramı, karşı cinsle olan cinsel içerikli davranış ve sözlerin ekrana yansımaları sonucu ortaya çıkan hususları ifade etmek için kullanılmıştır.

Tablo 9
Esrarengiz Kasaba Çizgi Filmindeki Olumsuz Mesajların Bölümlere Dağılımı

Olumsuz mesajlar	Çizgi film bölüm adı																													
	Biyütkülere saygısızlık	Hakaret	Gayrı meşru	Olumsuz mesaj	Şiddet	Olumsuz davranış	Batıl	Yalan	Hırsızlık	Kibir	Düzensiz çevre	Aşağılama	Mahrımıyet ihali	Aç gözlülük	Sihir büyü	Hile	Mala zarar verme	Dalgın geçme	Nezaketsizlik	Tehdit	Zorbalık	Taciz	Gıybet	Şirk	Rüşvet	Gaihten haber verme	Emanete ihanet	Sapkınlık	Edeb dışı	
Değişim	6	1	6	1	5	5	1	1																						
Turist kapanı			8																	1								2		
Dipper ve Manliness		7				1																							6	
Canavar Efsanesi		1				2																	2						1	
Kukla		2	1	9																										
Patronluk		3						3								3							3							
Yazar		1	1	6																			1							
Zaman Anormalliği		10		10						1						1														
Gizemli Kulübe		1		1				6	1														1							
Mumya		4							1							1									3					
Aşk Tanrısı		2	1	12		1		3		1					2									5						
Çılgın Çocuklar		2	1	7	1			3	1																				1	
Son Mobilcom				1	3			1							1						1	1		1						
Golf Savaşı		9		1	2	1														1		1			3					1
Mabel ve Dipper Geleceğe Karşı				2				2																						
TOPLAM= 206	6	43	18	50	11	10	1	19	3	2	0	0	0	0	3	5	0	0	0	2	1	0	9	5	7	0	0	2	9	
% =100	2,91	20,87	8,74	24,27	5,34	4,85	0,49	9,22	1,46	0,97					1,46	2,43				0,97	0,49		4,37	2,43	3,40			0,97	4,37	

Örneğin, “Değişim” bölümünde Mabel ve kız arkadaşları bir araya gelerek kadın-erkek ilişkilerinden konuşmaktadırlar. Tandy; “Erkekler aklıma hep öpüşmeyi getiriyor.” demiştir. Grenda, lavabo gibi bir yerden çıkar, yüzü gözü ruj izi olmuştur. “Orda neyi

öptüm bilmiyorum ama hiç pişman değilim.” demiştir. Stan amca, yeğenine erkek üreme organlarının çalışma sistemi hakkında bilgi verdikten sonra, öğrendikleri karşısında şok olan çocuk: “elveda çocukluğum” demiştir. “Olumsuz mesajlar” kategorisi ise erkeklere ya da kızlara âşık olmak, kuralların çiğnenebileceği, birinden hoşlanmak, biri ile çıkmak gibi daha çok trafik kural ihlali ile ilgili ve flört içerikli mesajları ifade eder.

“Olumsuz davranış” örneği olarak, bir şeylere zarar verip bunun eğlenceli olduğunu söylemek, bazı kuralları bile bile ihlal etmek gibi davranışlar kategorize edilmiştir. “Edep dışı” kategorisinde de avret yerleri hakkında konuşmak ya da vücudun mahrem yerlerinin sergilenmesi örneklerine yer verilmiştir. Stan Amca’nın göğüs kıllarını kız yeğeni Mabel’e tıraş ettirmesi ve “Kıllı amcamı tıraş etmeye devam et” demesi buna örnek olarak zikredilebilir. Son olarak, “Turist Kapanı” adlı bölümde cücelerin Mabel’i kaçırmaları ve kendileri ile evlenmesi için ona zor kullanmaya kalkışmaları da sapkınlık kategorisinde değerlendirilmiştir. Ülkemizde çocuk kanallarında yayınlanan bu tarz çizgi filmlerin olumsuz mesajlar içerdiği bilinmektedir. Öyle ki bazı çizgi filmler olumsuz örnek konusunda sınırları çoktan aşmıştır. Normal şartlarda bir çocuğun ergenlik ya da yetişkinlik dönemlerine kadar şahit olma ihtimalinin düşük olduğu sakıncalı davranışlar çizgi filmlerde sergilenmektedir. Buraya kadar elde edilen verilerden anlaşıldığı kadarıyla, olumlu örnekler ile olumsuz örnekler kıyaslandığında olumsuz örnekler daha fazladır.

Çizgi filmde “hakaret” kategorisinin 15 bölümden 12’sinde yer aldığı görülür. Çizgi filmin hemen hemen tamamına dağılan bu davranış biçimi ile izleyici daha çok karşılaşacaktır. “Olumsuz mesaj” kategorisi 10 bölümde yer almış, “yalan” kategorisi ise 7 bölümde yer almıştır.

Elde edilen veriye göre olumsuz örnekler yalnızca temayla sınırlı kalmayıp bilakis karakterlerin kişilik özelliklerinin de bir yansımasıdır. Bu ise en başta karakter tasarımında o karaktere biçilen rolün bir tezahürüdür. Çizgi filmin yapım aşamasında karaktere biçilen rolde olumsuz birtakım davranışlar yer almışsa, bu davranışlar karakterle birlikte birçok bölümde yinelenmektedir. Dolayısı ile bu karakterin huylarının değişmesi, zamanla daha düzgün bir kişilik yapısı kazanması beklenmemektedir. Bu durum çizgi filmin tamamında aynı neticeyi verirken, özellikle

kişilik gelişiminin hızlı olduğu okul öncesi dönem çocukları için ahlak gelişimi açısından olumsuz örnek oluşturmaya devam etmektedir.

2.2.3.2. Görsel Mesajlar

Esrarengiz Kasaba çizgi filminde görsel olarak da olumsuz mesajlar yer almaktadır. Analizde kategori listesine dâhil edilmeyen ancak buraya alınması uygun görülen farklı bir husus da zikredilecektir.

Tablo 10
Esrarengiz Kasaba Çizgi Filmindeki Görsel Olumsuz Mesajların Bölümlere Dağılımı

Olumsuz mesajlar	Çizgi film bölüm adı																													
	Büyüklere saygısızlık	Hakaret	Gayrı meşru	Olumsuz mesaj	Şiddet	Olumsuz davranış	Banlı	Yalan	Hırsızlık	Kibir	Düzensiz çevre	Aşğıllama	Mahremiyet ihlali	Aç gözlülük	Sihir bilyü	Hile	Mala zarar verme	Dalga geçme	Nezaketsizlik	Tehdit	Zorbalık	Taciz	Gıybet	Şirik	Rüşvet	Gaibden haber verme	Emanete ihanet	Sapkınlık	Edebe dışı	
	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f
Değişim					1						2	1																		6
Turist kapanı					1																									1
Dipper ve Manliness					4																									8
Canavar Efsanesi					2																									4
Kukla					1																									3
Patronluk					1																									3
Yazar					1																				1					1
Zaman Anormalliği																														
Gizemli Kulüp																														2
Mumya											1																			2
Aşk Tanrısı																														
Çılgın Çocuklar																														1
Son Mobilcom																														
Golf Savaşı																1														1
Mabel ve Dipper Geleceğe Karşı																														2
Toplam =51	0	0	0	0	11	0	0	0	0	0	3	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	34
% =100					21,57						5,88	1,96			1,96											1,96				66,67

Kategorilerimizde bulunmayan ancak burada belirtilmesi uygun görülen konu, çizgi filmin başrol karakterlerinden Mabel'in domuzudur. İzlediğimiz bölümlerin tamamında yer alan ve Mabel'in yanından ayırmadığı domuzu Paytak, çizgi filmde ekrana yansıtılma biçimi bakımından dikkatimizi çekmiştir. Çizgi filmde Mabel'in domuz karşı sergilediği içten, samimi ve sevgi dolu yaklaşım ile çizimlerdeki şirin gösterme çabası dikkat çekicidir. Gerçek yaşamdan farklı olarak sinema ya da çizgi filmlerde ekrana yansıyan çizgiler birer rastlantı eseri değil, kasıt ve bir iradenin ürünüdürler (Şahin, 2000: 111). Özellikle domuzun bu derece insana yaklaştırılması ve bu derece

sevimli gösterme çabasının, inançları gereği bu hayvanın ismini dahi ağzına almaktan imtina eden bir milletin çocukları için sakıncalı bir örnek olduğu açıktır. Diğer taraftan çocukların havyalara karşı olan sevgileri malumdur. Burada son derece sevimli ve insana yakın gösterilen domuzun, kültür ve inanç bakımından kendisi için sakıncalar barındırdığını düşünebilmesi, özellikle 4-6 yaş özellikleri düşünüldüğünde, mümkün değildir. Dolayısı ile beğendiği kahramanının sevdiği hayvanını çocuk da sevecek, ona karşı bir reaksiyon göstermeyecektir.

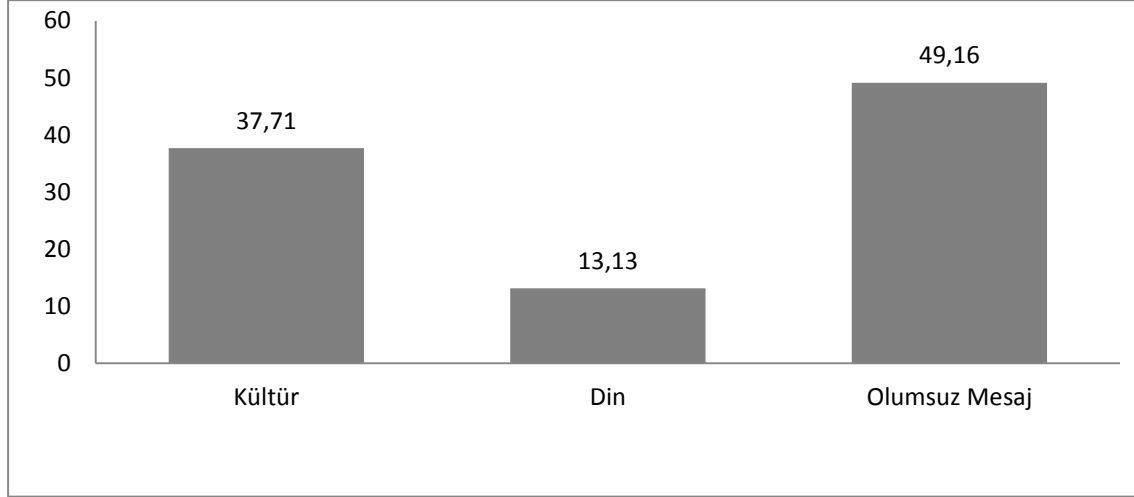
Diğer taraftan, özellikle Stan Amca olarak anılan karakterin sık sık atlet ve külotlu bir şekilde ekrana yansıyan görüntüleri, Suus'un giydiği bazı kıyafetler de edep açısından problemlidir. Bu yüzden Tablo 10'da "edep dışı" kategorisi % 66,67 olarak ölçülmüş ve izlenen bölümlerin tamamına yakın bir kısmında yer almıştır. "Şiddet" % 21,57, "düzensiz çevre" % 5,88, "hile", "rüşvet" ve "mahremiyet ihlali" ise % 1,96 olarak tespit edilmiştir. Şiddet birçok çizgi filmde kullanılan davranış çeşididir. Konu ile ilgili birçok akademik çalışma mevcuttur. Ancak şiddet ile komedinin bir arada kullanılması çizgi filmlerde oldukça yaygındır. Batı'da yapılan çalışmalarda buna komedisel şiddet (comedic violence) adı verilmektedir. Bu eğlence türü şiddet ile komediyi birleştirerek verirken çocuğa, şiddetin masum ve eğlenceli bir eylem olduğu mesajını iletmektedir. Bu mesajı olumlu algılayan çocuk da zaman zaman bu davranışları çevresine uygulamakta ve birtakım olumsuz sonuçlar meydana çıkmaktadır. Öyle ki sevdiği kahramanı taklit ederken yaralanan, hayati tehlike geçiren çocukların haberleri zaman zaman medyaya da yansımaktadır (<http://www.milliyet.com.tr/2000/10/30/haber/hab08.html>, Erişim: 24.04.2017).

2.2.4. Esrarengiz Kasaba Çizgi Filmindeki Değerlerin Karşılaştırılması

Grafik 3'te, Esrarengiz Kasaba çizgi filminin içerik analizi sonucunda tespit edilen dinî-kültürel değerler ve olumsuz mesajlarının birbirine oranları gösterilmiştir. Esrarengiz Kasaba çizgi filminin izlenen bölümlerinde elde edilen bulguların % 49,16'sını olumsuz mesajlar oluşturmaktadır. Bu oran toplam kategorilerin yaklaşık olarak yarısıdır. Buna karşın kültürel değerler % 37,71 ile ikinci sırada, dinî değerler ise % 13,13 ile üçüncü sırada yer almıştır.

Bu çizgi filmde 9 adet birbirinden farklı kültürel değer, 7 adet birbirinden farklı dinî değer, 19 adet birbirinden farklı olumsuz mesaj yer almıştır. Sonuç itibariyle hem nicel

çoğunluk bakımından hem de kategori çeşitliliği bakımından olumsuz mesajların birinci sırada, kültürel değerlerin ise ikinci sırada yer aldığı anlaşılmıştır.



Grafik 3. Esrarengiz Kasaba çizgi filminde yer alan sözel değerlerin birbirine oranı

Şüphesiz ki izlenen çizgi filmin içeriğinin tamamı bu üç veri çeşidinden oluşmamaktadır. Sosyal, ekonomik, bilimsel vb. daha birçok unsur çizgi filmde yer alabilir. Ancak yetişme çağında bulunan masum ve temiz dimağların hemen her gün karşı karşıya kaldığı bu programların olumsuz mesajlar yönünden asgari, olumlu mesajlar yönünden de azamide tutulması gerekir. Grafik 3'teki olumsuz mesaj kategorisinin dörtte üçünü sırasıyla; “olumsuz mesaj, hakaret, yalan, gayri meşru, şiddet ve olumsuz davranış” kategorileri oluşturmuştur.

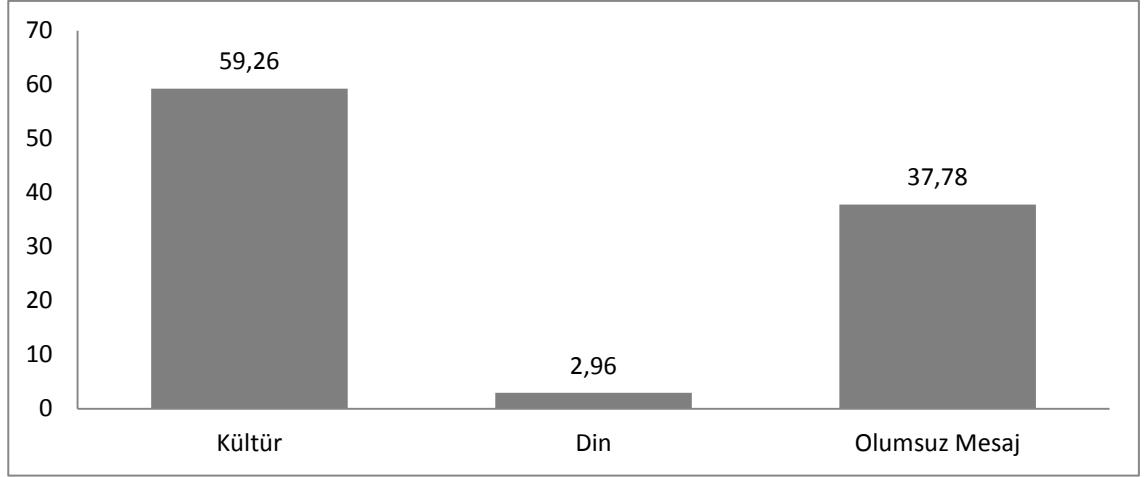
Tematik çocuk kanalları incelendiğinde bu kanallardaki bazı çizgi filmlerin belli yaş gruplarına hitap ettiği görülmektedir. Ancak, çocuklar televizyonda sadece kendi seviyelerine göre hazırlanmış programları değil yetişkin programları dâhil her seviyeden programı izlemektedirler. Bunun da çocuğun olması gerekenden daha önce yetişkinlerin sırlarını öğrenmesine ve cinsel yönden daha erken olgunlaşmasına sebep olduğu belirtilmektedir (Kara,2016: 17). Meselenin daha da vahimi, konusu ne olursa olsun yetişkinlerin, çizgi filmlerin çocuklara uygun bir program türü olduğunu düşünmeleridir (Kaya, 2014). Bu durum belli meşguliyetleri olan anne ve babaların çocuklarını gönül rahatlığı ile televizyonun bakıcılığına terk etmelerini netice vermektedir.

Grafik 3'te ikinci sırada kültür kategorisi yer almıştır. “Nezakat, büyüklere saygı, yabancı kültür ve aile” değerleri kültür kategorisinin neredeyse tamamını

oluşturmaktadır. İzlenen çizgi filmde olumsuz temaya rağmen nezaket anlayışının terk edilmediği görülmüştür. Başka bir ifade ile çocuk açısından sevecen bir dil kullanılmıştır. Sonuç olarak içeriğin nezaket, komedi, gizem, şiddet ve kötü örneklerden oluşan karma bir yapı arz ettiği söylenebilir. Mabel ve Dipper kardeşlerin esrarengiz olaylar arasında birbirleri ile ve bütün olumsuz davranışlarına rağmen amca Stan ile olan kenetlenmeleri ise büyüklere saygı ve aile değerlerinin temelini oluşturur. Kardeşler her şeye rağmen amca Stan'e karşı saygıda kusur etmezler.

Grafik 3'te son sırada ise dinî değerler kategorisi yer alır. "Dostluk/kardeşlik ve dinî kavramlar" kategorileri de dinî değerler kategorisinin büyük bir bölümünü oluşturmuştur. Çizgi filmin analizi neticesinde bazı değerlere ağırlık verildiği görülmüştür. Elde edilen değerler ise çizgi filmin iki ana karakterinin davranışlarında belirginleşir. Başka bir ifade ile dinî olsun, kültürel olsun tespit edilen değerler büyük oranda Dipper ve Mabel'in sahsında toplanmıştır. Bu ise karakterleri benimseyen, onlarla özdeşleşen ya da onlara özenen çocuğun bu değerlerle de muhatap olacağı anlamını taşır. Ancak çocuğun değer gelişimi açısından sakıncalı olan husus, Dipper ve Mabel kardeşlerin de bazı olumsuz mesajlar verdiğidir. Daha evvel de belirtildiği gibi çocuklar sevdiği kahramanları model almaktadırlar (Ergün, 2012). 4-6 yaş grubu çocuğu, eğer ailelerinin bilinçlendirmesi söz konusu değilse, sevdiği kahramanın olumsuz davranışlarını olumlulardan ayırt edemeyecek, bunları da örnek alacaktır. Bu bakımdan, çizgi filmlerdeki iyi rol karakterlerinin olumsuz davranışlardan arındırılması faydalı olacaktır.

Esrarengiz Kasaba çizgi filminde sözel değerlerin yanı sıra görsel değerler de birbiriyle mukayese edilmiştir. Grafik 4'te kültür kategorisinin oranının toplam değerlerin yarısından fazla olduğu görülmektedir. Kültür kategorisi ise yabancı kültür ve Türk kültüründen oluşur. Yabancı bir yapımda Türk kültürünün yer almasının nedeni burada rol alan Stan amcanın başına giydiği festir. Hangi maksatla giydiği çokça tartışılabilir da kesin nedenine ulaşılammıştır. Kültür kategorisinin üçte birini ise yabancı kültür örnekleri oluşturmuştur. Burada genel olarak Amerikan kültürüne ait bayraklar, eşyalar, oyunlar, paralar, kıyafetler vb. örnekler bulunur.



Grafik 4. Esrarengiz Kasaba çizgi filminde yer alan görsel değerlerin birbirine oranı

Farklı kültürel kodların yayılmasında en etkin aracı kurumlardan birisi medyadır. Ülkemizdeki tematik çocuk kanallarında yayınlanan yabancı çizgi film sayısı dikkate alınırca meselenin ciddiyeti daha iyi kavranacaktır. Çizgi filmlerdeki yabancı kültürle ait görsellerin yalnızca birer görüntüden ibaret olmadığı bilinmelidir. TV ekranlarında görmeye alışılan bu görseller bir süre sonra futbol takım isimleri, yabancı ülke şehir isimleri ve bayrakları vs. şeklinde tişörtleri süslemektedir. Evlerde çocuklarımızın oynadıkları bebekler gerçekte bir bebek değil yetişkin bir kadının minyatür biçimi olan Barbi bebeklerdir. Üstelik bu bebeklerin kıyafetleri de yetişkin kıyafetidir.

Grafikteki olumsuz görsel mesajlara gelince, bunlar da toplam değerlerin üçte birinden fazladır. Bu kategorinin tamamı şiddet ve edebe aykırı görüntülerden oluşmuştur. Edep dışı davranışlar olarak aile ortamında seyredilmesi uygun görülmeyen, uygunsuz kılık-kıyafet kullanımı gibi davranışlardır. Örneğin erkeğin göbeğinin görünmesi, iç çamaşırı ile dolaşılması, kıllı vücudun sergilenmesi vb. örneklerdir.

Grafikte dinî görsel mesajların tamamı Hıristiyanlık dinine ait görsellerden oluşur. Dinî temelli bu görseller 4-6 yaş dönemi çocuğun din eğitimi açısından üzerinde düşünülmesi gereken konulardır. Eğitim alanında yapılan araştırmalar hayatın ilk yıllarında bireye kazandırılan eğitim ve gelişimin bireyin tüm hayatını etkilediğini ortaya koymaktadır (Bilici, 2014: 3). Bu husus okulöncesi dönemde başlayan dinî duygunun gelişimi bakımından da dikkate alınmalıdır. Zira çizgi filmler ve sinema vasıtasıyla dilimize giren “hey dostum, kahretsin, canın cehenneme, bilirsin işte... şeklindeki kavramlarla birlikte bazı görsellerin de kültür hayatımıza girdiği gözlemlenmektedir.

2.3.İBİ ÇİZGİ FİLMİ

İbi çizgi filmi Toon Boom Harmony (2 boyutlu animasyon çizim programı) yazılımı ile Türkiye’de üretilen ilk yapımdır. Kelebek Animasyon Stüdyosunda 15 kişilik bir ekip tarafından hazırlanmıştır. Kurgusal bir masal evrenine sahip olan çizgi film, Sinan Ölmez tarafından tasarlanmıştır. 15 Haziran 2015 yılındaki ilk bölümünden itibaren TRT Çocuk kanalında yayınlanmaktadır (wikipedia.org/wiki/İbi). İbi çizgi filminin başroldeki karakterleri şunlardır:

İbi: 10 yaşında bir kız çocuğudur. Kitap okumayı, teleskop ile gök cisimlerini izlemeyi, en yakın dostu olan Tosi ile matematik oyunları oynamayı ve yemek yapmayı çok sever. En sevdiği içecek limonatadır. Kava ormanındaki ağaç evde yaşar.

Tosi: Gippa dağlarının kuzey yamacındaki Maku bahçelerinde yaşayan ve şekil değiştirebilen tuktuk kaplumbağalarından biri olan Tosi, dans etmeyi, zihni çalıştıran matematik oyunları oynamayı, kitap okumayı ve müzik dinlemeyi sever.

Hoppa: Kendi keşif yolculuğunu yaşamak için Pumba ile Robon’dan yola çıkmıştır. Robon’da doğan her robotta olduğu gibi Hoppa’nın da mühendislik bilgisi oldukça fazladır. Hoppa için keşif yolculuğunun tek amacı saklı hazineleri ele geçirmektir.

Pumba: Söylenilen her şeyi eksiksiz yapma gayretindeki Pumba, en yakın dostu Hoppa ile çıktığı keşif yolculuğundan büyük beklentileri olmadığını sıkça dile getirir. Hoppa’nın aksine onun için önemli olan yeni yerler keşfetmektir.

İbi çizgi filminin içerik analizi çerçevesinde 30 adet bölüm izlenmiştir. Bu bölümlerin kısa özet ve temaları tablo 11’de gösterilmiştir.

Tablo 11
İzlenen İbi Çizgi Filmlerinin Özet Tanıtımı

Bölüm Adı	Konu Özeti	Tema
Serüven Başlıyor	İbi ve Tosi keşif yolculuğuna başlamak için hazırlıklara başlarlar. Haritadan maceranın güzergâhına bakarken Hoppa ve Pumba ile yolları kesişir. İbi ile Tosi, Tosi’nin dedesi Tidebo’nun, Tosi’ye miras bıraktığı Baldiyar atlasını almak için yola çıkacaklardır. Hoppa bunu duyunca bir anda gözleri yerinden fırlar. Atlasın bir hazine olduğu ve paha biçilmez olduğu bilgisi Hoppa’yı heyecanlandırır. Atlası İbi ve Tosi’den önce ele geçirme hayalleri kurmaya başlar. Bir süre muhabbetten sonra her iki grup da Sobo köyünün yolunu tutar.	Keşif yolculuğuna hazırlık

Tablo 11'in devamı

Sinirli Orman	İbi ile Tosi Sobo yolunda devam ederken aşağıda başı derte olan bir Kunkun köylüsü görürler. Ona yardım etmek için inerler. Yolunu bulmasına yardımcı olurlar. Canlı ağaçların bulunduğu Sinirli Orman'dan geçerler. Hoppa ile Pumba da onları takip etmektedir. İbi ile Tosi pratik hesaplarla yolu bulurlar ve Kunkun köyüne varırlar. Kunkun köylüsü Fibo onları evinde misafir eder. Yolculuk ertesi gün devam edecektir.	Başı derte olan köylüye yardım
Kunkun Köyü	Hoppa ile Pumba Kunkun köyünde erkenden uyanırlar ve Baldiyar Atlasını çalmanın planlarını yaparlar. Fakat atlas İbi ile Tosi'de de değildir. Bu arada İbi ile Tosi'yi misafir eden Fibo'nun tohum dağıtma makinesini bozarlar. Sabah olunca Fibo, İbi ile Tosi'den yardım ister. Yerinden çıkan dişlileri yerine takar ve tamiri tamamlarlar. Ayrıca tohumların eşit ölçülerde makineye yerleştirilmesi problemini de İbi ve Tosi hallederler. Ardından da güzel bir köy kahvaltısı yaparlar. Fibo onlara iyi bir misafirperverlik yapmış, onlar da iyi birer dostluk örneği sergilemişlerdir. Kahvaltıdan sonra Baldiyar atlasını almak için kütüphane şehri Sobo'ya hareket ederler. Tabi ki Hoppa ile Pumba da arkalarındadır.	Fibo'ya ait olan tohum ekme makinesini tamir etme uğraşı
Kütüphane Şehri Sobo	İbi ve Tosi kütüphane şehri Sobo'ya gelirler. Hoppa ile pumba da gelir. İbi ile Tosi hemen kütüphaneye giderler. Kütüphaneci kız Bona'nın başı kitaplarla derttedir. Onları nasıl yerleştireceğini bilmemektedir. İbi ile Tosi hemen ona yardıma koyulurlar. Kitapları sınıflarına göre ayırıp yerleştirirler. Bu arada Hoppa ile Pumba da, atlası ele geçirmek için İbi ve Tosi oldukları yalanına çalışırlar. Fakat atlasların sorumlusu Yabba Tosi'nin dedesi Tidebo'yu tanıdığı için onlara inanmaz. Daha sonra içeri İbi ve Tosi girerler. Yabba, atlasın kendisine emanet olduğunu artık Tosi'ye verdiğini söyler. Ardından kütüphane sorumlusu Bona'ya uğrarlar ve Bona onları misafir etmeyi teklif eder. O gece orada kalırlar.	Kütüphaneci Bona'nın kitapları düzenlemesine yardım etme
Kütüphane Şehri Sobo 2	İbi, Tosi ve ev sahipleri yatarlar. Hoppa ile Pumba binaya girme planları yaparken bekçiye yakalanır. Kendilerinin profesör olduklarını, araştırma yaptıklarını söylerler. Bekçiye atlatarak eve girerler ve atlası çalarlar. Fakat İbi onları fark eder. Onlar da atlas çalınmasın diye orada nöbet tuttıkları yalanını söylerler. Atlas kurtarılmıştır. Güzel bir kahvaltı yaparlar. Ev sahipleri onları iyi bir şekilde ağırlamıştır.	Hoppa ve Pumbanın atlası çalması
Baldiyar Üçgeni	İbi ve Tosi Baldiyar üçgenine gelirler. Hoppa ve Pumba arkalarındadır. Pedalvanları kırılan Hoppa ve Pumba suya düşerler. Orada yaşayan Mıknaların çekiçlerini çalıp tamirat yaparlar. Ancak geriye vermez suya atıp onları kızdırırlar ve orada kargaşa çıkarırlar. Sinirlenince birbirlerine yapışan Mıknalar, Hoppa ve Pumba'ya da yapışır. Yardımlarına yetişen İbi ve Tosi metallerle müzik yaparak onları sakinleştirmeyi ve ayırmayı başarır. Mıknalara kedilerini tanıtırlar ve Mıknalar onları o gece orada misafir etmeyi teklif eder. Onlar da seve seve kabul ederler.	Hoppa ve Pumbanın mıknalar diyarının huzurunu bozması
Baldiyar Üçgeni 2	Sabah kalktıklarında Libi, deniz fenerinin bakımını yapması gerektiğini söyler. Birlikte o yöne giderler. Diğer yandan Hoppa ile Pumba köydeki büyük mıknatısı çalıştırır. Bir anda bütün metaller birbirine yapışmaya başlar. Durumu gören İbi ile Tosi metal olmadıklarından kolayca gidip mıknatısın kolunu indirir ve arkadaşlarını manyetik ortamdan kurtarırlar. Daha sonra maceralarına devam etmek için köyden ayrılırlar.	İbi ile Tosi'nin Mıknalara yardımı
Su Altı Şehri Vagu	Vagu'ya geldiklerinde su yüzeyinde bir batisfer görürler. Kabarcıklar çıkarmaktadır. Vag halkından olan Goga, yolunu kaybedip yanlışlıkla ve hükümdarından izinsiz su yüzeyine çıkmıştır. Gezintiye çıkan Goga, şehrin kapısını açacak şifreyi çözemediği için yüzeye çıkmak zorunda kalmıştır. Birlikte su altına girip kilit odasına varırlar. Odanın şifresini İbi ve Tosi çözer. Gelişleri hoş karşılanmasa da Vagu hükümdarı, Tosi'nin dedesi Tidebo'yu tanıdığı için onları kabul eder.	İbi ile Tosi'nin Vagu şehrinin kilitli kapısını açması

Tablo 11'in devamı

<p>Su Altı Şehri Vagu 2</p>	<p>Vagu şehrinde sabah olmuştur. Hoppa ile Pumba da su altı şehrine havalandırmadan girerler. Bu sırada pervaneyi de devre dışı bırakırlar. Bundan dolayı Vagu şehrindeki sera bitkileri havasızlıktan solmaya başlarlar. 5 dakika içinde pervaneyi tamir etmek zorundadırlar. İbi ve Tosi hemen yardıma giderler. Birkaç hesaptan sonra İbi, pervaneyi tamir etmeyi başarır ve Vagu kurtulur. Ardından mikado karşılaşması başlar. Hükümdar ile İbi berabere kalırlar. Bu arada Hoppa ile Pumba da yakayı ele verirler. İbi ve Tosi bir macerayı daha bu şekilde bitirmiş olur ve yeni maceralara doğu yol alırlar.</p>	<p>İbi ile Tosi'nın Vagu şehrinin bozulan pervanesini tamir etmesi</p>
<p>Yanardağ Şehri Piru</p>	<p>İbi ve Tosi Piru şehrine ulaşırlar. Hoppa ile Pumba da gelmiştir. İbi ve Tosi burada Rula ile karşılaşılır. Bu arada Hoppa ve Pumba Piru yanardağına tırmanmış, üzerindeki krater gölünde yüzmektedir. Gölde yıkanıp havlularını sağa sola fırlatırlar. Dağın bir parçası olan Yankı Burnunu kırarlar. Şehirde tanıştıkları Rula, turistler için yanardağın biblolarını yapmaktadır. Vokiler dağa zarar verdikleri için bibloların yeniden yapılması gerekmiştir. İbi ve Tosi hemen yardıma koyulurlar. Rula onları akşam konuk etmek ister. İbi ve Tosi bu teklifi kabul eder. Hoppa ile Pumba da atlası ele geçirme hevesi ile orada konaklarlar.</p>	<p>Hoppa ve Pumba'nın Piru şehrine verdikleri zarar</p>
<p>Yanardağ Şehri Piru 2</p>	<p>Rula, İbi ve Tosi şehre giderler. Hokka'nın çadırına gelirler. Hokka, Tosi'yi dedesi Tidebo'ya benzetir. Onlara Tidebo'nun yerini bildiğini söyler. Dedesi saklı kıtadadır. Gezerlerken Rula, kolyesini kaybeder. Elbette ki kolyeyi Hoppa ve Pumba bulur fakat sahibine vermezler. İbi ve Tosi hemen bu kolyenin bir benzerini yaparlar. Aynı zamanda bu kolye yüzyıl çiçeğinin yetiştiği seranın kapısını açan anahtardır. Onları takip eden Hoppa ve Pumba sonunda Baldiyar atlasını onlardan çalmayı başarırlar. Hokka, Vokilerin hilelerini bildiği için onlara bir tuzak hazırlar ve onları yere düşürür. Atlas ve kolyeyi geri alırlar.</p>	<p>Tosi'nin, dedesi Tidebo'nun saklandığı yeri öğrenmesi</p>
<p>Çöl Şehri Didabe</p>	<p>İbi ve Tosi, Didabe'ye varırlar. Çok susamışlardır. Limonata içerler. Hoppa ile Pumba da gelmiştir. İbi ve Tosi, Limonata satıcısı Bumi ile tanışır. Bumi onlara yelken yarışına katılacağını söyler. Vokiler de yarıştan haberdardırlar. Fakat yelkenleri yoktur. Bir yelkenli araba görürler ve yelkenini çalarlar. Bumi, İbi ve Tosi eve vardıklarında yelkenlinin yelkeninin çalındığını fark ederler. İbi ve Tosi yelken yapımında Bumi'ye yardımcı olurlar. Kısa sürede bitirirler. Bumi yarışı kazanır. İbi ve Tosi'ye teşekkür eder. Ayrıca onları bu gece evinde konuk etmek ister. Onlar da kabul ederler.</p>	<p>İbi ve Tosi'nin Bumi'nin yelkenlisine yelken dikiminde yardım etmesi</p>
<p>Çöl Şehri Didabe 2</p>	<p>Ev sahipleri Bumi, İbi ve Tosi'yi altın kayadaki restorana götürür. Burada Baldiyar atlasının neden bu kadar önemli olduğunu sorar. İbi de çizgi filmin başından beri yaşananların bir özetini sunar. Bu arada Hoppa ve Pumba da yerde buldukları altın para ile bir kahvaltı yaparlar. Kahvaltı sırasında İbi atlası düşürür. Atlas Hoppa ve Pumba'nın kucağına düşer. Bu arada onları izleyen Dodo, atlası kapar ve kaçır. İbi burada hedef değiştirerek artık Baldiyar'ı keşfetmekten ziyade atlası bulmayı ve içindeki gizemi çözme amaç edinir.</p>	<p>İbi ile Tosi'nin atlası çalan Dodo'nun peşine düşmesi</p>
<p>Dodo'nun İzinde</p>	<p>İbi ve Tosi, Hoppa ile Pumbayı ararlar. Atlası onlar almış olabilir. Karşılaştıklarında atlası kendilerinin almadığını, Dodo adında birinin aldığını anlatırlar. Hep birlikte doğruca Sobo'ya Yabba'dan yardım istemeye giderler. Yabba ise Tidebo'nun ona emanet ettiği anahtar ve özel gözlüğün bir yabancı tarafından çalındığını söyler. Daha sonra Yabba bütün gizemi anlatır. Tidebo'nun saklı kıtaya yaptığı yolculuk, orada başından geçenler ve 13 anahtar ile atlas arasındaki ilişkiyi anlatır. Bu 13 anahtar saklı kıtanın kapısını açmaktaydı. Tosi'nin dedesi Tidebo, anahtarları 13 farklı noktaya saklamıştı. Ayrıca atlasın gizli sayfalarının nasıl okunacağını da Yabba'ya öğretmişti. Gözlük de bunu okumaya yarlıyordu. İbi ile Tosi Baldiyar haritasını da yanlarına alarak anahtarların peşine düşerler.</p>	<p>Yabba'nın Tidebonun başından geçenleri ve bütün olayları anlatması</p>

Tablo 11'in devamı

Balon Köyü	İbi, Tosi, Hoppa ve Pumba Balon Köyü'ne gelirler. Dodo da gelip anahtarı aramaya koyulmuştur. İbi ve Tosi Balon Köyü sakinlerinden Bombom ile tanışır. Bombom onlara bir yabancıнын kendilerine emanet olan anahtarı çaldığını söyler. Bu arada Dodo, anahtarı çalmadan önce kumanda odasına girip balon köyünün havasını temin eden makineyi bozmuştur. Balonlar sönmektedir. İbi arızayı hemen bulur ve tamir eder. Köy kurtulmuştur. Bombom kendilerine bu gece burada kalmalarını teklif eder. Ancak İbi ve Tosi artık keşif yolculuğunda olmadıklarından bu teklifi geri çevirirler ve Sarp Kayalıklar'a doğru yola çıkarlar.	İbi ve Tosi'nin Balon Köyünün havasını temin eden makineyi onarması
Sarp Kayalıklar	İbi ve Tosi devler diyarı sarp kayalıklara gelirler. Bir mağara içinde Nobnob ve Fonfon isimli iki devin bir kapıya sıkıştığını görürler. Onları kurtarmak için harekete geçerler. Önce devlerin karınlarını doyururlar. Tidebo'nun kendilerine emanet ettiği anahtarı çalan Dodo'yu yakalamak isterken kapıya sıkışmışlardır. İbi ile Tosi onları kurtarmak için bir kaldıraç yaparlar ve sıkıştıkları yerden kurtarırlar. Bu arada Dodo kaçmayı başarır.	Devler diyarında kapıya sıkışan iki devin kurtarılması
Suphuba Teleskopu	İbi ile Tosi Subhuba teleskopuna gelirler. Burada kendilerini Bola karşılar. Dodo da teleskopun içindedir. Gözlem odasından anahtarı çalar. Kaçarken de bina içerisindeki gezegen maketlerini düşürür. Ayrıca teleskopun da merceğini bozmuştur. İbi bilim adamı Pampu'ya merak etmemesini merceği tamir edebileceklerini söyler. Teleskopun tamiri bittikten sonra İbi ve Tosi 4. Anahtarı bulmak için dev ağaçlar ormanına doğru yola çıkarlar.	Dodo'nun teleskopa verdiği hasar ve İbi ile Tosi'nin teleskopu tamir etmesi
Ağaçlar Ormanı	Dodo, Dev ağaçlar ormanına onlardan önce varır. Ormanın kalbini bulur ve 5. anahtarı çalar. Canlı sarmaşıklara yakalansa da kaçmayı başarır, kaçarken de ormana can veren su haznelere zarar verir. İbi ve Tosi su haznelerini tamir edebileceklerini söylerler. Bu iş için balmumu gereklidir. Bunu da Hoppa ve Pumba'dan isterler. Delikler kapatılır, tamir biter. Papaviler onlarla birlikte Hoppa ve Pumbayı da misafir ederler. Küçük bir ziyafetin ardından İbi ve Tosi yola koyulur.	Dodo'nun su haznelerini bozması, İbi ve Tosi'nin bunları tamiri
Kuzey Şifahanesi	İbi ve Tosi şifahaneye yaklaşır. Dodo onlardan önce gelmiştir ve 6. Anahtarı bulur. İbi, Tosi ve Duba şifalı suyun ve anahtarın bulunduğu mağaraya doğru yola çıkarlar. Hoppa ve Pumba da onlara eşlik eder. Dodo mağarada karanlıkta göremediği için anahtarı düşürmüştür. Anahtarı Hoppa bulur. Dodo tekrar Hoppa'dan anahtarı almayı başarır.	Dodo'nun 6. Anahtarı alması
Kikoba Bataklığı	Dodo hepsinden önce bataklığa ulaşır ve anahtarı alır. Robokopterle uçarken ağaçlardaki sarmaşıklara takılır ve anahtarları düşürür. Anahtarları alan Hoppa ile Pumba bataklıkta fazla ilerleyemez. Onlar batarken robokopter gelir ve anahtarları onlardan alır. Ancak bir anahtar Pumba'da kalmıştır. Dodo anahtarları alıp giderken Vokilere de yardım eder. Bataklık yaratıkları Sabra ve Gopra kendilerine emanet edilen anahtarı geri alırlar. Fakat İbi ve Tosiyle tanışınca anahtarın gerçek sahibi olduklarını anlarlar. Anahtarı onlara verirken Dodo gelir ve anahtarı kapar.	Dodo'nun 7. Anahtarı alması
Taş Ustası	Hoppa ve Pumba taş ustası Gaba'nın evine varır fakat bahçeden içeri giremezler. Dodo da gelmiştir. İbi ile Tosi de görünür. Vokiler bahçeden içeri girdiklerinde Dodo'nun heykelini görürler. Gaba'nın bahçesine girenleri taşa çevirdiği söylentisine artık inanırlar. Bu arada Dodo, anahtarı alıp gitmiştir. Ancak anahtar sahtedir. Kendisine emanet olan gerçek anahtarı Gaba Tosi'ye teslim eder. Dönüş yolunda Dodo gerçek anahtarı da ellerinden kapar.	Taş ustasının oyunu

Tablo 11'in devamı

Nehir Köprüsü	Dodo, Kuma ormanına gelir. Minik orman canlıları Gonolar nöbettedir. Ağaçlara zarar vermeden anahtarı almalıyım diye düşünür. Hâlbuki her şeye zarar vermekte üstüne yoktur. Dodo, anahtarı robokoptere aldırır. Fakat Gonolar peşini bırakmaz. Bu arada İbi Gonoların küçük köprüsünü yıkmıştır. İbi Dodo'nun peşine düşmeden önce Gonoların köprüsünü tamir eder. Ardından anahtarın peşine düşerler.	Dodo anahtarı çalarken etrafa zarar verir. Tamir işi yine İbi'ye düşer.
Maden Şehri Kattu	Sonunda Hoppa ile Pumba Dodo'yu yakalar ve bağlarlar. Dodo'ya atlas ve anahtarları sorduklarında anahtarların robokopterde olduğu cevabını alırlar. Robokopter de bozulmuş bir taraflara gitmiştir. Birkaç saat yolculuktan sonra maden şehri Kattu'ya varırlar. Orada kendilerini Nebbu karşılar. Anahtarı yerin derinliklerinde özel bir kutuda sakladıklarını söyler. Yer altına inerler ve anahtarın olduğu bölgeye gelirler. Tosi 10. anahtarı alır. Dönüş yolunda vagonun kontrolünü Pumba'ya verirler. O da vagonu bir çukura düşürür. Dodo yardımlarına yetişir ancak karşılığında anahtarı alır.	Anahtar hırsız Dodo yakalanır fakat kaçmanın bir yolunu bulur.
Gibba Dağları	Gibba dağlarına varırlar. Dodo daha erken gelmiş ancak soğuktan kaskatı kesilmiştir. Onu bir yaratık olan Yoyo alır ve evine götürür. Ona iyi bir konuksevlik örneği gösterir. Yoyo uzaklaşınca Dodo, anahtarı alır kaçır. İbi Tosi ve Vokiler Dodo'nun izinde Yoyo'nun evine kadar varırlar. Yoyo onlara da ikramda bulunur. Dodo'nun Maku bahçelerine doğru gitmekte olduğunu öğrenirler ve peşine düşerler.	Dodo kendisini kurtarmasına rağmen ev sahibinden anahtarı alır.
Maku Bahçeleri	Dodo Maku bahçelerine herkesten önce varır ve İbi ile Tosi'yi beklemeye başlar. Bilge kapıya vardıklarında kapının açık olduğunu görürler ve kapı ne dediğini bilmemektedir. Hoppa ile pumba kafasını karıştırmıştır. İbi ve Tosi içeri girer. Tosi anne babasına kavuşur. Dodo da Tosi'nin evine girer. Anahtarı eliyle koymuş gibi bulur. Tosi'nin annesi anahtarı vermek için sandığı açtığı anahtarın yerinde olmadığını anlarlar. Dodo'nun peşine düşerler fakat ormanda kaybederler. Dönüşte İbi ile Tosi bilge kapıyı da eski haline döndürürler. Dodo, Gökada'ya doğru gider onlar da peşinden giderler.	Dodo Tosi'nin köyünde de anahtarı almayı başarır.
Bulut Şehri Gökada 1	Bir süre sonra Gökada'yı bulurlar. Gökada sarayında muhafızların kendilerini tanıdıklarını görürler. Gökada hükümdarı Pufa onları karşılar. Onlara güzel yiyecekler hazırlamıştır. Onlar bir an önce 13. Anahtarı almayı düşünürken Dodo ortaya çıkar. Dodo İbi'ye annesine benzediğini söyler. Herkes şaşkındır. İbi'ye babası olduğunu açıklar. Ardından da İbi'nin doğumunu, başlarından geçenleri, Tidebo ile tanışmasını, annesi Lary'nin saklı kıtada kalışını anlatır. İbi'nin annesi Lary ile Tosi'nin dedesi Tidebo saklı kıtada kalmışlardır. Şimdiki hedefleri ise Tidebo'nun çizdiği haritayı bulup saklı kıtanın yerini tespit etmektir.	Dodo İbi'ye babası olduğunu açıklar. Annesi hakkında bilgi verir.
Bulut Şehri Gökada 2	Sabah olduğunda Pufa, Vaglar tarafından icat edilen bir resim makinesi çıkartır. Sürpriz içeridedir. Fakat çalışmaz. Pumba hemen tamir eder. Pilleri bitmiştir. Pillerin geri dönüşüm kutularına atılması gerektiği mesajını verirler. Cihaz açılınca ekranda Tidebo belirir. Haritanın yerini bulabilmeleri için 32 adet Nera takımadalarından 13'ünde ipuçları olduğunu söyler. İlk ipucu da bir tekerlemedir. Tekerlemeyi çözerler ve altın adasına gitmeleri gerektiğini bulurlar. Hoppa ile Pumba ise ihanetlerinin devam ettiği mesajını verirler. Ayrıca Horat, bakım ve onarım için Dodo'yu çağırdığından İbi ve Tosi yola ikisi çıkacaklardır.	Tidebo'nun videosu izlenir. Saklı kıtanın haritasının peşinde yeni bir serüven başlar.

Tablo 11'in devamı

Altın Adası	Hep birlikte altın adasına inerler. Yolda Bonbonla karşılaşırlar. Dost canlısıdır. Fakat Hoppa'nın altın aşırıldığını fark edince ona saldırır. Tosi: "hoppa senin olmayan şeyleri izinsiz almaman gerekirdi" der. Bonbon'dan kaçarken yolda Bopa ile karşılaşırlar. Yük taşımaktadır. Ona yardım ederler. O da onları atölyesine götürür. Atölyede tekerlemeyi çözerler. Tekerleme orman adasını işaret etmektedir. Oraya doğru yola çıkarlar.	Tidebo'nun söylediği tekerlemeleri çözerler. İlk durak orman adasıdır.
Pasta Adası	Pasta adasına gelen Vokiler, dengelerini kaybederek kocaman bir pastanın üzerine düşerler. Kendilerini pastacı Gepu karşılar. Tidebo'nun bıraktığı bilmece için geldiklerini söylerler. Gepu, tariflerinin olduğu sayfadan Tidebo'nun bilmecesini bulur. "Metal ya da ahşaptır gövdesi, uzaktan görünür en tepesi. Su sıçratarak ilerler, binenler onunla uzaklara gider." Bilmecedan gemi adası çıkar. Ancak bozulan pastayı tamire yardım etmek isterler. Bunun için şeker adasından şeker getirirler. Pastayı yaparlar ve oradan ayrılırlar.	Pastacı Gepu Tidebo'nun bilmecesini çözmelerine yardım eder.
Gemi Adası	İbi ile Tosi birlikte Gemi Adası'na gelirler. Hoppa ile Pumba da kendi araçları ile gelir. Adada kaptan Tuto horon tepmektedir. Kaptan Tuto'nun yardımıyla gemi enkazına ulaşırlar. Gemi enkazındaki pervaneyi görünce bilmeceyi çözerler. Yeni yolculuk Çiçek Adası'na yapılacaktır.	Kaptan Tuto, gemi enkazını bulmalarına yardımcı olur.

2.3.1. İbi Çizgi Filmindeki Kültürel Değerler

İbi, macera ve arkadaşlık temalı bir çizgi filmidir. Olayların geçtiği yerler gerçek hayattan farklı, fantastik mekânlardır. İbi çizgi filminin içerik analizi çerçevesinde 30 bölüm izlenmiştir.

2.3.1.1. Sözel Değerler

Tablo 12'ye göre, İbi çizgi filminin izlenen bölümlerinde toplam 286 adet kültürel değer tespit edilmiştir. İbi ile Tosi, kibar ve nazik kişilikte karakterlerdir. Gittikleri yerlerde mutlaka yeni insanlarla tanışır, onlara karşı kibar davranırlar. Bu durum tablomuza da yansımıştır.

Tespit edilen kültürel değerlerin %48,95'i "nezaket" değerleridir. Bu değer, 30 bölümün 26'sında geçmektedir. İkinci sırada %15 ile "aile" değerleri gelmektedir. Bu değer de 30 bölümün 18'inde geçer. Üçüncü sırada ise %14,68 ile "yardımlaşma" değeri yer alır. Bu değer de 30 bölümün 23'ünde işlenmiştir. "Türk kültürü"ne ait değerler %8,74'tür. Çizgi filmlerin çocukların beğenisini kazanan özelliklerinden birisi karakterlerin nazik, kibar ve sevecen özelliklere sahip olmasıdır. Kaba, saygısız ve çirkin davranışlar gösteren karakterleri çocuklar sevmemektedir. Zira kabalık, çocukların fitratında yer alan saf ve temiz duygulara zıttır.

Tabloda “nezaket, aile, yardımlaşma ve Türk kültürü” kategorileri nicelik olarak yüksek değerlere sahiptir. Fakat bir kategorinin nicelik bakımından yüksek değerde olması onu çizgi filmin değer eğitimi noktasında etkili kılmaya yetmemektedir.

Tablo 12
İbi Çizgi Filmindeki Kültürel Değerlerin Bölümlere Dağılımı

Çizgi film bölüm adı	Kültürel değerler																		
	Aile	Öğretme	Gelenek/ Görenek	Sanat	Tarih	Folklor	Yabancı Kültür	Türk Kültürü	Grup Bilinci	Büyüklere Saygı	Bilgi	Vatan Sevgisi	Çevre Bilinci	Nezaket	Temizlik	Yardımlaşma	Doğallık	Güvenlik	Refah/ Rahatlık
	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f
Serüven Başlıyor	2							14						3		2			
Sinirli Orman														3		3			
Kunkun Köyü	1	1												1		4			
Kütüphane Şehri Sobo	1													5		3			
Kütüphane Şehri Sobo2								2								1			
Baldiyar üçgeni		1									2			3					
Baldiyar Üçgeni 2		1												5		2			
Su Altı Şehri Vagu	2						5			2				1		3			
Su Altı Şehri Vagu 2	1						6							6		1			
Yanardağ Şehri Piru																1			
Yanardağ Şehri Piru 2	1													4		1			
Çöl Şehri Didabe		1						9	1					6		1			
Çöl Şehri Dibabe 2	3						1				3					3			
Dodo'nun İzinde	1													4					
Balon Köyü	1													5		1			
Sarp Kayalıklar														2		1			
Suphuba Teleskopu														5		1			
Ağaçlar Ormanı											1			6		3			
Kuzey Şifhanesi									1		1			9					
Kikoba Bataklığı	1	1														2			
Taş Ustası	2													7					
Nehir Köprüsü	3											1		11		2			
Maden Şehri Kattu	1													9					
Gippa Dağları														6		2			
Maku Bahçeleri	6													11					
Bulut Şehri Gökada 1	10										1			6					
Bulut Şehri Gökada 2	4													9		1			
Altın Adası	2	3												7		1			
Pasta Adası	1													4		1			
Gemi Adası						1					2			2		2			
TOPLAM = 286	43	8	0	0	0	1	12	25	2	2	10	1	140	0	42	0	0	0	
% =100	15	2,79				0,34	4,19	8,74	0,69	0,69	3,49	0,34	48,95		14,68				

Bunun nedeni ise çizgi filmlerde yer alan bazı değerlerin ilgili çizgi filmin yalnızca belli bölümlerinde kümelenmiş olmasıdır. Örneğin, İbi çizgi filminde yer alan “Türk kültürü” kategorisi 30 bölümden yalnızca 3 bölümde tespit edilmiş, sınırlı düzeyde kalmıştır.

Çizgi filmde aynı değerlerin çeşitli olay örgüleri ile birlikte her bir bölümde tekrar ekrana gelmesi, çocuğun bunları anlamlandırması, öğrenmesi ve pekiştirmesi bakımından faydalıdır. Bandura, model alma sürecinde, model alınan karakterin davranış özelliklerinin farkına varılması, bu davranışların sembolik olarak hafızada tutulması ve bu davranış örneklerinin hafızaya yerleşinceye kadar tekrar edilmesinin önemine vurgu yapmaktadır (1971: 6-8). Dolayısıyla, çocuğun, beğendiği kahramanların diyalog ve davranışlarında ortaya çıkan değerlere tekrar tekrar şahit olmasının, bu değerlerin öğrenilmesi bakımından faydalı olduğu söylenebilir.

Tablo 12’de yer alan önemli hususlardan birisi “öğretme” kategorisidir. “Öğretme”, çizgi filmde sergilenen olumsuz bir fiil ya da sözlü iletinin ardından gelen uyarı ve düzeltmeleri temsil etmektedir. Ahlaki bakımdan ders verici bir nitelik taşıyan bu kategori, direkt olarak değer eğitimi amacına yönelik ifadeleri temsil eder. Örnek verecek olursak Hoppa ile Pumba Kunkun köyünde atlasın izini sürerken karınları acıkır. Pumba çok acıktığını söyler. Hoppa da “Acıktıysan şu sebzelerden ye. Bir bostan dolusu sebze, dilediğin kadar topla” diyerek karşılık verir. Pumba itiraz ederek “Ama sahibinin izni olmadan yememeliyiz.” der.

Aynı şekilde “Altın Adası” bölümünde İbi, Tosi, Hoppa ve Pumba hep birlikte altın adasına inerler. Yolda Bonbon’la karşılaşır. Dost canlısı bir yaratıktır; fakat Hoppa’nın altın aşırıldığını fark edince ona saldırır. Tosi: “Hoppa senin olmayan şeyleri izinsiz almaman gerekirdi!” diyerek başkalarının eşyalarının izinsiz alınmaması gerektiği mesajını vermiştir.

Tablo 12’de gelenek/görenek, sanat, tarih ve vatan sevgisi gibi değerlere yer verilmemiştir. İbi çizgi filmi, kurgusu itibarıyla hayal ürünü zaman ve mekânlarda geçmektedir. İbi ve babası Dodo dışındaki hemen hemen bütün varlıklar fantastik varlıklardır. Mekân ve karakterlerin herhangi bir kültüre aidiyetleri bulunmamaktadır. Bu sebeple, incelenen değerlerden bazıları bu çizgi filmde yer bulmamıştır.

2.3.1.2. Görsel Değerler

İbi çizgi filminde görsel öğeler tamamen fantastik içerikli olduğundan aranan 3 ana kategoride (dinî, kültürel, olumsuz mesaj) herhangi bir veriye rastlanmamıştır.

2.3.2. İbi Çizgi Filmindeki Dinî Değerler

Çalışmada araştırılan dinî değerler yalnızca İslam'ın getirdiği değerler olmayıp evrensel anlamda, hemen her dinin önem verdiği değerlerdir. Bu bakımdan bu değerlerin çizgi filmlerde yer almasının dinî ve kültürel aidiyete bakılmaksızın hemen her çocuğun değer kazanımına faydalı olacağı söylenebilir. İncelenen çizgi filmlerde genellikle evrensel değerlere yer verilmiştir.

2.3.2.1. Sözel Değerler

Çizgi filmin izlenen bölümlerinden yola çıkarak dinî değerlerin kültürel değerlere oranla düşük düzeyde olduğu söylenebilir. Ayrıca çizgi filmde dinlerin inanç ve ibadetleri ile ilgili değerlere rastlanmamıştır. Tablo 13'te görüldüğü gibi İbi çizgi filminin izlenen bölümlerinde toplam 57 adet dinî değer tespit edilmiştir.

Bu çizgi filmde özellikle “misafirperverlik”, “merhamet” ve “emanet” değerleri önemli bir yer tutmaktadır. İbi ve Tosi gittikleri her yerde iyi ağırlanmakta ve misafir edilmektedirler. Misafirperverliğe özellikle vurgu yapıldığı tespit edilen çizgi filmin 30 bölümünden 19 bölümünde bu değere yer verilmiş olması değer eğitimi bakımından önemlidir. Ayrıca, Saklı Kapı'nın anahtarını arama yolunda, gittikleri diyarlarda anahtarın koruyucuları anahtarın emanet olduğu ve gerçek sahiplerine ulaştırılması gerektiği konusunda önemle durmakta, emanetin önemine ve korunmasına dikkat çekmektedirler. Ayrıca Dodo, Hoppa ve Pumba'nın yaptıkları tahribatın ortadan kaldırılması ve buralardaki yöre sakinlerine yardım için ortaya konulan gayret de bu iki karakterin merhametini ortaya koyarken, bu değerlerin oranını da artırmaktadır.

Tablo 13'e göre “misafirperverlik” %32,20, “merhamet”, % 25,42, “dostluk/kardeşlik” %15,25, “emanet” değerleri de % 11,86 olarak gerçekleşmiştir. Tabloya göre, elde edilen nicel verilerin her birinin oldukça düşük olduğu görülmektedir. Ancak bu değerler nicel bakımdan düşük düzeyde olsa da çizgi filmin geneline yayılma eğilimleri bakımından farklılık arz etmektedir.

Tablo 13
İbi Çizgi Filmindeki Dinî Değerlerin Bölümlere Dağılımı

Dinî değerler Çizgi film bölüm adı	Dinî Kavramlar	Edep	Dinî Semboller	Anne-Babaya İtaat	Güven	Emanet	Ahde Vefa	İsâr/Diğerkânlık	Tevazu	Merhamet	Dostluk/Kardeşlik	Nesil/İffet	Akal	Mal/mülk	Şükür	Misafirperverlik	Doğruluk/dürüstlük	Sorumluluk	Sabır
	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f
Serüven Başlıyor						2										1			1
Sinirli Orman										1						1			
Kunkun Köyü					1					2									
Kütüphane Şehri Sobo					1					1						1			
Kütphane Şehri Sobo 2																			
Baldiyar üçgeni											1					1			
Baldiyar Üçgeni 2																			
Su Altı Şehri Vagu																2			
Su Altı Şehri Vagu 2																			
Yanardağ Şehri Piru										1						1			
Yanardağ Şehri Piru 2																			
Çöl Şehri Didabe					1											1			
Çöl Şehri Dibabe 2											1					2			
Dodo'nun İzinde						1													
Balon Köyü						1										1			
Sarp Kayalıklar											1								
Suphuba Teleskopu																			
Ağaçlar Ormanı																2			
Kuzey Şifahanesi										1						1			
Kikoba Bataklığı						1				1	1								
Taş Ustası						1													
Nehir Köprüsü							1												
Maden Şehri Kattu							1			2									1
Gippa Dağları										1						3	1		
Maku Bahçeleri											2					1		1	
Bulut Şehri Gökada 1						1				2						1			
Bulut Şehri Gökada 2										3									
Altın Adası											1								
Pasta Adası																			
Gemi Adası											2								
TOPLAM =59	0	0	0	0	3	7	2	0	0	15	9	0	0	0	0	19	1	1	2
% =100					5,08	11,86	3,38			25,42	15,25					32,20	1,69	1,69	3,38

Tablo 13'e dikkat edildiğinde "misafirperverlik", "merhamet", "emanet" ve "dostluk" değerlerinin öne çıktığı görülmektedir. Bu da izleyicinin bu değerler ile daha çok karşılaşacağı ve bu değerleri tanıma fırsatı elde edeceği anlamına gelmektedir.

Çocukların ilgi ile izlediği çizgi filmler, masalımsı dünyaları, renk, çizgi ve hikâyeleri ile çocuğu kendine çekerken verdikleri mesajlarla da onun kişilik yapısına ve değer kazanımına etki etmektedirler. Bu renkli dünyaya yerleştirilen “misafirperverlik”, “emanete riayet”, “merhamet” gibi değerlerin sıklıkla ekrana yansması, çocuğun dinî değer kazanımı bakımından faydalı olacaktır.

2.3.2.2.Görsel Değerler

İbi çizgi filminde görsel öğeler tamamen fantastik içerikli olduğundan aranan 3 ana kategoride (dinî, kültürel, olumsuz mesaj) herhangi bir veriye rastlanmamıştır.

2.3.3. İbi Çizgi Filmindeki Olumsuz Mesajlar

İbi, yerli yapım bir çizgi filmidir. Çizgi filmde iyilerle kötüler mücadele etmektedir. İyiler doğru yolda ilerlerken kötüler de kendilerine düşen vazifeyi yerine getirirler. Bu bakımdan çizgi filmde dinî ve kültürel değerlerin yanı sıra olumsuz mesajlar da vardır.

2.3.3.1. Sözel Mesajlar

Yerli yapım İbi çizgi filminde azımsanmayacak derecede olumsuz mesaj tespit edildi. Bunun sebebi, çizgi filmde yer alan karakterlerden bazılarının, amaçlarına ulaşmak için kullandıkları olumsuz tavır ve davranışlardır. İzlenen bölümlerdeki olumsuz mesajlar Tablo 14’te gösterilmiştir.

Çizgi filmin izlenen bölümlerinde 100 adet olumsuz mesaj tespit edilmiştir. Tabloya göre “yalan” kategorisi %28 oranı ile ilk sıradadır. Bu kategori 11 bölümde geçmektedir. Çizgi filmde İbi ve Tosi’ye yanaşan, onlara dost gibi görünen Hoppa ve Pumba, gerçekte Baldiyar atlasını ele geçirmek ve saklı hazinelere ulaşmak amacındadırlar. Bunun için İbi ve Tosi’nin arkasından işler çevirmekte ve amaçları açığa çıktığında da yalan söyleyerek durumu kurtarmaya çalışmaktadırlar.

Nicel olarak tespit edilen olumsuz iletilerin ciddi bir kısmının yalanlardan oluşması bu tarz çizgi filmleri izleyen çocuklar açısından olumsuz örnektir. Kişiliğin hızlı bir gelişme gösterdiği 4-6 yaş döneminde bu gibi olumsuz örneklerle karşılaşan çocukların kişiliklerinin ve değer kazanımının bundan etkilenmesi muhtemeldir. Öyle ki Wilbur Schramm (Öztürk, 2012: 41), çocuğun şahit olduğu örnekleri zihninde saklayıp ileriki yaşlarda bile tekrarlayabileceğini belirtmektedir. Bu bakımdan olumlu davranışların

model alınması yanında olumsuz örneklerin de kaydedilip ileriki dönemlerde bunlara başvurulması söz konusu olabilir.

Tablo 14
İbi Çizgi Filmindeki Olumsuz Mesajların Bölümlere Dağılımı

Olumsuz mesajlar	Çizgi film bölüm adı	Büyüklere Saygısızlık	Hakaret	Gayri Meşru	Olumsuz Mesaj	Şiddet	Olumsuz Davranış	Barıl	Yalan	Hırsızlık	Kibir	Düzensiz Çevre	Aşağılama	Mahremiyet İhali	Aç Gözünlük	Sihir Büyü	Hile	Mala Zarar Verme	Dalgın Geçme	Nezaketsizlik	Tehdit	Zorbalık	Taciz	Gıybet	Şirk	Rüşvet	Gabden Haber Verme	Emanele İhanet	Sapkınlık	Edep Dışı	
		f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f
Serüven başlıyor										1			2	1	1																
Sinirli Orman								1					3			2															
Kunkun Köyü													2	2				2													
Kütüphane Şehri Sobo									4								2														
Kütüphane Şehri Sobo 2									11				1				1														
Baldiyar Üçgeni									4									1	1												
Baldiyar Üçgeni 2									2							1				1											
Su Altı Şehri Vagu														1					1												
Su Altı Şehri Vagu 2								2										1													
Yanardağ Şehri Piru						1		1											3												
Yanardağ Şehri Piru 2								1	1																						
Çöl Şehri Didabe										1			2																		
Çöl Şehri Dibabe 2																															
Dodo'nun İzinde																															
Balon Köyü										1						1		2													
Sarp Kayalıklar										1																					
Suphuba Teleskopu									1							1		2													
Ağaçlar Ormanı									1	1	1					2		1													
Kuzey Şifahanesi										1						1															
Kikoba Bataklığı									1	2	1																				
Taş ustası									1	1			1																		
Nehir Köprüsü										1																					
Maden Şehri Kattu						1								1												1					
Gippa Dağları										1						1															
Maku Bahçeleri										1						1															
Bulut Şehri Gökada 1																															
Bulut Şehri Gökada 2																1															
Altın Adası									1	3						1															
Bilmeceler																															
Pasta adası																1															
Toplam =100		0	0	0	0	2	0	3	28	16	2	0	11	5	1	13	3	12	2	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
% =100						2,0		3,0	28,0	16,0	2,0		11,0	5,0	1,0	13,0	3,0	12,0	2,0	1,0						1,0					

Tablomuzda ikinci sırada ise %16 oranı ile “hırsızlık” kategorisi gelmektedir. Hırsızlık kategorisi 30 çizgi filmde tespit edilmiştir. Aynı şekilde bu da Hoppa ve Pumbanın sergilediği fiillerin neticesidir. Ancak onlara daha sonra Dodo da katılmıştır. Dodo, Saklı Kapı'nın anahtarlarını çalmaktadır. Hikâyede Dodo, İbi'nin babasıdır.

Dodo, öl Őehri Didabe 2 adlı 13. Blm den itibaren her blmde Őiddet, hırsızlık ve hileye baŐvurmaktadır. Bulut Őehri Gkada 1 adlı 26. Blme geldiđinde ise Dodo'nun İbi'nin babası olduđu anlaŐılır. Ancak, yaptıđı olumsuz davranıŐlarla gerekte bir iyi rol karakterini bađdaŐtırmak gtr. Dodo, ortaya koyduđu davranıŐla “amaca giden her yol mubahtır” anlayıŐı sergilemektedir ki bu davranıŐ, ocuđa rneklik aısından sakıncalıdır. Ayrıca 4-6 yaŐ ocuđunun Dodo'nun davranıŐının gerekte hangi amala yapıldıđını ayırt edebilmesi de mmkn deđildir. Bu yaŐ grubundaki ocuklar, gzleri nnde sergilenen davranıŐların oyun olduđunu kavrayamaz, gerek sınırlar (age, s: 71).

nc kategorimiz %13 oranı ile “sihir/by” kategorisidir. “Sihir/by” izgi filmlerde sıklıca kullanılan eđlence aralarındanadır. izgi filmi masalımsı bir hviyete brndrerek ocuđun ilgisini izgi filme eker. Ancak, sihir ve by izgi filmler aısından eđlenceli ve ilgi ekici olsa da sihir ile geređi birbirinden ayıramayan 4-6 yaŐ ocukları iin sakıncalı sonular dođurabilmektedir (bkz. milliyet.com.tr: 2000). Ancak İbi izgi filminde sergilenen sihir davranıŐı, Tosi'nin uan bir araca dnŐmesidir ki bu olumsuz bir rnek olarak deđerlendirmemiŐtir.

Drdnc sırada ise %12 ile “mala zarar verme” kategorisi gelmektedir. Őiddet, tahrip ve zarar verme gibi davranıŐlar ocukların kiŐilik yapısında olumsuz sonulara yol amaktadır. Őiddet ierikli grntlerin ocukları Őiddete eđilimli kıldıđı ve Őiddet davranıŐlarına yol atıđı daha evvel ifade edilmiŐtir. Grafikte ne ıkan sonuncu kategori %11 ile “aŐađılama” kategorisidir. Genelde Hoppa ile arkadaŐı Pumba arasında gerekleŐen bu davranıŐ, Hoppa'nın srekli olarak Pumba'yı aŐađılaması Őeklinde grlmektedir.

Dođası geređi bir aile yuvasında dnyaya gzlerini aan ocuk, burada korunaklı bir yapı ierisindeedir. İleriki yaŐlarda hayatın acı-tatlı, iyi-kt, faydalı-zararlı birok ynyle karŐılaŐacaklardır. Ancak, televizyon bu gerekleri ok erken yaŐlarda ve kısa srede ocukla yzleŐtirmektedir. izgi filmler de buna aracılık etmektedir. izgi filmlerde tespit edilen kt rnekler ocuđa hangi durumlarda hile yapılabileceđi, hangi durumlarda yalana baŐvurulabileceđi, hangi durumlarda Őiddet uygulanırsa menfaat elde edilebileceđini rnek olaylar yoluyla gstermektedir.

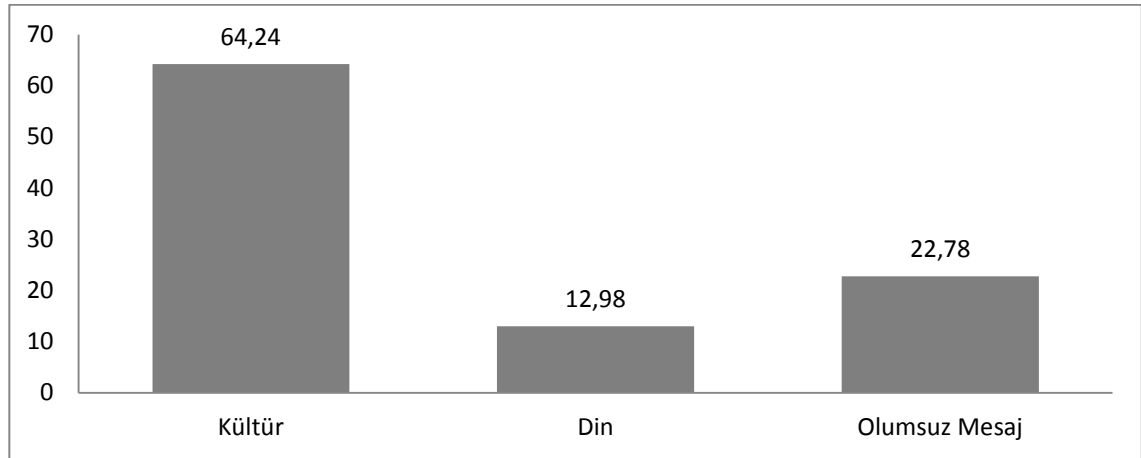
Tablo 14'e bakarak şunu belirtmek gerekir ki, "iyiler" ve "kötüler" çizgi filmlerin olmazsa olmazlarıdır. Kahramanın savaştığı, uğraş verdiği, zafere ve mutlu sona ulaşmak için kendisiyle mücadele ettiği rakip ve düşmanları her zaman olmuştur. Düşman, kendi vazifesini yapmalıdır. Bazen kahramanı mağlup da edebilir. Ancak düşman, bu mücadeleyi verirken izleyiciye kötü örnek olacak davranışları sergilememelidir. Nasıl hile yapıldığı, sorumluluktan nasıl kaçıldığı, haklı çıkmak ve galip gelmek için doğruların nasıl çarpıtıldığı açık bir şekilde verilmemelidir.

2.3.3.2. Görsel Mesajlar

İbi çizgi filmde görsel öğeler tamamen fantastik içerikli olduğundan aranan 3 ana kategoride (Dinî, Kültürel, Olumsuz mesaj) herhangi bir veriye rastlanmamıştır.

2.3.4. İbi Çizgi Filmindeki Değerlerin Karşılaştırılması

İbi çizgi filminin izlenen bölümlerinden elde edilen "kültürel değerler", "dinî değerler" ve "olumsuz mesajlar" arasında yapılan karşılaştırmaya göre, izlenen bölümlerdeki toplam kategorilerin %64,24'ü kültürel değerlerdir. %12,98'i dinî değerlerden oluşur.



Grafik 5. İbi çizgi filmde yer alan sözel değerlerin birbirine oranı

Olumsuz mesajlar ise %22,78 ile dinî değerlerin önüne geçerek ikinci sırayı almıştır. Çizgi filmin izlenen bölümlerinde 10 adet birbirinden farklı kültürel değer, 9 adet dinî değer, 14 adet ise olumsuz mesaj tespit edilmiştir.

Analizi yapılan ilk iki çizgi film, yabancı yapım çizgi filmlerdir. Bu iki çizgi filmde kötü karakterler ile birlikte iyi rol karakterleri de olumsuz örnek vermekteydi. Ancak yerli yapım İbi çizgi filmindeki iyi rol karakterleri olan İbi ve Tosi olumsuz örnek vermemekte, bilakis dinî ve kültürel değerlerin yansıtıcılığını yapmaktadırlar. Çocuğa

rol modellik açısından bu husus önemlidir. Ancak İbi çizgi filminin izlenen bölümlerinde kötü rolde yer alan Hoppa ve Pumba, tamamen olumsuz davranışlara yönelik olarak kurgulanmış şekilde hareket etmişlerdir. Bu davranışlarını sinsice gerçekleştirmişler, gerektiği yerde yalana başvurarak yaptıkları hataları örtbas etmişlerdir. Daha evvel, komedi ve eğlence kılıfında ortaya konan şiddetin çocuklar tarafından şiddet olarak algılanamayacağı ifade edilmişti. Buradan hareketle gizli ve sinsice yapılan kötülüklerin de çocuk tarafından olumsuz algılanamayacağı söylenebilir. Zira 4-6 yaş döneminde çocuklar şiddet ve kötülük olgusunu somut örnekleri ile tanımaktadırlar.

İbi çizgi filmde görsel öğeler tamamen fantastik içerikli olduğundan aranan 3 ana kategoride (dinî, kültürel, olumsuz mesaj) herhangi bir veriye rastlanmamıştır.

2.4. RAFADAN TAYFA ÇİZGİ FİLMİ

ISF Studios şirketi tarafından Ankara'da hazırlanan Rafadan Tayfa çizgi filmi, 1 Aralık 2014'te TRT Çocuk kanalında yayınlanmaya başlamıştır. Yapım ve yönetmenliğini İsmail Fidan'ın üstlendiği çizgi film, 90'lı yılların mahalle hayatını ve samimi insan ilişkilerini konu alır (wikipedia.org/wiki/Rafadan_Tayfa). Çizgi filmde rol alan başlıca karakterler aşağıda tanıtılmıştır:

Akın: En küçük erkek karakterdir. Mert'in kardeşidir. Akıllıdır ve sorunlara o çözüm bulur. Bir de köpeği vardır. Köpeğinin adı Yumak'tır.

Kamil: Ailesi mahalledeki tek bakkalın sahibidir. Orada ailesine yardım eder. Hayri'yle sürekli didişir ama aslında onun en iyi arkadaşıdır.

Hayri: Erkeklerin en oburudur. Sık sık canı yemek yemek ister ve bu tüm olayları etkiler. Rafadan Tayfa ismi onun fikridir

Mert: Mert, kardeşi gibi akli başında bir karakterdir. Kamil ile Hayri didiştiklerinde onları sakinleştirir. Rafadan Tayfa'nın lideridir.

Sevim: Akın ve Mert gibi akli başında ve onlarla arkadaş olan en büyük karakterdir. Hale ile iyi arkadaşlırlar.

Hale: Hayri'nin kardeşidir. Hayri kadar yemek düşkünü birisi değildir ama oda Hayri gibi biraz tombuldur.

Rüstem Abi: Geçimini köfte satarak karşılar. Herkes köftelerine bayılır. Sakin bir karakterdir ve çocuklara nasıl davranılması gerektiğini bilen bir kişidir.

Basri Amca: Çizgi dizideki yaşlı karakterdir. Rafadan Tayfa kendisini sürekli kızdırır. Bir miktar huysuz bir yapıya sahiptir. Ancak özünde çok merhametlidir.

Yumak: Çizgi dizideki tek hayvandır. Akın'ın köpeğidir.

İçerik analizi yapılan Rafadan Tayfa çizgi filminin izlenen bölümlerinin kısa özetleri ve temaları Tablo 15'te verilmiştir.

Tablo 15
İzlenen Rafadan Tayfa Çizgi Filmlerinin Özet Tanıtımı

Bölüm Adı	Konu Özeti	Tema
Telsiz	Rafadan tayfa, aralarında telsiz kavgası yapmaktadır. Hayri her vesileyle lafi yemeğe getirir. Gözleme mi? Nerede? Bir ara telsizden polis takibi sesi gelir. Merak ederler. “Şentepe mi? Bizim mahalle mi?” Tartışması yaparlar. Bir kaçak olduğu ve o civarda saklandığı bilgisi gelir telsizden. Sesi araştırırlar. Ses Basri amcanın bahçesinden gelmektedir. Basri amca kaçak mı değil mi tartışması yaşanırken Rüstem abi elinde radyo ile çıkagelir. Meğer polis takibi radyodaki bir hikâyeden geliyormuş.	Radyodaki hikâyenin polis takibi zannedilm esi ile başlayan merak
Rafadan TV	Rafadan tayfa film çekmektedir. İlk çekim haber bülteni olur. Kazada ezilen karıncalar, kaybolan baklavalar... Ardından Basri amca ile röportaj yapılır. Baklavaları alan kişi de ortaya çıkar. Bu kişi Hayri'dir. Kamil Hayri ile röportaj yaparken Hayri Kamil'in elindeki tulumba tatlılarına da göz diker. Spor haberlerinde Kamil'in attığı şut ekrana taşınır. Hava raporuna göre ise sıcak hava devam edecektir. Derken gök gürler haber hemen değiştirilir.	Rafadan Tayfa aralarında film çekiyor
Kelebek Etkisi	Kitap okumakta olan Mert, Hayri'ye kelebek etkisinden bahseder. “Şimdi şöyle düşün: Buradaki bir kelebeğin kanatlarından çıkan rüzgâr başka bir ülkede fırtınalara yol açabiliyor.” Bir olayın etkisiyle zincirleme başka olayların oluşabileceğinden bahseder. Fakat Hayri buna ihtimal vermez. Bu arada Hayri elindeki kâğıt uçağı aşağı atar. Sıra dışı bir şekilde uçar da uçar, Akın'ın yanından geçer. Bisikleti ile gelen Kamil'in başının üstünden geçer, Kamil Akın'a çarpmak üzeredir. Akın bunu görünce elindeki boya bidonunu elinde düşürür. Bidon uçar Basri amcanın bahçesine düşer. Hayri ile Mert hala tartışmaktadır. Kâğıt uçak birçok kazaya sebebiyet vermiştir.	Bir yerde gerçekleşen bir olayın başka yerlerdeki olaylara etkisi tartışılıyor
Kamera-Motor	Rüstem abi elinde, içinde sinema ile ilgili dağıtılacak eski eşyalar bulunan, bir bavul taşımaktadır. Canı sıkılan çocuklar bavulu isterler. Kamera, kaset, piller hazırdır. “Ne filmi çekeceğiz” diye sorarlar. Ağızlarından “kafadar tayfa” yerine “rafadan tayfa” çıkmıştır. Böylece çizgi filmin ismi de ortaya çıkar. Önce uzay sahnesi çekilir. Sonra çölde fırtına sahnesi çekilir. Son olarak Kızılderi savaşı sahne alır.	Rafadan Tayfa sinema çekiminde
Voleybol	Çocuklar bahçede voleybol oynamaktadır. Okulun voleybol takımına hazırlık yaparlar fakat iyi değildirler. Ancak Akın'ın iyi oynayışı gözden kaçmaz. Ona baskı yaparak nasıl iyi oynadığını sorarlar. Bir süre inattan sonra açıklama yapar. Kendisini Basri amcanın çalıştırdığını söyleyince dalga geçerler. Basri amcaya giderek kendilerini de çalıştırmasını isterler. Basri amca kabul eder ve ellerine bir sılıkla iki leğen verir. Şaşırılmışlardır. Basri amca onlara elma toplattırır. Hüsrana uğrarlar. Fakat ertesi gün kollarının elma yakalamaktan dolayı güçlendiğini ve daha iyi oynadıklarını fark ederler.	Basri amcanın okul voleybol takımını eğitmesi

Tablo 15'in devamı

Çember ve Taş	Hayri ile Mert, bahçede çizilmiş bir çember ve ortasında taş bulunan bir şekil bulurlar. Bunun ne olduğunu anlamaya çalışırlar. Mert bunun polisin çözmeye çalıştığı olaydaki bir delil olabileceğini ileri sürer. Kamil ise meteor yağmurundan kalan bir göktaşı olduğunu söyler. Akın taşın altında bir karınca medeniyeti olduğunu düşünür. Hayri ise dünyanın diğer tarafına açılan bir delik olduğunu ileri sürer. Onları uzaktan izleyen Sevim ile Hale dayanamaz ve açıklarlar işin aslını. İki kız arkadaş erkek arkadaşlarına futbol sahası çizmeye çalışmışlardır.	Bahçede çizilmiş çemberin ne olduğu konusunda ki teoriler
İcat Peşinde	Rafadan tayfa, dondurma üzerindeki şemsiyelerin iyi bir icat olduğunu konuşmaktadır. Hayri de erimeyen dondurma yapacağını söyler. Hezarfen Ahmet Çelebi'nin uçuş hikâyesi geçer. Hayri önce kırdaki kullanma amaçlı tabure yapar ama kırılır. Diğerleri gül şeklinde oyuncaktır. Koklarken arkadaşına su sıkabilirsin. 3. İcat bir robottur. Bakkala gidip alışveriş yapabilir. Sonunda Kamil ve Hayri vantilatörlü şapka yaparlar, çok beğenilir. Bir ara Hayri kaybolur ve elinde dondurmalarla geri gelir. "Erimeyen dondurma varmış meğer" der. Maraş dondurması getirir. Maraşlı dondurmacının aldatma hareketini yapar.	Rafadan Tayfa icat yapıyor.
Abra Kadabra	Akın ile Basri amca, Basri amcanın albümüne bakmaktadırlar. Bir fotoğrafta Akın, Basri amca'yı sihirbaz kıyafeti ile görür ve sorar. O da illüzyonist olduğunu söyler. Fakat sırlarını açıkladığı için bu macerasının kısa sürdüğünü söyler. Basri amca pelerini Akın'a hediye eder. Akın da çalışmalara başlar. Sonunda akının gösterisi hazırdır. Akın güzel bir gösteri sunar. Hepsini merakla nasıl yaptığını sorarlar. Söylemez. Çok ısrar edilir. Sonunda gösterinin sırrını anlatınca diğerlerine çok basit gelir. Akın son olarak bir gösteri daha yapar. Fakat bu sefer söylemeyecektir.	Akın'ın illüzyon gösterileri
Uzay Yolculuğu	Akın bahçede gazete okumaktadır. Orada bir haberde "Testleri başarıyla tamamlayan 4 kişi uzaya gönderilecek" yazmaktadır. Hemen bu testleri uygulamaya koyulurlar. İlk test sıcağa dayanıklılık testidir. İkinci test soğuğa dayanıklılık testidir. Üçüncü test astronot kıyafetidir. Vücutlarına karton sararlar. 4. Test yer çekimsiz ortamda yemek yeme testidir. İpe simit asarlar ve yemeye çalışırlar. 5. Test ise uzaylılarla konuşma testidir. Son test sevdiklerinden uzak kalma testidir. Fazla dayanamaz, uzaya gitmekten vazgeçerler. Ancak haberin de eski bir haber olduğunu fark ederler.	Rafadan Tayfa uzaya gidip gidemeyen eklerini ölçer.
Günlük	Hayri ile Kamil bahçededirler. Havada uçan kâğıtlar vardır. Yüzlerine yapıştır, yere düşerler. Kâğıtlarda, yaşanmış bazı maceralarla ilgili bilgiler yer almaktadır. Bu kâğıtların Basri amcaya ait olduğunu öğrenirler ve ona teslim ederler. Kâğıtların bir günlüğe ait olduğunu düşünerek Basri amcanın mesleği hakkında akıl yürütmeye başlarlar. Birisi pilot olduğunu söyler, diğeri terzi... Bir diğeri gemi kaptanı olduğunu ileri sürer. Sonunda kendisine sorarlar. "Şoför" cevabını alırlar. Rüstem abiden rica ederler, o da gerçeği öğrenir. Basri amca, şoförlüğü sırasında kamyonuna aldığı kişilerin hayat hikâyelerini yazmıştır.	Basri amcanın etrafa saçılan günlüklerin meydanı getirdiği tartışma
Öykü Yarışması	Akın, öykü yarışmasına katılacaktır. Mahallesinde yaşanan olaylara bakarak bir öykü yazmaya çalışır. Her seferinde öykü bir yerlerde kesilir. Akın ile Rüstem abinin arasında geçen eski plak diyalogunu yazmak ister fakat yarım kalır. Ardından Mert ile Hayri'nin eski plakları çalmak üzere gramofon temin etme ile ilgili konuşmasından esinlenir. Fakat yine yarım kalır. Diğer yandan çocuklar gramofonu bulmuşlardır. Akın hikâyeyi nihayet bitirir. Akın öykü yarışmasında birinci olur. Çocuklar da gramofonu çalıştırmayı başarırlar. Gramofonda harmandalı çalarken Hayri oynamaya başlar.	Akın'ın öykü yazma denemeleri

Tablo 15'in devamı

Hıçkırık	Rafadan tayfa balkonda dama oynarken bir yerden hıçkırık sesi gelir ve taşlar yerinden oynar. Deprem zannederler. Gelen Hayri'dir. Yardım ister. Büyük bir organizasyon... Meydanda çadır kurmuşlar, içeride Hayri hıçkırığa devam eder. Su içme, nefes tutma işe yaramaz. Limon suyu verirler, bal ve karabiber verirler. Bağırarak korkutma da işe yaramaz. Kamil kulağına "Rüstem abi bir daha köfte yapmayacak" der ve Hayri çok korkar. Ancak bu da işe yaramaz.	Hayri'nin dillere destan hıçkırığını dindirme çabaları
Maket Ev	Hayri ile Kamil denizdedir. Hayali oyunda Hayri kaptandır. Bir süre sonra karaya çıkarlar. Mert, amcasına misafirlikten dönmüştür. Bir süre sonra yanlarına gelir. Bir sürprizi olduğunu söyler. Mert, evinin maketini yapmıştır. İçinde kendisinin ve arkadaşlarının da kuklaları vardır. Hayalen onlar konuşmaya başlar. Mert gelmeden maketi incelerken sürprizin ne olduğu hakkında kafa yorular. Gizem nedir? Fakat sürpriz sadece maket evdir ancak acele edip bakmışlardır.	Çocukların Mert'in sürprizi, konusunda kafa yormaları
Trafik Haftası	Hayri okulda haftanın trafik sorumlusu seçilmiştir. Hayri çoktan havaya girmiştir. Büyük büyük konuşur. Sevim ile Hale'ye düdük çalar. "Neredeyse caddeye atlayacaktınız" der. Sipariş götüren Kamil'in fazla yük taşıdığını görür müdahale eder. Yollara yaya geçitleri çizdirir. Ceza da keser. İşini abartmıştır. Hayri'nin davranışını eleştirirken bir yandan da özeleştirir yaparlar. Onlar da dikkatli olurlar. Bu sefer Hayri duruma şaşırır. Hayri haftanın sonunda okuldan teşekkür belgesini kapar. Sıra Akındadır artık.	Trafik sorumlusu Hayri'nin trafiği düzenleme konusundaki hassasiyeti
Rafadan Taşımacılık	Çocuklar Basri amcanın eşyalarını taşırlar... Basri amca ise onlara bir şey olur diye endişelidir. Rüstem abi onu teselli eder. Çocuklar evdeki eski eşyalardan dolayı evi Topkapı Sarayı'na benzetirler. Basri amcanın gözü sürekli üzerlerinde olduğundan rahatsız olurlar ve Rüstem abiden onu boya almaya götürmesini isterler. İşçilere lahmacunlar gelir. Basri amca eve döndüğünde bir şey olmuş mu diye çocukların sağını solunu kontrol eder. Basri amcaya her zaman kendisine yardıma hazır olduklarını söylerler.	Çocukların Basri amca'nın eşyalarını taşımaya yardımcıları
Dünya Rekoru	Akın, dünya rekorlarını anlatan bir kitap okumaktadır. Sohbet de bununla alakalıdır. Kamil akıldan işlem yapma rekorunu seçer. Mert ezberleme rekoru denenmek ister. Hayri ise 2 dakikada balon şişirme rekorunu dener. Ancak ilk denemesinde 14 balon şişirebilmiştir. Mert ezberden 44 kelimeyi hatırd tutar. Büyük gün gelir rekor denemesine başlarlar. Hepsi hünerlerini sergilerler. Onlara göre dünya rekorudur. Ancak Akın gerçeği açıklar. Kendi rekorlarını kırmışlardır ancak dünya rekoruna daha çok vardır.	Rafadan Tayfa dünya rekoru kırma uğraşında.
Tiyatro Kulübü	Nuri bakkalda isim-şehir oynarlar. Türkiye'den iller ve meşhur ürünler zikredilir. Hale ile Sevim okulun tiyatro kulübünün eşyalarını elden geçirmektedirler. Az sonra tayfa bahçede oynayacakları oyunun konusunu seçmek üzere tartışır. Basri amca yönetmen olur. Oyun başlar. Orta oyunu oynarlar. Tayfa iki gün sonra mahallede ilk gösterileri yapacaktır.	Rafadan Tayfa tiyatro çalışmasında
Anı Rozetleri	Tayfa bir aradadır. İlleri sayarlar. Alo alo Çorum, Adana, Kastamonu çık aradan. "İstanbul'dan Adana'ya"...Ardından Türk yemekleri sayılır. Onlar muhabbet ederken Akın gelir. Ellerinde anı rozetleri vardır. Her biri gösterdikleri bir başarı neticesinde bir rozet elde etmiştir. Hayri de yediği acı bir biber neticesinde rozetini kazanmıştır. Akın "Keşke benim de olsa" diye iç çeker. Onlar düşünürken Hale ile Sevim gelir. Onlar da bir şeyler söyler. Akın'ın maharetlerinden ve özellikle hayvan sevgisinden bahsedilir. Az sonra Yumak ağzında bir rozetle gelir. Hastalandığında onu veterinerine götürdüğü için Akın da bu rozeti hak etmiştir.	Rafadan Tayfa'nın sahip olduğu anı rozetleri vardır. Sonunda Akın'ın da rozeti olur.

Tablo 15'in devamı

Gezgin Ekibi	Hayali olarak orman yolculuğuna hazırlanırlar. Rota belirlenir, çantalar hazırlanır. Mataralar doldurulur. Oyun başlar. Ormanda yürüyüş devam ederken dururlar. Bir şeyler ters gider. Yerliler etraflarını sarmıştır. Konuşarak barışçıl bir yol denerler. “Rada rafta rafarafana.” Kamil yerlilerle rafadanca konuşur. Mert, ikram ederlerse anlaşabileceklerini düşünür. Yaprak sarma, börek ikram ederler. Ardından yerlilerden kaçarlar. Mert’in annesinin sofrayı hazırlamasıyla oyun sona erer.	Hayali orman macerası oyunu
Muhteşem Yumak	Akın, sihirbaz kıyafeti giymiş gösteri yapmaktadır. Gösterinin ana karakteri Yumak’tır. Yumağı seyirciye takdim eder. “Karşınızda Yumakkk.” Fakat Yumak gelmek istemez. Tayfa dalga geçer. Yumak topu alıp kaçar. Yumak söylenenleri yapıyorken gösteriye sıra gelince yapmamıştır. Hayri bisküvi dener. Gene yapmaz. Basri amcanın bahçesinde yaptığı için sanki bahçedeymiş gibi yaparlar. Kamil, Basri amca olur. Fakat fayda etmez. Sonunda oyun oynayarak komut verirler. Yumak bu sefer komutlara uyar.	Yumak’ın illüzyon gösterisindeki rolü
İnatçı Lekeler	Rafadan tayfa “Temizlik yöntemleri ve temizlikte kullanılan doğal malzemeler” konulu bir ödev üzerinde çalışır. Bazı eşyalara her türden leke ve boya bulaştırarak deney yapacaklardır. Onlar çalışırken Fatma nine gelir. Lekelerin en iyi sirke ile çıktığını söyler. Basri amca da oradadır. O da “Karbonat daha iyidir” der. Mahalleye dağıttıkları eşyaların bazıları tuz, bazıları soda ve kabartma tozu ile yıkanmıştır. Ayrıca Fatma nine ile Barsi amca arasında bir rekabet oluşur. Neticeyi tayfaya getirirler. Her ikisi de iyi temizlenmiştir. Fakat tayfa onlar fark etmeden karbonat ile sirkeyi bir araya katmıştır.	Rafadan Tayfa leke çıkarmada en iyi yöntemi arıyor.
Domino Taşları	Akın, domino taşlarını dizmektedir. Yorulur ve bir süre dinlenmeye çekilir. Abisi Mert, Hayri ve Kamil, taşarlı ilginç bulurlar ve devirmek iterler. Akın onlara engel olur. Taşlar devrilmesin diye oyun oynayamazlar. Sonunda nöbet tutmaya karar verirler ki taşlar devrilir. Akın üzülür eve gider. Tayfa da ona sürpriz yapar ve taşarlı yeniden dizer. Daha sonra taşları devirirler, ortada Rafadan Tayfa’nın resmi çıkar.	Akın’ın dizdiği domino taşlarının korumak için verilen uğraş
Prof Hayri	Tayfa pikniktedir. Hayri bir ara dengesini kaybedip düşer ve kendinden geçer. Uyandığında kendisine bir bilgelik gelmiştir. Ağacın gölgesine bakıp 10 dakikadır baygın yattığını söyler. Ayrıca algısının ve aklının çok açık olduğunu söyler. Bazı harikulade olaylar yaşanır. Sahada topa öyle vurur ki top falso alır ve zor bir gol atar. Fakat işin aslı top yamuktur. Kamil’in bisikletinin frenlerini bir çırpıda tamir eder. Hâlbuki yerlerini değiştirmiştir. Hayri yaptığı bir aletle uçabileceğini iddia eder. Aleti çalıştırır. Egzozu kafasına çarpar. Normale döner.	Kafasına top çarpması sonucu Hayri’de meydana gelen değişiklik
Bilim Ekibi	Kamil ile Hayri dargındırlar. Mert barıştırmaya çalışır. Hayri ile Kamil karıncaların konuşup konuşmadıkları konusunda tartışırlar. Mert de bu anlamsız muhabbete dayanamaz. Bir süre sonra bahçede Mert, Kamil ve Hayri’ye bir yarışma planlar. Dokunmadan arabalara parkuru kim bitirebilecek. Miknatısla bu işi hallederler. Ardından gözlerini bağlayıp tattırılan şeyleri tanıma yarışı gelir. Yiyecekleri tanıyamazlar. Hayri “Su böreği ve mercimek köftesi olsaydı bilecektim” der. Yerçekimi denemesi de yaparlar.	Rafadan Tayfa’nın bilimsel deneyleri
Büyük Sır	Dokuz kiremit oynarlar. Oyun biter. Laf lafı açar söz “dev”e gelir. Hayri meseleyi kapatmaya çalışır. Akın sırrı öğrenmek için bastırır. Akın merakından gece uyuyamaz. Ama yine de söylemezler. Sonunda Hayri sırrını Akın’a açıklar. Küçük bir çocukken Kamil ile tartışırlar. Kim daha uzun tartışmasıdır. Hayri “Yarın kocaman olup geleceğim” der. Hayri hayalen kendisini bir dev olarak düşünür. Başta her şey zevkli olsa da sevdiklerine zarar verebileceğinden bu işten vazgeçer. O günden beri bu olayı hatırlayınca duygulandığını söyler.	Hayri’nin gizlediği sırrı

Tablo 15'in devamı

Vantrilok Kamil	Kamil, arkadaşlarına gösteri için söz verir. Çayırtepe'de buluşacaklardır. Kamil geç kalır. Kamil gelmeden vantrilok nedir onu tartışırlar. Kamil gelir. Elinde kukla vardır. Kukla ağzını oynatır ses Kamil'in kanından gelir. Kamil uyarılara rağmen kuklayı takmak zorunda kalmıştır. Zira kukla bozuktur, bundan dolayı Kamil elini kuklanın içinden çıkartamaz. Kamil kendi yapamadığı birçok şeyi kuklaya yaptırır. Hatta bazı insanları kırar. En son Sevimi kırmıştır. Sevim'in yaptığı yemeğin iyi olmadığını açık açık söyler kuklaya. Kamil sevimden ve arkadaşlarından özür diler.	Kamil'in vantrilok gösterisi
Türk Sanat Müziği	Saadettin usta tayfayı yemeğe çağırmıştır. Daha öncesinde çocuklar Saadettin amcanın dükkanını temizlemişlerdir. Rüstem abi de Basri amca, Saadettin usta ve kendisinden oluşan bir Türk sanat müziği grubu kurmaya uğraşır. Bir araya gelir provaya başlarlar. Çocukların gürültüsünden çalamazlar. Misket oynamalarını söylerler. Onlar da Ankara misket oynamaya başlar. Bu arada nota kâğıtları uçuşur. Akın "Aha buyur Rüstem abi hepsi burada bi arada" der. Rüstem abi sunumu yapar ve Rafadan Tayfa'nın jenerik müziğini çalarlar.	Mahallenin büyükleri sanat müziği orkestrası kuruyor.
Efe Gibi	Tayfa, okulun halk oyunları takımına girmek ister ve provalara başlar. Zeybek denerler. Ancak beceremezler. Ege bölgesi akla gelir orada yetişen üzüm, badem gibi meyveler sayılır. Diğer tarafta Akın Basri amcanın efe oyununu bildiğini öğrenir. Basri amca onlara kurur incir ikram eder. Bu arada zeybek çalmaktadır. Basri amca biraz oynar. Tayfa, onlara da öğretmesini ister. Basri amca bir süre prova yaptırır. Bir iki denemeden sonra işi kavrular.	Basri amcanın çocuklara zeybek oynamayı öğretmesi
Salça Zamanı	Kızlar ve erkekler karşılıklı ip çekme oynarlar. Hayri, kızların tarafındadır. Kızlar takımı kazanır. Bu arada Hayri bir koku alır. "Salça zamanı" salça yapılacağından oyunlarına ara vereceklerdir. Çocuklar salça yapımına ve korunmasına yardım ederler. Bu arada salça nasıl daha iyi kurutulur planı yaparlar. Hayri güneşi daha çok almak için aynalar bulmayı teklif eder. Akın güneşe göre tepsileri sık sık değiştirmeyi teklif eder. Akının planı çok etkili olur. Kısa sürede mahallenin salçasını yaparlar. İşin sonunda Fatma nine onlara bir basketbol topu hediye eder. Saadettin usta da bir basketbol potası yapar.	Mahalleli salça yapıyor. Çocuklar da yardım ediyor.
Zaman Yolculuğu	Hesap makinesi ile leblebi yazarlar. Tayfa hazırlık yapmaktadır. Mumlar hazırlanır. Kamil memleketten dönmüştür. Tayfa bir araştırma üzerinde çalışır ama Kamil'i bölgeye sokmazlar. Kamil'e zaman yolculuğu hazırlanır. Binlerce yıl öncesine giderler. Güzel bir şarkıları da vardır. "Tarihteki hiçbir olay olmadı kolay kolay. Yazı, rakam hepsi kitap onlarsız eksik hayat." Zaman yolculuğunun sonunda Kamil'e doğum günü sürprizi yer alır. Mumlar tüflenir pasta yenmeye hazırdır.	Rafadan Tayfa'nın arkadaşları Kamil'e doğum günü sürprizi

2.4.1. Rafadan Tayfa Çizgi Filmindeki Kültürel Değerler

İçerik analizi yapılan son çizgi film yine bir yerli yapım olan Rafadan Tayfa'dır. İstanbul'un bir mahallesinde geçen, arkadaşlık, komşuluk ilişkilerini ele alan çizgi film, içeriğindeki bol miktarda Türk kültürü ile çocuklara örnek olabilecek yaşantıları yansıtmaktadır.

2.4.1.1. Sözel Değerler

Yerli yapım bir çizgi film olan Rafadan Tayfa'nın içerik analizi neticesinde tespit edilen veriler Tablo 16'da verilmiştir. Toplam 30 bölümü üzerinde çalışılan yapım, arkadaşlık, komşuluk gibi insan ilişkilerini konu alır. Çizgi filmde 654 kültürel değer bulunmuştur.

Tablo 16
Rafadan Tayfa Çizgi Filmindeki Kültürel Değerlerin Bölümlere Dağılımı

Kültürel değerler Çizgi film bölüm adı	Aile	Öğretme	Gelenek/ Görenek	Sanat	Tarih	Folklor	Yabancı Kültür	Türk Kültürü	Grup Bilinci	Büyüklere Saygı	Bilgi	Vatan Sevgisi	Çevre Bilinci	Nezaket	Temizlik	Yardımlaşma	Doğallık	Güvenlik	Refah/ Rahatlık
	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f
Telsiz								5		5				1		1			
Rafadan TV	1							10		11				1					
Kelebek Etkisi								3	2	9				1					
Kamera-Motor										7									
Voleybol										14						2			
Çember ve Taş								1		5				1					
İcat Peşinde	1				2			2		11				1					
Abra Kadabra										16				2					
Uzay Yolculuğu	5						8	6		5				1					
Günlük								1		29									
Öykü Yarışması	1				18					13				3					
Hıçkırık										10				1		1			
Market Ev								2		12			6			1			
Trafik Haftası	1							2		10				1					
Rafadan Taşımacılık	1							9		17				1		1			
Dünya Rekoru	2									5									
Tiyatro Kulübü								6	1	6				3					
Anı Rozetleri	2							22		6				4		2			
Gezgin Ekibi	2							11		2				2		2			
Muhteşem Yumak	1									25				1					
İnatçı Lekeler	5							6		29				7		3			
Domino Taşları	1									9				7					
Prof Hayri								1		10				3					
Bilim Ekibi								4		5	2			2					
Büyük Sır								3		5			1						
Vantrilok Kamil	3							2		5				9		1			
Türk Sanat Müziği								11		15				6		2			
Efe Gibi						23		26	1	11				1					
Salça Zamanı								4		17				1		2			
Zaman Tüneli	3				6			4		2				2					
TOPLAM = 654	29	0	0	0	26	23	8	151	2	326	2	0	7	62	0	18	0	0	0
% =100	4,43				3,98	3,52	1,22	23,09	0,31	49,85	0,31		1,07	9,48		2,75			

Tabloda 16’da beş kategori öne çıkmaktadır. Bu kategorilerden ilki “büyüklerle saygı”dır. %49,85 oranı ile toplam değerlerin yarısını oluştururken aynı zamanda tüm bölümlerde yer almıştır. Yerli bir yapımla olan çizgi film, yoğun olarak Türk kültür ve değerlerini işlemektedir. Klasik Türk mahalle yaşantısının sergilendiği programda yaş farkı gözetmeksizin saygı ve sevgi hâkimdir. Bu durum tablomuza da yansımıştır. İkinci kategori %23,09 oranıyla “Türk kültürü”dür. İstanbul’da bir kenar mahallesinde yaşanan hikâyeler, Galata Kulesi ve Boğaz Köprüsü manzaraları ile bezenmiştir. Asma biberleri, turşu bidonları, Türk yemekleri ile tamamen kültürümüzden bir parçadır. Türk kültürü örnekleri de 22 bölümde işlenmiş olup diğer bölümlerde görülmemiştir. Üçüncü sırada, diğer çizgi filmlerde de en çok karşılaşılan “nezaket” kategorisi gelmiştir. Nezaket kategorisine giren örnekler de 24 bölümde tespit edilmiştir. Buradaki değerlerin oranı ise %9,48 olmuştur. Dördüncü kategorimiz ise “aile”dir. Buradaki değerlerin toplam değerlere oranı da %4,43 olmuştur. Bu kategori de izlenen bölümlerin yaklaşık yarısında tespit edilmiştir. Yardımlaşma ise %2,75’tir. Tarih ve folklor kategorileri ise bölümlerin geneline dağılmamış, yalnızca belli bölümlerde kümelenmiştir.

Tabloda “öğretme, gelenek/görenek, sanat, vatan sevgisi ve temizlik” gibi kategorilerde değer yer almamıştır. Çizgi filmde çokça Türk kültürü örneği yer almıştır. Bu yüzden gelenek ve göreneklerimizimize dair örneklerin tespit edilmemesi eksiklik olarak görülmemelidir. Zira bir bakıma bu eksiklik diğer yönlerden tamamlanmaktadır. “Öğretme” kategorisine gelince ise, yukarıda bu kategorinin çizgi filmde yapılan hataların telafisi noktasındaki hatırlatma ve uyarıları temsil ettiği ifade edilmişti. Rafadan Tayfa çizgi filminde bireysel ya da grup olarak ahlaka aykırı davranışlar sergilenmediğinden yahut çocuklara kötü örnek olabilecek davranışlara yer verilmediğinden bu kategorinin “sıfır” değer aldığı kanaatindeyiz. Ancak Türk kültürünü işleyen bir yapımda vatan sevgisine dair örneklerin bulunması faydalı olurdu.

Çizgi filmde Türk mahalle yaşantısı, sıcak dostluklar ve iyi komşuluk ilişkileri, karşılıklı ev ziyaretleri, Türk kültürüne ait oyunlar önemli yer tutar. Türk yemekleri çeşitli vesilelerle sık sık zikredilir. Özellikle mahallenin iştahlı delikanlısı Hayri, sevdiği yemekleri arada sırada saymaya ve iştah kabartmaya bayılır. Diğer yandan, özellikle Türk kültürünün ele alındığı bölümler de bulunmaktadır. “Salça Zamanı” adlı bölümde salça yapımı, “İnatçı Lekeler” adlı bölümde sirke ve karbonatla leke çıkarma

yöntemleri, “Türk Sanat Müziği” adlı bölümde Türk halk çalgıları ile müzik yapımı, “Efe Gibi” adlı bölümde Ege yöresine ait halk oyunları bu örneklerden bazılarıdır. Zikredilen bölüm isimlerinden de anlaşıldığı gibi, bu isimleri taşıyan her bir bölüm, ilgili konulara hasredilerek Türk kültürü tanıtımı yapılmıştır.

2.4.1.2.Görsel Değerler

Yerli yapım bu çizgi film görsel bakımdan oldukça yoğun değerleri barındırmaktadır. İncelenen diğer çizgi filmlerle karşılaştırıldığında aradaki fark açıkça görülür. Tablo 17’ye göre, Rafadan Tayfa’da 425 adet görsel değer bulunur. Tabloda en yüksek değer “Tarih” kategorisine aittir. %49,88 oranı ile toplam kategorilerin yarısını oluşturmakla beraber tamamı Türk tarihinden oluşur. “Türk kültürü” ise %16,67’dir. Analiz neticesinde çizgi filmin Türk yemekleri, musiki enstrümanları, yaşam alanları, çocuk oyunları vb. birçok yönden görsel değerlere kaynaklık ettiği anlaşılmıştır. Ancak, Rafadan Tayfa’nın başlangıç kısmında yer alan tanıtım müziğine gelince, bu da rap tarzında icra edilmiştir. Bu yüzden Batı kültürüne ait mesajlar taşımaktadır. Tablo 17’de “yabancı kültür” oranı % 7,76 olmuştur.

Çizgi filmde çevre bilinci noktasında örnek mesajlar verilmektedir. Tablo 17’ye göre “çevre bilinci” %11,76’dır. “Grup bilinci” ve “yardımlaşma” kategorilerinden her biri %7,06 olarak ölçülmüştür.

Tabloda bulunan kategorilerin bazılarının sayısal olarak küçük değerler almış olmakla beraber her bölümde yer almaları, bunların öğretimi noktasındaki iradeyi göstermesi bakımından önemlidir. “Grup bilinci” ve “yardımlaşma” gibi değerlerde görülen bu durumun izleyiciye mesaj amacını güttüğü anlaşılmaktadır.

Tablomuza göre görsel değerlerin nicel toplamı (425), kategori sayısı (6) ve bu kategorilerin her bir bölümde temsil edilme oranlarının diğer çizgi filmlere göre oldukça yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Bir değerın çizgi filmin hemen her bölümünde yer almasını, yapımcı ve yayıncının ilgili değerın izleyiciye yansıtılması konusundaki bilinçli hareketinin bir göstergesi olarak değerlendirmek mümkündür. Zira hiçbir filmin gelişigüzel yapılmış bir eser olmadığı; müziğinden, kostümlerine, aksesuarlardan, kullanılan kişi ve yer isimlerine kadar bilinçli olarak tasarlandığı belirtilmektedir (Şahin, 2015).

Tablo 17
Rafadan Tayfa Çizgi Filmindeki Görsel Kültürel Sembollerin Bölümlere Dağılımı

Çizgi film bölüm adı	Kültürel değerler																			
	Aile	Öğretme	Gelenek/ Görenek	Sanat	Tarih	Folklor	Yabancı Kültür	Türk Kültürü	Grup Bilinci	Büyüklere Saygı	Bilgi	Vatan Sevgisi	Çevre Bilinci	Nezaket	Temizlik	Yardımlaşma	Doğallık	Güvenlik	Relafah/ Rahatlık	
	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f
Telsiz					5		1	11	1				3			1				
Rafadan TV							1	3	1				2			1				
Kelebek Etkisi					6		1	1	1				3			1				
Kamera-Motor					8		4		1				2			1				
Voleybol					7		1	1	1				2			1				
Çember ve Taş					7		1		1				2			1				
İcat Peşinde					10		1	2	1				2			1				
Abra Kadabra					10		1	3	1				2			1				
Uzay Yolculuğu					6		1	2	1				2			1				
Günlük					6		1	1	1				1			1				
Öykü Yarışması					10		1	4	1				1			1				
Hıçkırık							1	1	1				1			1				
Market Ev					11		1	4	1				1			1				
Trafik Haftası					8		1		1				1			1				
Rafadan taşımacılık					8		1		1				1			1				
Dünya Rekoru					6		1	1	1				1			1				
Tiyatro Kulübü					11		1	1	1				1			1				
Anı Rozetleri					6		1	17	1				1			1				
Gezgin Ekibi					2		1	3	1				1			1				
Muhteşem Yumak					7		1		1				1			1				
İnatçı Lekeler					7		1	2	1				1			1				
Domino Taşları					9		1		1				2			1				
Prof Hayri					11		1		1				2			1				
Bilim Ekibi					9		1	4	1				2			1				
Büyük Sır					6		1		1				2			1				
Vantrilok Kamil					11		1		1				2			1				
Türk Sanat Müziği					10		1	4	1				2			1				
Efe Gibi					7		1	5	1				2			1				
Salça Zamanı					10		1		1				2			1				
Zaman Tüneli					4		1		1				2			1				
TOPLAM	= 425	0	0	0	0	212	0	33	70	30	0	0	0	50	0	0	30	0	0	0
%	= 100					49,88		7,76	16,67	7,06			11,76			7,06				

İzlenen çizgi filmlerde sabit mekânlar yer almıştır. Karakterlerin görüntüleri de sabit görüntülerdendir. Başka bir deyişle, dinî ve kültürel değerlere kaynaklık eden diyaloglar çok çeşitli olduğu halde, görsel anlamda değerlere kaynaklık eden unsurlar bu kadar

çeşitli olamamaktadır. Dolayısı ile görselleri yansıtan tablolarındaki kategorilerin diyalogları yansıtan tablolarındaki kategorilere göre daha düşük değerler taşıması doğaldır.

2.4.2. Rafadan Tayfa Çizgi Filmindeki Dinî Değerler

Dinlerin inanç ve ibadet esaslarının yanında sosyal hayatı, insan ilişkilerini tanzim eden, ahlaki boyuttaki değerleri de bulunmaktadır. Birey, bir yandan inandığı dinin emir ve yasaklarına riayet ederek Yaratıcıyla ilişkilerini düzenlerken, ahlaki değerleri uygulamakla da kendisi ve diğer insanlarla olan ilişkilerini düzene sokmaktadır. Bu sebeple çocuğun gelişiminde içinde yaşadığı kültürün değerlerini öğrenmesi kadar dinî değerlerini öğrenmesi de önem arz eder.

2.4.2.1. Sözel Değerler

Yerli yapım çizgi filmin analizini neticesinde “dostluk/kardeşlik” kategorisi öne çıkmıştır. Diğer kategorilerin oldukça düşük değerler aldığını gösteren Tablo 18’de toplam 145 dinî değer bulunmaktadır.

“Dostluk/kardeşlik” değerlerinin % 68,28 olarak tespit edilmesi, çizgi filmdeki kuvvetli dostluk ve kardeşliği yansıtan bir veridir. Ancak tabloya göre çizgi filmde yer alan dinî değerlerin nicel olarak düşük düzeyde olduğu görülmektedir. “Merhamet” kategorisi %8,97, dinî kavramlar kategorisi ise %6,21’dir. İzlenen bölümlerde tespit edilen dinî kavramlar ise “çok şükür”, “maaşaallah”, “mübarek”, “Allah korusun”, “hay Allah”, “mübarek gün” gibi kavramlardır.

Tablo 18 incelendiğinde bu çizgi filmdeki dinî değerlerin nicelik bakımından kültürel değerlere oranla düşük olduğu anlaşılır. Sonuç olarak, çizgi filmin Türk kültürü ağırlıklı kültürel değerlere öncelik verdiği, dinî değerlere ise kısmen yer verdiği söylenebilir.

Tablo 18
Rafadan Tayfa Çizgi Filmindeki Dinî Değerlerin Bölümlere Dağılımı

Çizgi film bölüm adı	Dinî değerler																		
	Dinî kavramlar	Edep	Dinî semboller	Anne-babaya itaat	Güven	Emanet	Ahde vefa	İşâr/Diğerkânlık	Tevazu	Merhamet	Dostluk/Kardeşlik	Nesil/İffet	Akil	Mal/mülk	Şükür	Misafirperverlik	Doğruluk/dürüstlük	Sorumluluk	Sabır
	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f
Telsiz																			
Rafadan TV										2									
Kelebek etkisi	1							1		1	3					1			
Kamera-Motor											2								
Voleybol											2								
Çember ve Taş										1	3								
İcat Peşinde	1									1	6								
Abra Kadabra											1								
Uzay Yolculuğu					1			1			12								
Günlük											3								
Öykü Yarışması										1	13								
Hıçkırık	1										4								
Market ev											4								
Trafik Haftası						1					2								
Rafadan Taşımacılık	4				3					4	1								
Dünya Rekoru											1								
Tiyatro Kulübü	1																		
Anı Rozetleri									2		2								
Gezgin Ekibi					1						8					1			
Muhteşem Yumak											1								
İnatçı Lekeler																	2		
Domino Taşları											7								
Prof Hayri	1									3	5								
Bilim Ekibi											3								
Büyük Sır							1				8								
Vantrilok Kamil											4								3
Türk Sanat Müziği											1					1			
Efe Gibi																			
Salça Zamanı						1	3	1											
Zaman Tüneli											3								
TOPLAM = 145	9	0	0	0	5	2	4	3	2	13	99	0	0	0	0	3	2	0	3
% = 100	6,21				3,45	1,38	2,76	2,07	1,38	8,97	68,28					2,07	1,38		2,07

2.4.2.2.Görsel Değerler

Üzerinde çalışılan diğer çizgi filmlerle karşılaştırıldığında Rafadan Tayfa'nın görsel semboller bakımından zengin olduğu anlaşılmaktadır. Çizgi film, İstanbul'un zengin dinî ve kültürel mirasını yoğun olarak aksettirmektedir. Dolayısı ile her sahnede değişik

açılardan İslam dinine ait yapıları görebilmek mümkün olmaktadır. Bu sayede izleyici, inandığı dine ait cami ve minare gibi yapı ve mekânları tanıyacak, varsa daha evvelden sahip olduğu bilgilerini pekiştirecektir. Çizgi filmdeki görseller yalnızca İslam'a ait yapılardan oluşmuştur. Bunların toplamı 331'dir. Yerli yapım Rafadan Tayfa'da gayrimüslim ibadethane örneklerine ise rastlanmamıştır.

2.4.3. Rafadan Tayfa Çizgi Filmindeki Olumsuz Mesajlar

Çocuk yayınları içerisinde çizgi filmlerin tartışılan en önemli yönü elbette ki taşıdıkları olumsuz mesajlardır. Başta şiddet olmak üzere araştırmalara konu olan olumsuz örneklerin çocuğun kişilik ve değer gelişiminde sakıncalarının bulunduğu ortak bir kanaattir. Ancak, ailelerin çizgi filmlerdeki olumsuz örneklerin varlığından habersiz oldukları ve çocukların şiddet içerikli çizgi filmleri izlemekten hoşlandıkları da ifade edilmektedir (Bayındır, 2015). Rafadan Tayfa çizgi filminde az da olsa olumsuz hususlar mevcuttur.

2.4.3.1. Sözel Mesajlar

Çizgi filmin üzerinde çalışılan bölümlerinde çocuğa örnek teşkil edecek kötü davranışlar sınırlıdır. Kişiliğin hızla geliştiği 4-6 yaş döneminde tutku ile seyrettiği çizgi filmlerin çocuğa bir tesirinin bulunmaması düşünülemez. Bu nedenle, tamamıyla çocuklara has üretilen bu yapımların olumsuz içerikten arındırılması gereklidir.

30 bölümü analiz edilen Rafadan Tayfa'da bulunan olumsuz örnek sayısı 9'dur. Toplam örneklerin %55,56'sı "yalan" kategorisi, %33,33'ü "kibir" kategorisi, %11,11'i de "büyüksere saygısızlık" kategorisindedir. Söz konusu olumsuz örnekler iyi rol karakterlerinin bazı zafiyetlerinden dolayı sergiledikleri hatalardır. İzlediğimiz diğer 3 çizgi film ile kıyaslandığında oldukça düşük bulunan bu sonuç, çizgi filmin değer eğitimine katkısı bakımından olumludur.

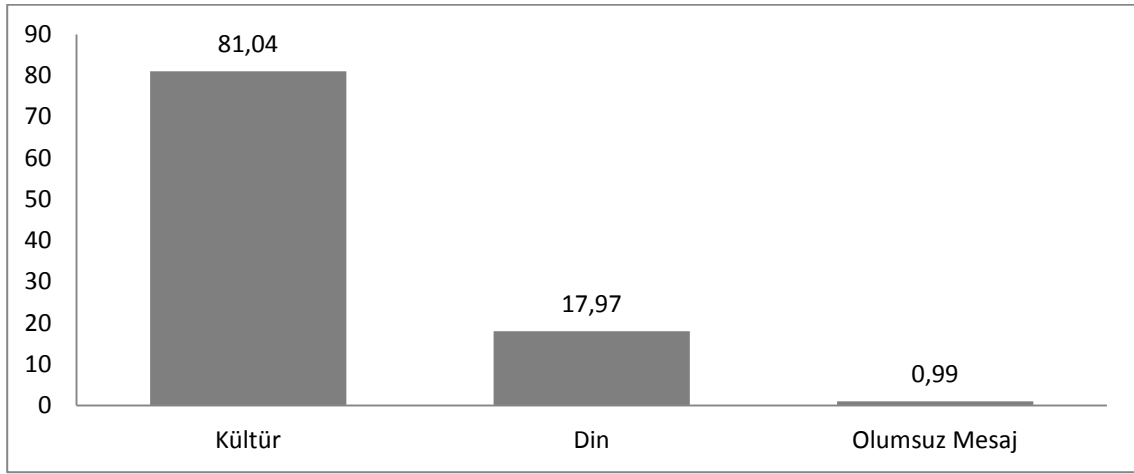
2.4.3.2. Görsel Mesajlar

Rafadan Tayfa'nın analizi yapılan bölümlerinde yer bulan görsel olumsuz örnek yalnızca "düzensiz çevre" kategorisindedir. Çizgi filmde çocukların oyun oynadıkları arsada dekor olarak yerleştirilmiş eski küflü bir araba, sağa sola atılmış tahta parçaları bulunur. Ayrıca bu sahnenin arka planında duvara dayalı içi çöp dolu bir varil bulunur. Çizgi film bu şekliyle çevre temizliği açısından olumsuz mesajlar vermektedir. Hiphop

kültürünü çağrıştıran bu düzensizlik, tek kategoride olmakla beraber bunda toplam 66 tekrar tespit edilmiştir. Düzensiz çevre kategorisinin izleyiciye verdiği mesaj, çocukların vakit geçirdikleri yerlerin nezih yerler olmadığıdır.

2.4.4. Rafadan Tayfa Çizgi Filmindeki Değerlerin Karşılaştırılması

Yerli yapım çizgi filmin içerik analizi neticesinde elde edilen 3 kategorinin karşılaştırıldığı Grafik 6'ya bakıldığında en yüksek değeri kültür kategorisinin aldığı görülür.



Grafik 6. Rafadan Tayfa çizgi filmde yer alan sözel değerlerin birbirine oranı

Türk kültür ve değerlerini yansıtan çizgi filmde “yabancı kültür” oranı son derece düşüktür. “Büyüklerle saygı, nezaket, Türk kültürü, aile ve yardımlaşma” değerleri kültür kategorisinin neredeyse tamamını oluşturmaktadır. Ayrıca, söz konusu değerlerin çizgi filmin genelinde temsil edilmesi noktasında güçlü bir irade de söz konusudur. Bu durum bu beş değerın çizgi filmdeki değer eğitiminin öncelikli konusu olduğunu göstermektedir.

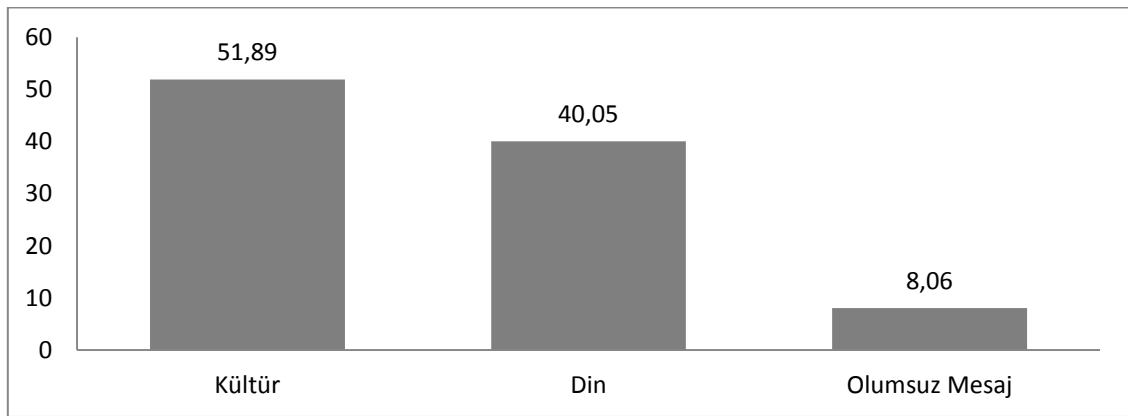
Rafadan Tayfa, Türk kültürüne yaptığı güçlü vurguyla kendi öz değerlerimizin rehberliğini yapmaktadır. Ayrıca, mahallede yaşayan büyüklerle saygı ve sevgi çerçevesinde geliştirilen sıcak ilişkiler, grafikte ilk sırada temsil edilmiştir. Günümüzün mesafeli insan ilişkilerine nispetle çizgi filmde tasvir edilen hayat oldukça samimidir. Herhangi birinin yardıma ihtiyacı olduğunda birlikte yardıma koşulmakta, iyilikler karşılıksız olsa da karşılıksız kalmamaktadır. Tayfa arasında hiçbir fert toplum dışına itilmemekte, her birinin hukuku muhafaza edilmektedir. Çizgi filmde sergilenen her bir örnek yaşantı, 4-6 yaş çocuğunun bireysel sorumluluklarını öğretirken, toplum içinde

nasıl hareket edileceğini canlı örnekler eşliğinde sunmaktadır. Ancak bunu yaparken herhangi bir davranışı dikte etmemektedir.

Çizgi filmde dinî değerler kültürel değerler kadar yer bulmamıştır. Grafik 6’da “dinî değerler” toplam kategorilerin beşte birinden azdır. Dinî değer kategorisi büyük oranda “dostluk/kardeşlik ve merhamet” değerleri tarafından temsil edilmektedir. Bu durumda kültür ve din kategorisi arasında bir dengesizlik olsa da aşağıda belirtileceği gibi, buradaki boşluğu görsel dinî değerler tamamlamıştır.

Çizgi filmde “olumsuz mesajlar” ise yüzde birden daha azdır. Birkaç olumsuz örnek olsa da şiddet başta olmak üzere genel ahlaka aykırı, çocuğa kötü örnek oluşturabilecek mesajlara yer verilmemiştir. Grafikte de görüldüğü gibi Rafadan Tayfa çizgi filmi Türk kültürü ağırlıklıdır. İşlenen konuda ve karakterlerin aralarında geçen diyaloglarda dinî değerlere daha az yer verilirken kültürel değerlerin ön plana çıkartıldığı anlaşılmaktadır. Olumsuz mesajların minimumda kalması çizgi filmin okul öncesi çocukları tarafından izlenebilirliği açısından olumludur.

Rafadan Tayfa çizgi filminin izlenen bölümlerinde tespit edilen görsel kültürel değerler, görsel dinî değerler ve görsel olumsuz mesajların birbirlerine oranları Grafik 7’de gösterilmiştir. Grafiğe göre, görsel kültürel değerler, toplam değerlerin yarısından fazladır. Görsel dinî değerlerin oranı ise Grafik 6’da verilen sözel dinî değerlere göre artış göstererek toplam değerlerin yüzde kırkına ulaşmıştır. Bu ise diyaloglarda dinî değer ifadelerinin sınırlı tutulup, görsellerde bu değerlere ağırlık verildiğini ortaya koyar.

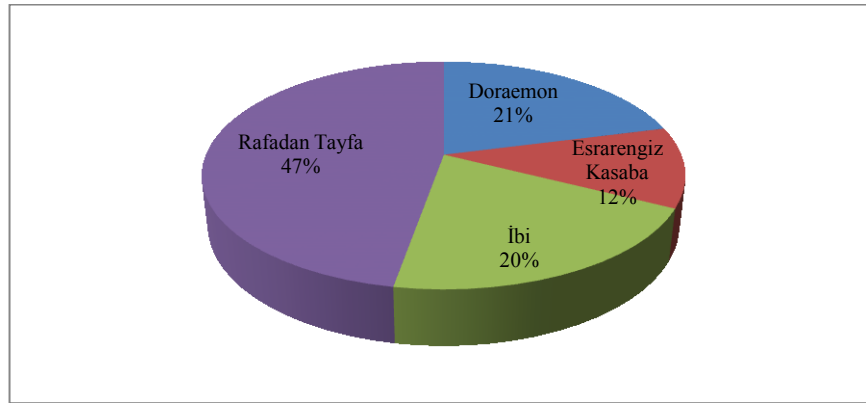


Grafik 7. Rafadan Tayfa çizgi filminde yer alan görsel değerlerin birbirine oranı

Sözel telkinlere girmeksizin ortaya koyulan bu tarz görüntüler, verilmek istenen mesajı daha etkili bir şekilde iletebilmektedirler (Yorulmaz, 2013c). Çizgi film, zengin görselleriyle de dinî ve kültürel değerlerimizi yansıtmaya bakımından olumlu bir noktadadır.

2.5. Yerli ve Yabancı Çizgi Filmlerin Birbirine Oranları

Çalışmamızın buraya kadarki kısmında ikisi yerli, ikisi yabancı yapım olan 4 adet çizgi filmin içerik analizi gerçekleştirilmiştir. Bu analizlerden elde edilen veriler de ilgili çizgi filmlere ait tablo ve grafiklerle ortaya koyulmuştur. Ayrıca bu çizgi filmler, tespit edilen değerler ve olumsuz mesajlar noktasında kendi içlerinde de değerlendirilmiştir. Son olarak da 4 adet çizgi film dinî değerler, kültürel değerler ve olumsuz mesajlar bakımından karşılaştırıldı. Aşağıda bu 4 çizgi film ve ilgili kategorilere ait grafikler yer almaktadır.



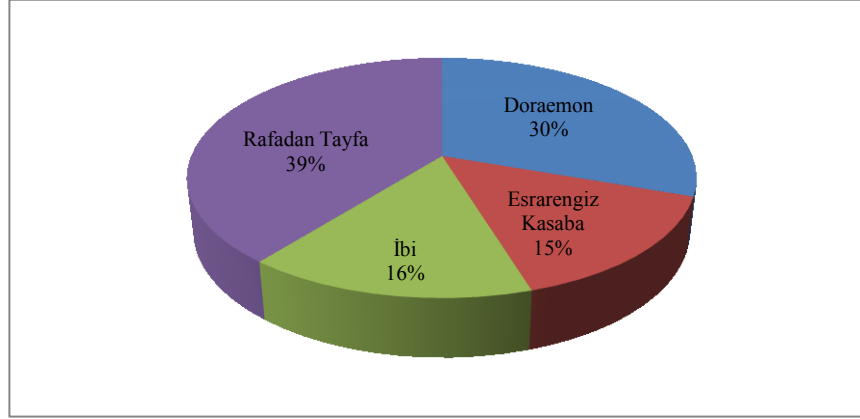
Grafik 8. Çizgi filmlerin kültürel değerler bakımından karşılaştırılması

*Grafikler yalnızca işitsel kaynaklardan elde edilen verilerden oluşturulmuştur.

Grafik 8'e göre Rafadan Tayfa çizgi filmi 4 çizgi filmde elde edilen kültürel değerlerinin %47'sini ihtiva etmektedir. Yabancı yapım Doraemon %21 oranı ile ikinci sırada gelirken, yine bir yerli yapım olan İbi %20 oranı ile üçüncü sırada gelmiştir. Son olarak, yabancı bir yapım olan Esrareniz Kasaba, kültürel değerler bakımından %12 oranı ile son sırada yer almaktadır. Grafik 20'ye göre Rafadan Tayfa çizgi filmi kültürel değerleri içerme bakımından diğer 3 çizgi filmin toplamına yakın bir değer almıştır.

Analiz edilen çizgi filmler birbirinden farklı temaları ele almaktadır. Örneğin, Rafadan Tayfa komşuluk ve arkadaş ilişkilerini konu alırken, İbi fantastik bir çizgi filmidir. Doraemon macera temalı iken, Esrareniz Kasaba gizemli olayları konu almaktadır. Bu

sebeple her bir çizgi filmin birbirinden farklı değerler içermesi doğaldır. Burada üzerinde durulan husus, çizgi filmlerin 4-6 yaş grubu çocukların değer eğitime olan katkılarıdır. Bu amaçla dinî ve kültürel değerler incelerken aynı zamanda olumsuz mesajlar da incelenmiştir.

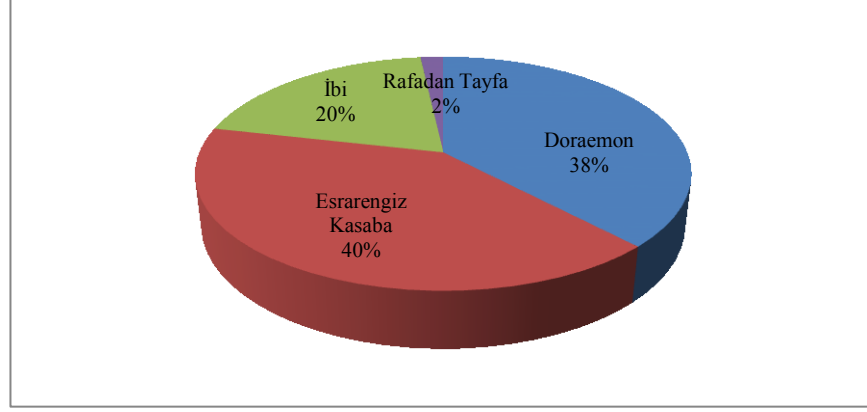


Grafik 9. Çizgi filmlerin dinî değerler bakımından karşılaştırılması

Çalışmamız çerçevesinde içerik analizine tabi tuttuğumuz çizgi filmlerin “dinî değerler” bakımından karşılaştırılması ise Grafik 9’da gösterilmektedir. Kültürel değerler grafiğinde olduğu gibi dinî değerler bakımından da yerli yapım çizgi film Rafadan Tayfa %39 oranı ile ilk sırada yer almıştır. Onu %30 oranı ile yabancı yapım çizgi film Doraemon takip etmektedir. Yerli yapım İbi çizgi filmi dinî değerler bakımından %16 oranı ile üçüncü sırada iken, yabancı yapım çizgi film Esrarengiz Kasaba ise %15 oranı ile son sırada yer almıştır.

Grafiklerde çizgi filmlerin sahip oldukları oranlar, yansıttıkları değerlerin niceliğini gösterirken, bu değerlerin niteliğini gösteren, çizgi filmde ele alınış biçimlerinin de önem arz ettiğini belirtmek yerinde olur. Zira bazen küçük bir olay, çocuğun zihninde büyük tesirler meydana getirebilmektedir. Dolayısıyla, sayılarla birlikte bu sayıların içeriğini dolduran olay ve olguların neler olduğu da değer eğitimi bakımından önemlidir.

İncelenen kategorilerin sonuncusu ise “olumsuz mesajlar”dır. Olumsuz mesajların yer aldığı Grafik 10’da yabancı yapım Esrarengiz Kasaba %40 oranı ile ilk sıradadır. Bunu aynı şekilde yabancı bir yapım olan Doraemon çizgi filmi %38 ile ikinci sıradan takip etmektedir. Yerli yapım İbi %20 oranı ile üçüncü sırada, yine yerli yapım Rafadan Tayfa ise %2 olumsuz mesaj oranı ile son sırada yer almıştır.



Grafik 10. Çizgi filmlerin olumsuz mesajlar bakımından karşılaştırılması

Grafiklerde yerli yapım İbi birkaç sayı farkla her üç kategoride birbirine yakın oranlar almıştır. Yine bir yerli yapım olan Rafadan Tayfa dinî-kültürel değerler bakımından yüksek, olumsuz mesajlar bakımından ise düşük değerlerle istikrarlı bir durum ortaya koymuştur. Yabancı yapım olan Doraemon, dinî-kültürel değerler bakımından yerli yapım İbi'nin önünde olması, olumsuz mesajlar bakımından ise oldukça yüksek oranlara sahip olması sebebiyle kararsız bir durum sergilemiştir. Son olarak yabancı yapım olan Esrarengiz Kasaba, dinî-kültürel değerler bakımından en düşük, olumsuz mesajlar bakımından da en yüksek değerlere sahip olmuştur.

Çocuğun değer eğitiminde çizgi filmlerdeki dinî ve kültürel değerlerle birlikte olumsuz mesajların durumu da önemlidir. Zira değer eğitimi, birey ve toplumlar tarafından istenilen ve arzu edilenlerin alınmasını gerekli kıldığı gibi, istenmeyen olumsuzlukların da dışlamasını ve reddedilmesini gerekli kılar.

BÖLÜM 3: ÇALIŞMA II

Yapılan görüşmelerde çocuklara, önceden içerik analizleri yazar tarafından yapılan çizgi filmlerin temaları, bu çizgi filmlerde rol alan karakterler ve özellikleri ile ilgili sorular yöneltilmiştir. Çocukların bu çizgi film ve karakterlerle ilgili bilişsel ve duyuşsal tepkileri, çizgi film karakterleri ile özdeşleşme ve taklit davranışları, çizgi filmlerde geçen bazı figürlerle ilgili algıları; ayrıca, çizgi film izleme alışanlıkları, oyun ve çizgi film arasındaki tercihlerinin ne yönde olduğu tespiti çalışılmıştır. Elde edilen verilerden hareketle çizgi filmlerin 4-6 yaş çocuğu üzerinde nasıl bir etki meydana getirdiği anlaşılmaya çalışılmıştır. Görüşmede çocuklara yöneltilen sorular şunlardır:

- a. Niçin çizgi film izliyorsun?
- b. Çizgi film izlemeyi mi, oyun oynamayı mı daha çok seversin?
- c. Çizgi film izlemek zararlı mıdır, faydalı mıdır?
- d. En sevdiğin çizgi film hangisidir?
- e. En sevmediğin çizgi film hangisidir?
- f. En sevdiğin karakterler hangileridir?
- g. En sevmediğin karakterler hangileridir?
- h. Sevdiğin kahramanın taklidini yapar mısın?
- i. Sen bu kahramanlardan hangisisin?
- j. En kötü karakter hangisidir?
- k. Bunu (Domuz Paytak) sevimli buluyor musun?
- l. Bu resmi görünce (İstanbul'a ait bir resim) aklına ne geliyor?

3.1. 4-6 Yaş Çocukların Gelişim Özellikleri

Okulöncesi çağ da denilen 4-6 yaş dönemi, çocukluğun en renkli dönemlerinden biridir. Çocuk bu dönemde çevresindeki her şeyi merak edip öğrenmek isterken, oldukça uyumlu bir karaktere de sahiptir. Aynı zamanda engin bir hayal gücü vardır. Her şeye inanır. Hayal mahsulü olayları gerçek gibi dinler. Bu yüzden masal, hikâye ve çizgi film gibi anlatımlar çocuğun ilgisini çeker (Yörükoğlu, 2003: 60). Ancak bu dönemde henüz operasyonel düşünme yetisine sahip değildir. Başka bir ifade ile bu dönemde zihinsel kıyaslama yapamaz, mantıksal düşünemezler (Yavuzer, 1998: 91). Bundan dolayı anlatılanlardan, çizgi film, masal ve hikâyelerden çok etkilenirler. İşittikleri ve izledikleri olayların yalnızca bir rolden ibaret olduğunu kavrayamazlar.

4-6 yaş çocuğunun kendi doğru ve yanlışları yoktur. Ancak bu dönem özdeşim dönemi olduğundan çocuk, ebeveynin söz ve davranışlarını benimseyerek bunları kendi söz ve davranışları gibi hayatına tatbik eder. Duyduklarını unutmaz. Anne ve babasının doğru ve uygun gördüğü şeyleri özümsemeye gayret ederken, uygun görmedikleri davranışlardan da kaçınma çabasıdadır (Yörükoğlu, 2003: 61-63). Demek oluyor ki çocuğun sahip olduğu bilgisinin bir kısmı anne ve babasının ona yaptığı telkinlerden oluşmaktadır. Çocuğun sahip olduğu bilginin bir diğer kaynağı ise deneyim ve etkileşimleridir (Tunçeli ve Zembat, 2017: 3). Örneğin, nedenini bilmese de tecrübe ettiğinden dolayı acı veren şeylerden uzak durur. Hatta henüz birkaç aylık iken dahi ağladığında ona yardımcı olunacağını tecrübe ederek öğrenmektedir. Dünyayı algılama düzeyi neredeyse normal seviyelerine yaklaşmış olan 4-6 yaş döneminin, zihnin en iyi çalıştığı ve depolama yaptığı dönemlerin başında geldiği belirtilmektedir (Bilici, 2014: 46).

4-6 yaş çocuğunun çevresindeki dünyayı anlamlandırmasında en önemli vasıtalarından birisi de dildir. Çocuk, yaşadığı kültürün aktarıcısı olan dili süratle öğrenir. Beş yaşına geldiğinde ana dilini, gramer kurallarına uygun bir şekilde kullanabilecek seviyeye ulaşmış olur (Cüceloğlu, 2003: 348). Bundan dolayı kendisine anlatılanları anlayabilecek kapasitededir.

BULGULAR VE YORUMLAR

Yapılan görüşmede çocuklara, içerik analizleri daha önce yazar tarafından yapılmış olan, ikisi yerli, ikisi yabancı yapım 4 adet çizgi filmle ilgili sorular sorulmuştur. Söz konusu 4 çizgi film Tablo 19'da gösterilmiştir.

Tablo 19
İzlenen Çizgi Filmlerle İlgili Bilgiler

Çizgi Film Adı	Türü	Konusu	Kaynağı
Rafadan Tayfa	Yerli	İnsan ilişkileri	TRT Çocuk TV
İbi	Yerli	Gerçek üstü olaylar	TRT Çocuk TV
Esrarengiz Kasaba	Yabancı	Gizemli kasaba yaşantısı	Disney Channel
Doraemon	Yabancı	Arkadaşlık ilişkileri	Disney Channel

Kitle iletişim araçlarının insan üzerindeki etkilerini tespitiye yönelik yapılan arařtırmalar, bařta televizyon olmak üzere, mobil telefon ve bilgisayar gibi teknolojik ürünlerin sosyo-kültürel yařantıyı řekillendirdiđine dair genel bir kanaatin varlıđını ortaya koymaktadır (Öztürk, 2012). Bu sebeple günün 2-4 saatinde çizgi film izleyerek vakit geçiren çocukların bu programlardan etkilenmeleri kaçınılmaz olacaktır. Çizgi filmlerin dinî ve kültürel deđerlerin benimsetilmesi noktasındaki etkisini anlayabilmek için çocukların çizgi filmleri nasıl algıladıklarını ve bu yayınları nasıl anlamlandırdıklarını bilmeye ihtiyaç vardır. Bu amaçla 4-6 yař grubu çocuklarla yapılan görüşmeden elde edilen veriler ařađıda sunulmaktadır.

3.2.Çocukların Çizgi Film Algıları

Çocukların çizgi film izlemeyi sevdikleri, televizyon karřısında uzun saatler geçirdikleri bilinmektedir. Ancak bu durumu kendilerinin nasıl açıklayacakları merak konusudur. 4-6 yař grubundaki çocukların niçin çizgi film izlediklerini gerçek nedenleri ile açıklayıp açıklayamayacakları tartışılır olsa da onları çizgi film izlemeye sevk eden nedenlerin bir de kendilerinden duyulması amaçlanmıştır. “Niçin çizgi film izliyorsunuz?” sorusuna 10 çocuk “Canım sıkıldıđı için izlerim”, 5 çocuk “Öğrenmek için izlerim”, 6 çocuk “Çizgi filmleri seviyorum”, 2 çocuk da “Küçük olduđum için” řeklinde cevap vermiştir. 7 çocuk ise bu soruya cevap verememiř, susmayı tercih etmiştir.

Tablo 20
Çizgi Film İzleme Gerekçeleri

Niçin çizgi film izliyorsun?	f	%
“Canım sıkıldıđı için izlerim”	10	33,3
“Öğrenmek için izlerim”	5	16,6
“Çizgi film izlemeyi seviyorum”	6	20
“Küçük olduđum için”	2	6,6
Cevapsız	7	23,3
Toplam	30	100

Tablo 20’ye bakıldıđında deđiřik gerekçelerin varlıđı dikkati çekmektedir. Bu durum bu yař çocukların yaptıkları fiillere gerekçe üretecek seviyede olmamaları ile açıklanabilir. Ayrıca 7 çocuđun bu soruya cevap verememesi bu veriyi destekler mahiyettedir.

Çocukların televizyon izleme gerekçelerini tespit maksadıyla gerçekleştirilmiş diğer araştırmalarda da benzer cevaplar öne çıkmıştır. Bunlar; bir şeyler öğrenme, boş vakit değerlendirme, can sıkıntısı şeklindeki gerekçelerdir (Gunter ve McAleer, 1997; İlhan ve Çetinkaya, 2013).

Çocuk deyince akla öncelikle oyun gelmektedir. Oyun ile çizgi film arasında kıyaslama yaparak çocuk için her ikisinin ne anlam ifade ettiğini öğrenmek amaçlanmıştır. Bu bağlamda çocuklara “Çizgi film izlemeyi mi, oyun oynamayı mı daha çok seversin?” sorusu yöneltilmiştir.

Tablo 21
Çizgi Film İzleme ve Oyun Arasında Yapılan Tercih

Çizgi film izlemeyi mi, oyun oynamayı mı daha çok seversin?	f	%
“Oyun oynamayı daha çok severim”	21	70
“Çizgi film izlemeyi daha çok severim”	4	13,3
“Her ikisini de severim”	4	13,3
Diğer	1	3,3
Toplam	30	100

Tablo 21’de çocuklardan 21’inin (% 70) “Oyun oynamayı daha çok severim” şeklinde cevap verdiği görülür. Bu soruya 4 çocuk “Çizgi film izlemeyi daha çok severim” derken, 4 çocuk “Her ikisini de severim” şeklinde cevap vermiştir. Oyunu tercih eden çocuk oranının bu düzeyde yüksek çıkması çocuk açısından oyun ve eğlencenin önemini ortaya koyarken aynı zamanda çizgi filmin de oyun ve eğlence güdüsüyle izlendiği sonucunu vermektedir. Zira bu yaş grubu çocuklar en az oyun kadar çizgi film izlemeye de vakit ayırmaktadırlar. Yapılan bir araştırmada (Downey vd., 2007) çocuğun arkadaşlarıyla oyun oynamayı çizgi film izlemekten daha çok sevdiği, oyun oynama imkanının bulunmamasının onu yalnızlığa ittiği, bu sebeple çizgi film izlemeye yöneldiği sonucuna varılmıştır.

Teknolojide yaşanan gelişmelerle, biraz da merakın galip gelmesiyle, çocuklar yaratılışlarına uygun olan, arkadaşlarıyla oyun oynamak yerine onları yalnızlığa iten çizgi film izlemeyi tercih etmektedirler. Ancak onları buna iten sebepler arasında oyun imkânlarının kısıtlı olması da önemli bir unsurdur. Çocuğun doğasının durağanlığı

kaldırmadığı, bu sebeple sürekli hareket halinde olmayı sevdiğini belirten Postman (2012: 160), bir çocuğu uyku dışında saatlerce hareketsiz bırakacak çizgi filmlerden başka bir uğraşın da henüz mevcut bulunmadığını belirterek çizgi filmlerin cezp edici özelliğine vurgu yapmaktadır.

Ailelerin TV izleme konusunda zaman zaman çocuklarını uyardıkları bilinmektedir. Onların yaptıkları bu telkinler çocuklar üzerinde belli oranda etkili olmaktadır. Ailelerin telkinlerini ölçmek amacıyla çocuklara “Çizgi film izlemek zararlı mıdır, faydalı mıdır?” sorusu sorulmuştur.

Tablo 22
Çizgi Film İzlemenin Fayda ve Zararları

Çizgi film izlemek zararlı mıdır, faydalı mıdır?	f	%
Zararlıdır	21	70
Faydalıdır	7	23,3
Biraz faydalı, biraz zararlıdır	2	6,6
Toplam	30	100

Çocuklardan 21 tanesi bu soruya “zararlıdır”, 7 tanesi “faydalıdır”, 2 tanesi de “biraz faydalı biraz zararlı” şeklinde yanıt vermiştir. Çizgi film izlemeyi çok sevdikleri bilinen çocukların % 70’inin bu soruya “zararlıdır” cevabını vermesi ilgi çekicidir. Bu sonucun altında yatan nedenler sorulduğunda alınan cevaplar şu şekilde dağılım göstermiştir: “Çok izleyince zararlı olur”, “Tabi çok izlersek zararlı olur”, “Annem zararlı diyor”, “Televizyon izlemek zarar oluyor”, “Zararlı ama merak ettiğim için izliyorum, çok izleyince gözleri bozuyor.” Bu cevaplardan anlaşıldığı kadarıyla çocuklara aileleri tarafından çizgi filmlerin zararlı olduğu telkin edilmiş, onlar da bu doğrultuda olumsuz bir fikre sahip olmuşlardır. Ancak her şeye rağmen çocuklar çizgi film izlemenin verdiği haz ile bu fiili sürdürmektedirler.

TV izlerken pasif durumdan çıkarak verilen mesajları anlamlandırabilmeyi ifade eden medya okuryazarlığı, çocuk sahibi aileler için daha büyük önem taşımaktadır. Çocukların verdikleri cevaplardan da anlaşıldığı kadarıyla, çocuk TV izlerken ona eşlik ederek ekrandan yayılan mesajları yorumlamanın, “bu iyi”, “bu kötü”, “bu zararlı” şeklinde eleştiriler yapmanın çocukta zararlı olana karşı bir algı oluşturduğu

anlaşılmaktadır. Ülkemizde 1993-1994 senelerinde ilkokul üçüncü sınıfa devam eden talebelerle yapılan bir çalışma çocukların % 43'ünün TV izlemeyi yararlı bulduğu sonucunu vermiştir. “Hem zararlı, hem faydalı” diyenler % 50,3 iken, “zararlıdır” diyenler sadece % 6,4 olarak tespit edilmiştir (Batmaz ve Aksoy, 1995: 70). İki araştırma arasında bu oranda bir farkın bulunması araştırmaya konu çocuklar arasındaki yaş farkından ve arada geçen zaman farkından ileri gelebilir. Yaş farkı göz ardı edilirse 25 senede TV izlemenin zararlı olduğu bilincinin güçlendiği söylenebilir.

3.3.Çocukların Çizgi Film Temalarıyla İlgili Algıları

Yapılan görüşmede çocukların çizgi film temalarına karşı geliştirdikleri tutum ve algıyı saptamak amacıyla araştırmaya konu olan 4 çizgi filmde en çok hangilerini sevdikleri ve en çok hangilerini sevmedikleri soruldu.

Tablo 23
En Çok Sevilen ve Sevilmeyen Çizgi Filmler

Çizgi Film	Sevenler		Sevmeyenler	
	f	%	f	%
Rafadan Tayfa	10	33,3	4	13,3
İbi	11	36,6	3	10
Doraemon	4	13,3	7	23,3
Esrarengiz Kasaba	2	6,6	12	40
Rafadan Tayfa - İbi	2	6,6		
Esrarengiz Kasaba - İbi	1	3,3		
Esrarengiz Kasaba - Doraemon			2	6,6
Rafadan Tayfa - Doraemon			1	3,3
Cevapsız			1	3,3
Toplam	30	100	30	100

En sevdikleri ve en sevmedikleri çizgi filmler Tablo 23'te görülmektedir. Tablodaki verilere göre çocukların %76,5'i yerli çizgi filmleri daha çok sevmektedirler. Tabloda çocukların en sevmedikleri çizgi filmler ise yabancı yapımlardır. Yabancı yapımları

sevmediklerini söyleyenlerin oranı % 69,9 olarak tespit edilmiştir. Demek ki çocukların % 6,6'sı en çok yerli yapımları sevmekte ancak yabancı yapımlardan da hoşlanmaktadır.

Çocukları çizgi filme çeken yüzlerce neden olabilir ancak araştırmaya konu buradaki çizgi filmler arasında yerli yapımların onları daha çok etkilediği söylenebilir. 40 ilkokul talebesi ile yapılan başka bir araştırmada (İlhan ve Çetinkaya, 2013) buna benzer sonuçlar elde edilmiştir. Çocukların en çok beğendikleri 10 çizgi film sorulmuş, verilen yanıtlarda ilk iki sırayı yerli yapımlardan Pepe ve Keloğlan almıştır. Çocuğun içine yaşadığı kültür çevresi ve hayatla benzeşen çizgi film konuları, karakter ve figürleri çocuğa daha cazip gelmektedir. Dahası çocuk yaşadığı ortamla benzeşen bu programlardaki karakterlerle daha çok ortak yöne sahip olmakta, bu durum taklit ve özdeşleşme süreçlerini hızlandırmaktadır. Ancak üretilen çizgi filmlerin çocuğun ilgisini çekecek düzeyde olması ve çağdaş yapımların sunduğu kaliteyi yansıtabilmesi de burada önemli bir ön koşuldur. Zira çocukların beğenisini kazanamayan yerli üretim programlar da mevcuttur.

3.4.Çocukların Çizgi Film Karakterleriyle İlgili Algıları

Çocuklar çizgi filmleri karakterler vasıtası ile tanımaktadırlar. Başka bir ifade ile çizgi filmlerin temalarını yansıtan, eğlence anlayışını karşıya aksettiren karakterlerden başkası değildir. Bu nedenle çizgi filmin çocuk üzerindeki etkilerinden söz edildiğinde karakterler öne çıkmaktadır. Çizgi filmin senaryosu gereği işlenen konu belli bir yalanmışlığı ortaya koyarken bu olayları işleme becerisi ise karakterlere aittir. Öyle ise çizgi filmin beğenilmesi karakterlerin beğenilmesine bağlıdır. Buradan hareketle karakterleri sevilen çizgi filmler çocuk tarafından sevilirken, hoşlanmadıkları karakterlerle dolu çizgi filmler ise sevilmeyecek ya da daha az sevilcektir. Bandura'ya göre çocuklar, davranışlarını gözlemledikleri yetişkinleri taklit ederek hayatı öğrenmektedirler (Selçuk, 2005). Çocuklar sevdikleri, beğendikleri, kendilerine yakın gördükleri, güçlü, başarılı modelleri taklit ettiklerinden dolayı benzer şekilde çizgi filmlerdeki bu niteliklere sahip kahramanlara özenmeleri de doğaldır. Ailede gözlemledikleri anne ve babalarını taklit ettikleri gibi çizgi film kahramanlarını da taklit edeceklerdir. Meseleye tersinden bakıldığında ise hoşlanmadıkları karakterlere karşı da negatif tutum takınacaklar ve onlardan kaçınacaklardır.

Tablo 24
En Çok Sevilen ve Sevilmeyen Karakterler

Karakterler	Seven		Sevmeyen	
	f	%	f	%
Akın	11	36,6	-	-
İbi	11	36,6	-	-
Doraemon	3	10	-	-
Mabel	3	10	-	-
Mabel-İbi	2	6,6	-	-
Stan amca	-	-	11	36,6
Gian	-	-	9	30
Stan amca-Gian	-	-	4	13,3
Basri amca	-	-	4	13,3
Hoppa	-	-	1	3,3
Hepsini seviyorum	-	-	1	3,3
Toplam	30	100	30	100

Önceden hazırlanan 8 resim birlikte kaldırılarak çocuklara bunlardan hangisini en çok sevdikleri ve hangisini sevmedikleri soruldu. Buna göre en çok sevilen ve sevilmeyen karakterlerin gösterildiği Tablo 24 ile en çok sevilen ve sevilmeyen çizgi filmlerin gösterildiği Tablo 23'ün benzeştiği görüldü. Tablo 24'e bakıldığında görüşülen çocukların % 73,2'sinin yerli yapım Rafadan Tayfa ve İbi'nin iyi rol karakterlerini daha çok sevdikleri anlaşılmaktadır. Çocukların % 83,2'sinin ise yabancı yapım Doraemon ve Esrarengiz Kasaba çizgi filmlerinin kötü rol karakterlerini sevmedikleri anlaşılmıştır. Ortaya çıkan veriler, çocukların çizgi filmler arasında kıyaslama yapabildiğini, başka bir ifade ile bir bütün olarak, karakterleri içerik ve temaları ile çizgi filmleri kendilerince değerlendirebildiklerini göstermektedir.

Buna ek olarak Tablo 23'te yerli çizgi filmleri sevmeyeni belirten toplam 7 çocuk bulunurken, yerli çizgi filmlerin iyi karakterlerinden herhangi birisini sevmeyeni söyleyen çocuk bulunmamıştır. Bu veri çocukların karakter ayırımı yapabildiklerini, bir çizgi filmde hoşlanmasa da bu çizgi filmdeki iyi karakterlere olumlu yaklaştığını göstermektedir. Burada dikkati çeken husus 4-6 yaş grubu çocukların iyiyi-kötüyü, doğruyu-yanlışını nasıl ayırt edebildikleridir. Bu çocuklar henüz doğru-yanlış ayırımı yapacak düzeyde olmadıklarından sergiledikleri bu yargılamalarda anne-babanın ya da büyüklerin bilerek veya bilmeyerek yaptıkları değerlendirmelerin çocuklar için belli bir ölçü olduğu anlaşılmaktadır.

3.5.Çocukların Çizgi Film Kahramanlarına Özenmeleri

Çocukların sevdikleri çizgi film karakterlerinin bazı davranışlarını taklit ettiklerine zaman zaman şahit olunmaktadır. Taklit davranışı bazen acı sonuçlara da sebep olabilmektedir. Tablo 25'e bakıldığında "Sevdiğin kahramanın taklidini yapar mısın?" sorusuna çocukların % 60'ının "evet" cevabı verdiği görülmektedir. % 23,3'ü "hayır" derken % 16,6'sı bu soruyu cevapsız bırakmıştır. Görüşülen çocukların yarısından fazlasının bu soruya "evet" cevabı vermesi, sevdikleri kahramanlara özendiklerini, dolayısı ile onlardan etkilendiklerini göstermektedir. Soruyu cevapsız bırakan 5 çocuğun "hayır" cevabı vermemesi dikkat çekicidir. Cevap verememeleri taklit etmeyi bilmemelerinden kaynaklanıyor olabilir.

Tablo 25
Sevilen Kahramanın Taklidini Yapma Durumu

Sevdiğin kahramanın taklidini yapar mısın?	f	%
Evet	18	60
Hayır	7	23,3
Cevapsız	5	16,6
Toplam	30	100

Tablo 24'teki verilerle Tablo 25'teki veriler birlikte değerlendirildiğinde çocukların daha çok sevdikleri yerli yapım çizgi filmlerin iyi rol karakterlerine özendikleri ve onları taklit ettikleri söylenebilir. Bu sonuca göre çocukların kendi kültür ve değerleriyle benzeşen çizgi filmlerden daha çok etkilendiklerini söylemek mümkündür.

Benzer bir çalışmada (Ergün, 2012) 300 ilkokul öğrencisinin % 37'si çizgi film karakterlerini "bazen" taklit ettiğini söylemiş, % 9'u ise "evet" cevabı vermiştir. Öğrencilerin % 53,7'si ise bu soruya "hayır" cevabını vermiştir. Çalışmamızın ve benzer çalışmaların sonuçları, çocukların çizgi film karakterlerini taklit ettiklerini göstermektedir.

Çocukların oyunları incelenirse en basit oyunlarında dahi farklı modellere özendikleri görülecektir. Oyun kurduklarında her biri farklı bir karakterin yerine geçer. Biri anne, biri baba olur. Bazen de öğretmenlerinin yerine geçerek karşılarındaki öğrencilere ders anlatırlar. Ancak zaman zaman da yabancı karakterlere özendikleri görülür. Ben10 ve

WinX gibi meşhur karakterler günümüzde özenilen önemli çizgi film kahramanlarıdır. Yapılan bir araştırmada çocukların oynadıkları oyunlarda bu iki karakterin rolünü aldıkları ve bunların seslerini taklit ederek eğlendikleri görülmüştür (Troselj ve Srica, 2014). Çocukların bu durumlarını bilen çizgi film yapımcı ve yayıncıları söz konusu kahramanların bebeklerinden, kıyafetlerinden kullandıkları aksesuarlara kadar birçok ürünü pazarlamaktadırlar.

Herhangi bir filmi izlerken izleyicinin tutumu o filmdeki kahramanın tarafını tutma şeklindedir. Filmin sonunda kahraman kazanır, kötü adamlar mağlup edilir ve mutlu son yaşanır. Çizgi film izleyen çocuğun durumu da benzerdir. Zaman zaman “ben şuyum”, “ben de şuyum” şeklinde kahramanları paylaşarak adeta o kahramanla bütünleşirler. Doğrudan özdeşleşme durumlarını saptamak amacıyla çocuklara “Sen bu kahramanlardan hangisisin?” sorusu yöneltildi. Çocukların bu soruda hiçbir tereddüt göstermedikleri gözlenmiştir.

Tablo 26
Özdeşleşilen Karakter

Sen bu kahramanlardan hangisisin?	f	%
Akın	17	56,6
İbi	9	30
Mabel	3	10
Doraemon	1	3.3
Toplam	30	100

Tablo 26’da görüldüğü gibi çocukların % 56,6’sı bu soruya “Akın” yanıtını vermiştir. Bu veriye göre yerli yapım Rafadan Tayfa çizgi filminin örnek karakterlerinden olan Akın, çocukların yarısından fazlasını etkilemiştir. Çocukların % 30’u aynı şekilde yerli yapım olan İbi çizgi filminin, davranışlarıyla iyi bir örnek olan İbi karakterini seçmiştir. Görüldüğü gibi iki yerli karakteri seçenlerin oranı toplamda % 86,6 etmektedir. Çocukların % 10’u yabancı karakter Mabel’i, % 3,3’ü de aynı şekilde yabancı karakter olan Doraemon’u tercih etmiştir. Hiç bir çocuk kötü karakterleri özdeş olarak tercih etmemiştir. Burada dikkati çeken bir husus ise, Tablo 26’da İbi ve Akın’ı seven çocukların sayıları birbirine eşit iken, burada Akın’ı özdeş görenlerin sayısının bariz bir şekilde artış göstermiş olmasıdır. İbi ve Akın her ikisi de akıllı, başarılı ve sevilen

karakterler olmalarına rağmen, Akın'ı özdeş gören çocukların fazla olması Akın'ın gerçek hayatta var olmasından kaynaklanabilir. Zira İbi'nin yaşadığı ortam fantastik bir ortamdır ve bu haliyle çocuklar için özdeş örnek davranışları nispeten sınırlıdır. Ancak Akın gerçek bir sosyal hayatta rol alırken, sergilediği örneklik gerçek hayata ve gerçek yaşantılara dairdir.

Buraya kadar elde edilen veriler çocukların çizgi filmlerden oldukça etkilendiklerini ortaya koymaktadır. Ancak çocukların kendi öz kültür ve değerlerine yakın olan çizgi fillerden daha çok etkilendiklerini ifade etmek gerekir. Görüşme yapılan çocukların çizgi filmler ve karakterlerle ilgili olarak verdikleri yanıtlardan 4-6 yaş aralığındaki bireylerin iyiyi kötüden, doğruyu yanlıştan ayıramamakla birlikte olgu ve olaylar karşısındaki tercih ve yönelişlerinde içinde yaşadıkları kültür ve değerlerle uyumlu hareket ettikleri anlaşılmaktadır. Bilinç dışı olduğu değerlendirilen bu davranış ve yönelişlerin çocuğun doğumundan itibaren aile içerisinde şahit olduğu söz ve davranışlardan kaynaklandığı anlaşılmaktadır. Bu veri, ailede doğru davranış ve telkinlerle güdülenen çocuğun çizgi filmlerin olumsuz mesajlara karşı kendini koruyabileceğini de gösterir. Ancak bu durum çocuğun olumsuz örneklerden kesinlikle etkilenmeyeceği anlamına da gelmemelidir.

Çocukların iyi ve kötü karakterleri ne şekilde algıladıklarını belirlemek için kendilerine “En kötü karakter hangisidir?” sorusunu yönelttik

Tablo 27
En Kötü Karakter

En kötü karakter hangisidir?	f	%
Gian	11	36,6
Stan amca	9	30
Hoppa	5	16,6
Basri amca	3	10
Stan amca-Gian	2	6,6
Toplam	30	100

Tablo 27’de görüldüğü gibi çocuklardan 11’i en kötü karakter olarak yabancı yapım Doraemon çizgi filminin dominant karakteri Gian’ı göstermiştir. Çocuklardan 9’u ise

yabancı yapım Esrarengiz Kasaba'nın kötü karakteri olan Stan amca'yı seçmiştir. Çocuklardan 5'i yerli karakterlerden Hoppa'yı kötü bulurken 3 çocuk Basri amca'yı kötü bulmuştur. Bu soruya 2 adet de çift cevap verilmiştir.

Daha sonra çocuklara bu karakterleri niçin kötü bulduklarını soruldu. Alınan yanıtlar şu şekildedir: “En kötüsü Gian çünkü bağıyor”, “Gian kötü çünkü büyük, bir de bağıyor”, “En kötüsü Basri amca çünkü bağıp duruyor”, “Gian... Çünkü Doraemon'a çok kötü davranıyor.” Bu cevaplardan anlaşıldığı gibi çocuklar “bağırmak”, “kötü davranmak, büyük olmak” şeklindeki somut örneklerden yola çıkarak bir çeşit kötülük algısına sahip olmuşlardır. Bunu teyit eden en bariz örnek ise gerçekte kötü olmadığı halde bazen şefkatinden dolayı bağıp çağıran Basri amca'nın da kötü olarak algılanmış olmasıdır. Diğer yandan gerçekte sinsi ve içten pazarlıklı kötü karakter olan Hoppa, kötülüklerini gizliden yaptığı ve karakterlerin yüzlerine karşı sevimli görünmeye çalıştığı için çok az çocuk tarafından kötü olarak algılanmıştır. Demek oluyor ki çocuklar bağıran, iri ve dominant karakterleri kötü olarak algılayırken, sevecen karakterleri iyi olarak algılamaktadırlar.

Çalışmada, daha evvel de ele alındığı gibi çizgi filmlerin en çok eleştirilen yönlerinden birisi, şiddet davranışlarının komedi kılıfı ile çocukların algılarından gizlenmesidir. Buna ek olarak, işlenen suçların, yapılan kabahatlerin cezasız kalması, şiddet sonucunda acı hissi ve şiddetin belirtisi olan sonuçların gözlenmemesi gibi hususlar çizgi filmlerin taşıdığı sakıncalar olarak görülmektedir (Fyfe, 2006: 3). Bu çeşit olumsuz örnekler çocukta şiddetin ve olumsuz örneklerin doğal karşılanmasına sebep olabileceği gibi, bu davranışların tecrübe edilmesi ile de sonuçlanabilecektir.

3.6.Çocukların Çizgi Film Figürleriyle İlgili Algıları

Çocukların çizgi filmlerde karşılaştıkları yeni durumlara hangi güdülerle yaklaştıkları merak konusudur. Çocukların değer algılarını tespit etmek maksadıyla kendilerine iki adet resim gösterilmiştir. Resimlerden birisi, içerisinde Galata Kulesi, cami ve minare figürleri bulunan ve Rafadan Tayfa çizgi filminde sıklıkla görüntüye gelen bir İstanbul manzarasıdır. Diğeri ise yabancı yapım Esrarengiz Kasaba çizgi filmindeki iyi rol karakteri Mabel'in domuzu Paytak'ın yer aldığı bir resimdir.

Bu iki resmin çocuklara gösterilmesindeki amaç, dinî-kültürel değerler ve olumsuz mesajlar karşısında çocuğun algısının ve göstereceği reaksiyonun ölçülmesidir.

Bilindiği gibi Türkiye’de yayınlanan yabancı yapım çizgi filmlerin bazılarında zaman zaman domuz figürü ekrana gelmektedir. Çok az yerli yapımda ise İslam dinine ait mabetlerden örnekler görülebilmektedir. Biri olumlu, diğeri olumsuz olan bu figürle ilgi olarak çocuklara önceden telkin edilmiş bir algı mevcut mudur?

Tablo 28
Mabel’in Domuzunu Sevimli Bulup Bulmama Durumu

Bunu sevimli buluyor musunuz?	f	%
Sevimli buluyorum	16	53,3
Sevimli bulmuyorum	7	23,3
Cevap yok	7	23,3
Toplam	30	100

Görüşmede çocuklara kendilerinin de yakından tanıdıkları Paytak’ın resmi gösterilerek “Bunu sevimli buluyor musunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Çocukların yarısından fazlası (% 53,3) Paytak’ı sevimli bulduğunu söylemiştir. 7 çocuk domuzu sevimli bulmazken, 7’si bu soru karşısında sessiz kalmıştır. Soru ile ilgili olarak devam eden konuşmalarda çocukların çoğunun domuz Paytak’ı sevimli buldukları anlaşılmıştır. Ancak ailelerinin domuz hakkındaki olumsuz telkinleri neticesinde domuzu sevimli bulmadıklarını söyledikleri ya da susmayı tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Çocukların ifadelerinden bazıları şunlardır: “Paytak sevimli, çünkü çok komik”, “evet onu seviyorum, komik” “sevmiyorum çünkü annem kızıyor, sevme diyor”, “birazcık severim, “onu tanıyorum, sevimli.”

Ülkemizde çocuk kanallarında yayınlanan yabancı yapım çizgi filmlerde domuz figürüne sıkça rastlanmaktadır. Domuz, Türk-İslam kültüründe yeri bulunmayan ve kendisinden faydalanılması dinen yasaklanmış bir hayvandır. Gerçekte insanlar tarafından sevgi ile yaklaşılma alışkanlığı bulunmadığı halde çizgi filmlerde son derece sevimli çizilmektedir. Bu durumda domuz kendi doğallığından çıkartılarak farklı düşünce ve kültürleri temsil eden bir gösterge haline getirilmektedir. Sevimlilik kılıfına büründürülerek ekrana yansıtılan bu figürün Türk-İslam kültüründe yetişmekte olan çocukların domuz hayvanına olan yaklaşımını etkilediği açıktır.

Türk-İslam kültürüne ait sembollerin çocuklar tarafından nasıl algılandığını tespit etmek amacıyla kendilerine İstanbul’a ait bir resim gösterilmiş ve “Bu resmi görünce

aklınıza ne geliyor?” sorusu yöneltilmiştir. Çocuklardan bazıları bu soruya çift yanıt vermiştir. Resmi gören çocuklardan 19 tanesi arka planda bulunan camileri fark etmişlerdir. 17 çocuk ise resmi görünce aşına oldukları Rafadan Tayfa çizgi filmini hatırlayarak çizgi filmde söz etmişlerdir. 5 çocuk bu resmin İstanbul resmi olduğunu söylemiştir. Çizgi filmin jenerik şarkısında İstanbul’dan söz edildiğinden çocuklar bu ilimizin ismi ile gördükleri resim arasında bağ kurmuşlar ve bu resmi görünce İstanbul’u hatırlamışlardır.

Tablo 29
Gösterilen Resmin Hatırlattıkları

Resimde ne görüyorsunuz?	f	%
Cami	19	45,2
Rafadan Tayfa çizgi filmi	17	40,4
İstanbul	5	11,9
Evler	1	2,3
Toplam	42	100

Söz konusu İstanbul resminin ön planında Galata Kulesi yer almaktadır. Çocuklar bu resimde önde yer alan Galata Kulesini fark etmeyip daha arka plandaki camilerden bahsetmişlerdir. Bu davranışları önceden İslam’a ait mabetlerle ilgili bilgi sahibi olduklarını göstermektedir. Zira bu yaş grubu çocuğun öğretilmediği takdirde bu bilgiye sahip olması mümkün değildir. Çocukların resimdeki camileri fark etmeleri çizgi filmlere yerleştiren kültürel sembollerin çocukların dikkatinden kaçmadığını, önceki bilgilerinin çizgi filmlerde şahit oldukları yeni bilgilerle pekiştirilebileceğini göstermektedir. Öyle ise çizgi filmlere yerleştirilecek semboller vasıtasıyla çocuklara dinî ve kültürel değerlerimize ait bazı bilgilerin öğretilmesi mümkündür.

Çizgi filmde yer alan dinî ve kültürel değerlerimize ait görseller, çocuklara verilmesi amaçlanan mesajı direkt öğretme amacı gütmeksizin iletmektedir (Yorulmaz, 2013c). Tablo 29’daki yanıtlardan çocukların söz konusu görsel sembollerini fark ettikleri anlaşılırken, sadece karakterlerin değil bu sembollerin de onları etkilediği sonucuna ulaşılmaktadır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Çalışmada, ikisi yerli, ikisi yabancı 4 çizgi film incelenmiş, dinî ve kültürel değerlerin eğitimi noktasında bu çizgi filmlerin rolleri, olumsuz örnekler de göz önünde bulundurularak karşılaştırmalı olarak Çalışma I’de incelenmiştir. Ayrıca, en çok çizgi film izleyen yaş gruplarından olan 4-6 yaş grubu çocuklarla görüşmeler yapılarak, onların çizgi film algıları ve çizgi filmlerden etkilenme durumları Çalışma II’de incelenmiştir. Çalışma I’den elde edilen sonuçlar şu şekildedir:

İzlenen yerli ve yabancı çizgi filmlerin sunduğu değerler, çoğunlukla evrensel değerlerden oluşmaktadır. Bu sebeple yerli-yabancı ayrımı yapmaksızın, buradaki her çizgi film, çocuğun değer kazanımına katkı yapacaktır. Çizgi filmlerin tamamının “nezaket” değerini esas almaları ve nazik bir üslup kullanmaları, çocuğun sevgisini kazanarak onun çizgi filme gönül vermesini sağlamaktadır. İzlenen çizgi filmlerde “aile” ve “büyüklere saygı” değerleri de tekrar eden ortak değerlerdir. Bu durum, hayatı ailesi ve büyüklerini model alarak öğrenen ve uzun bir süre onların birlikteliğine gereksinim duyacak olan çocuğun, aile ortamında edindiği davranış kalıplarını ve aile değerlerini pekiştirmesine, ailesi ile olan ilişkilerini tanzim etmesine katkı sağlayacaktır.

İncelenen her çizgi film, az da olsa üretildiği çevrenin dinî ve kültürel değerlerinin kodlarını taşımaktadır. Yabancı yapım çizgi filmler, Hıristiyanlık dinine ait semboller ile Amerikan ve Japon kültürüne ait semboller taşır. Didaktik olmayan bir tarzda sunulan dinî ve kültürel kodlar, propagandaya girişilmediği için, karşıt görüşlü insanlardan tepki görmeden daha kolay yayılma imkânı bulmaktadır.

Yerli çizgi film Rafadan Tayfa’da ise Türk kültürü önemli bir yer tutar. Tarihi yapılar, Osmanlı mimarisi, Boğaz köprüleri, mahalle yaşantısı, çocuk oyunları, arkadaşlık ve sosyal ilişkileri izleyicinin kültürü ile uyumluluk arz eder. Bu bakımdan çocuklar tarafından daha çok sevilmetedir. Bununla birlikte, Rafadan Tayfa’da diğer çizgi filmlerin aksine yoğun görsel dinî motifler dikkati çeker. Her bölümde, birçok sahnede arka planda İstanbul’un cami ve minarelerinden örnekler görülmektedir. Karakterler arasında geçen diyaloglarda da “maşallah”, “Allah korusun” vb. günlük konuşma diline yerleşmiş dinî ifadeler yer alır. Çizgi filmde ayrıca “dostluk/kardeşlik” değeri hemen her bölümde yoğun olarak işlenmiştir. Değerlerin her bölümde yer alması, söz konusu

değerlerin, insan eliyle üretilmiş çizgi yapımlara değer eğitime yönelik olarak yerleştirildiği düşüncesini kuvvetlendirmektedir.

Diğer yerli yapım İbi çizgi filmi ise, fantastik bir kurguya sahip olduğundan, görsel bakımdan dinî ve kültürel unsurlar içermemektedir. Ayrıca, izlenen bölümlerde herhangi bir kültüre aidiyeti çağrıştıracak sözel örnekler de tespit edilmemiştir. İbi’de yer alan dinî ve kültürel değerler yalnızca evrensel mahiyettedir. Bu yapımda, dinî değerlerden “dostluk/kardeşlik”, “misafirperverlik” ve “emanet” değerlerinin; kültürel değerlerden de “yardımlaşma” değerinin sıklıkla ele alınması, bu değerlerin izleyiciye öğretilmesi amacıyla yönelik olarak işlendiğini göstermektedir.

Çizgi filmlerdeki olumsuz mesajlar kaygı verici boyuttur. Yabancı yapım çizgi filmlerde tespit edilen olumsuz mesajlar, görülme sıklığına göre sırasıyla “sihir/büyü”, “zorbalık”, “hakaret”, “olumsuz mesaj”, “yalan”, “gayrimeşru”, “gıybet”, “olumsuz davranışlar”, “şiddet”, “edep dışı”, “rüşvet” ve “hırsızlık” şeklinde dağılım göstermiştir. Tüm çizgi filmlerin dil üslubunun nazik olduğu düşünülünce, olumsuz mesajların eğlence ve komedi kılıfında yansıtıldığı açıktır. Ayrıca, çocuk için rol model olan her iki çizgi filmin başkahramanları da olumsuz davranışlar sergilemektedirler. İzleyici ile akran konumunda bulunup çocuğa yön verme gücü yüksek olan bu kahramanlar, zaman zaman yaptıkları hataları telafiye yönelik öğütler verseler de, güçlü bir öğrenme yolu olan model alarak öğrenme karşısında nasihatın yeterli olmadığı bilinmektedir.

Yerli çizgi film İbi’nin verdiği olumsuz mesajlar, iki robot karakter olan Hoppa ve Pumba’ya aittir. “Yalan”, “hırsızlık” ve “mala zarar verme” fiillerinin en sık görülen olumsuz davranışlar olması, bu iki karakterin amaçlarına ulaşmak için işlediklerini gözler önüne sermektedir. Kötü rol karakteri de olsa yalana kolayca başvurulması; Hoppa’nın, dostu Pumba’yı sık sık aşağılama davranışı, olumsuz örneklerin gereksiz çoğaltıldığı izlenimini uyandırmaktadır. Bununla birlikte, sonradan İbi’nin babası olduğu anlaşılacak olan Dodo’nun ilk bölümlerde işlediği hataların telafisinin 26. bölümde yapılmaya çalışılması, olaylar arasında neden-sonuç ilişkisi kuramayan, olayları olduğu gibi algılayan 4-6 yaş çocuğu açısından faydalı değildir. Rafadan Tayfa’daki olumsuz örnekler ise, hikâyenin geçtiği bazı sahnelerin çevre düzeni açısından olumsuz oluşu ile sınırlıdır.

Yerli yapım çizgi filmlerin başkahramanları olumsuz davranış sergilememişlerdir. Bu durum çocuğun, kahramana ve çizgi filme olan sevgisini artırarak model alma yoluyla öğrenme güdüsünü kuvvetlendirmektedir.

Çalışma II'den elde edilen sonuçlar şunlardır:

Günümüz hayat şartlarının, çocuklara ihtiyaç duydukları kadar oyun oynama fırsatı vermemesi onları çizgi film izlemeye sevk etmektedir. Bu durum, çocuğun çizgi film izleme sürelerini uzatmakta, çocuğun çizgi filmde daha çok etkilenmesine yol açmaktadır.

Çocuklar, hayata intibak etme arzusuyla, büyük bir merakla çevrelerini inceledikleri gibi, hayatın cazibe kazandırılmış örnekleri olan çizgi filmleri de büyük bir hevesle takip etmektedirler. Çizgi filmlerdeki karakterler arasında kendi kültürel bilinçaltı kodlarına göre tercih yaparak ona özenmekte ve onunla bütünleşmektedir. Bu durum, çevresindekilere özenme, büyüklerini taklit etme ve özdeşleşme yoluyla hayata intibak etme çabasındaki çocuğun değer gelişimi açısından dikkate alınması gereken önemli bir husustur.

Çocuğun çizgi film ile oyun arasındaki tercihini oyundan yana kullanması, oyunu daha çok sevmesi; ancak buna rağmen yoğun bir şekilde çizgi filmlerin izleniyor olması, onun oyun gereksinimini bu yolla karşıladığı fikrini kuvvetlendirmektedir. Bu ise, izleme sürelerini artırarak çocuğun daha fazla çizgi filmlerin etkisinde kalmasına sebebiyet vermektedir.

4-6 yaş grubu çocuklar zihinsel işlem yapacak seviyede olmasalar da yaşadıkları kültürel ortamın, onların bilinçaltında belli kalıplar oluşturduğu, bu kalıpların çizgi film tema, karakter ve figürleri ile ilişkilerinde çocukların tutumlarını yönlendirdiği anlaşılmaktadır. 4-6 yaş grubu çocukların yerli çizgi filmleri daha çok sevmeleri, yerli başrol karakterlerine özenmeleri ve çizgi filmlerin zararlı olduğunu söylemeleri başka şekilde açıklanamaz. Aile büyüklerinin çeşitli konularda olumlu-olumsuz fikirler ileri sürmeleri, iyi-kötü şeklinde yargılarda bulunmaları, çocuğun değerler sisteminin şekillenmesinde etkili olmuştur. Dinî ve ahlakî konularda fikir beyan etmeleri, yapılan hatalar sonucunda ikazlarda bulunmaları, çocuğun bilinçaltının şekillenmesinde etkili olduğu, bunun da çocuğu kendi değerlerine aykırı yönelimlerden koruduğu ve kötü örneklere karşı bir kalkan görevi gördüğü anlaşılmaktadır.

Çocuklar, bilinçaltı kalıplarıyla örtüştüğünden dolayı yerli çizgi filmlerin iyi rol karakterlerine özenseler de kötü karakterlerin eğlence ve komedi tarzında sergiledikleri olumsuz davranışlardan da etkilenmektedirler. Çocuğun eğlence, macera, heyecan güdülerini karşılayan kaliteli ve cezbedici çizgi filmler, içinde büyüdüğü kültürün koruyucu bariyerlerine rağmen çocukları etkilemeyi başarmaktadır.

Büyüklerin telkin ve yönlendirmelerinden başka, günlük hayatta yaşadıkları tecrübelerin de onların iyi-kötü algılarının oluşmasında, dolayısıyla da çizgi film karakterlerini değerlendirmelerinde etkili olduğu anlaşılmaktadır. Çocuklar çizgi film karakterlerini kızma, bağırma gibi davranışlarından dolayı iyi; sevecen, sempatik, akıllı olma gibi davranışlarından dolayı da kötü olarak değerlendirmişlerdir. Bu algılama durumu, çocuğun eğlendirici yapımlar vasıtasıyla örtük bir biçimde olumsuz etkilere açık olduğunu göstermektedir. Aynı örtülü etkileme durumu olumlu mesajların iletilmesi hususunda da geçerli olacaktır.

Yapılan görüşmelerde, çocukların iyi ve dikkatli birer izleyici oldukları, çizgi filmlerin içeriklerine vakıf oldukları görülmüştür. Sosyal hayatta kazandıkları bilgileri çizgi filmlerde şahit oldukları bilgiler yoluyla pekiştirdikleri ve çizgi filmlerden yeni bilgiler öğrendikleri anlaşılmıştır.

B-Öneriler

1. En masum yayın olarak algılanan çizgi filmlerin gerçekte zannedildiği gibi masum olmadığı, yapılan çalışma neticesinde anlaşılmıştır. TV karşısındaki çocuğu zararlı yayınlardan koruyacak kurum en başta ailedir. Aileler çocuklarının ne izlediğini bilmek durumundadır. 4-6 yaş döneminde hayata ailesinin penceresinden bakan çocuk çizgi filmleri de onların penceresinden izlemelidir.
2. Yerli yapımlar, “Türk kültürü”, “büyüklere saygı”, “emanet” ve “yardımlaşma” gibi değerleri bu değerlerin öğretilmesine yönelik olarak ele almışlardır. Benzer şekilde günümüzde milletçe eksikliğini hissettiğimiz, kültürümüz ve dinimiz tarafından da önem verilen “güven, selamlaşma, komşuluk, diğergamlık, muhabbet, sılairahim vb. kadim değerlerimizi canlandırarak, yaşatacak çizgi filmler yapılmalı, çocuklarımız bu programlarla buluşturulmalıdır.

3. Çizgi filmlerde fantastik mekânların yanında Türk kültürüne ait zengin tarihî varlıklarımıza da yer verilerek, bu yapıların çocukların görsel hafızasında yer edinmeleri sağlanabilir.
4. Çizgi filmler milyonlarca çocuğa aynı süre zarfında hitap etme imkânına sahip programlardır. Çocuklardan oluşan büyük kitlelerin dikkatini çekmek ve onlarla iletişime geçmek ciddi eğitim potansiyelleri oluşturmaktadır. Bu potansiyel, eğitime yönelik olarak değerlendirilmelidir.
5. Çizgi filmler olumsuz mesajlardan arındırılmalıdır. İzlediğimiz çizgi filmlerde yalnızca şiddet değil, edep ve güzel ahlaka aykırı, çocuğun yetişkinlik dönemlerinde tanışabileceği olumsuz örnekler mevcuttur. Hem yerli, hem de yabancı çizgi filmlerde var olan olumsuz örneklerin kaldırılması bizzat değer öğretimi kadar önem arz eder.
6. Aileler açısından dikkat edilmesi gereken bir diğer husus, dinî ve kültürel geleneğimizde olumsuz bakılan figürlerin çizgi filmlerde sık sık yer almasıdır. Öyle ise aileler çizgi film izlemede çocuklarına mümkün mertebe eşlik etmelidir. Buna ek olarak tematik çizgi film kanalları bünyesinde oluşturulacak denetim sistemleri ile de çizgi filmler analiz edilerek kültürümüze, dinî ve ahlaki yaşantımıza zararlı örneklerden arındırılmalıdır.
7. Çocukların model aldıkları örnek kişiler arasında çizgi film kahramanları da yer aldığından, üretilen çizgi filmlerde kahramanlara olumsuz rol verilmemelidir.
8. Son yıllarda sayıları hızla artan yerli yapım çizgi filmler çocuklarımızın kültürel kodlarını taşıyan eserlere imza atmaktadırlar. Yerli yayınların artması, kaliteli, yenilikçi, çocuk ruhuna hitap edebilecek eserlerin üretilmesi yetişmekte olan nesiller açısından faydalı olacaktır.
9. Çocuğu televizyondan yayılan olumsuz örneklerden koruma görevi ailenin sorumluluğudur. Çocuk, gözlemlediği olay ve kişilerden aldığı bazı örneklerle kendi kişiliğini şekillendirir. Aileler, çocuklarının oyun arkadaşlarını seçtikleri gibi, TV'deki kötü arkadaşlardan onları koruma noktasında da seçici olmalıdırlar.
10. Nüfusun büyük bir kısmının şehirlerde yaşadığı günümüzde, çocuklar evlerde kapalı yaşamakta, oyun ihtiyacını da çizgi film izleyerek gidermek istemektedir.

Çocuğun yaratılış özelliklerine aykırı bu hareketsizlikten kurtulmanın yolu çocuklar için oluşturulacak oyun sahalarıdır.

11. Çizgi filmlerde, örtük ya da açık, direkt olarak çocuğa mesaj veren örnekler faydalı olacaktır. Batı sinemasında örneklerini gördüğümüz, diş fırçalama, emniyet kemeri takma, suyu dikkatli kullanma vb. örneklere benzer şekilde, çocuğa dikte etmeden, ahlak ve değerlerimiz konusunda da mesajlar verilebilir.
12. Olumlu ve olumsuz örneklerin birlikte akarana yansıtılması çocuğun değer kazanımında olumsuz sonuçlara sebebiyet verecektir. Zira olumsuz örnekler birey üzerinde daha süratli ve daha yıkıcı etkilere sebep olmaktadır. Uzun uğraşlar sonucu elde edilen kazanımlar olumsuz etkilerle kısa zamanda heba olabilmektedir. Bu bakımdan, çocuklar olumsuz örnekler taşıyan çizgi filmlerden uzak tutulmalıdır.

Yeni Çalışmalar İçin Öneriler

1. Günümüzde televizyon artık hayatın bir parçasıdır. Çizgi filmler ise çocukların vazgeçilmezi olmuştur. Bu yayınların çocuğun yaşantısındaki etkileri üzerine sosyoloji, psikoloji vb. alanlarda da araştırmalar yapılmalıdır.
2. Bu çalışmada 4-6 yaş dönemi çocuklarla görüşme yapılarak onların çizgi film algıları ölçülmüştür. 7-12 yaş çocukların çizgi film algıları ve bu dönemdeki TV tercihlerini inceleyen çalışmaların yapılması faydalı olacaktır.
3. Günümüzde en az çizgi filmler kadar yaygınlaşan bir diğer eğlence aracı dijital oyunlardır. Gerek çevrimiçi, gerekse çevrimdışı olarak oynanan bu oyunların müşterilerinin büyük çoğunluğu çocuk ve gençlerdir. Oyunlara yönelen kitlenin büyüklüğü, harcanan zaman ve oyunun çocuk üzerindeki etkileri konularında buralarda yapılacak araştırmalara ihtiyaç vardır.
4. Günümüzde, sosyal paylaşım sitelerinde, çeşitli dinî ve milli günlerde, dinî ve kültürel içerikli birçok resim ve mesaj paylaşılmaktadır. Bu sitelerin, bireyin dinî ve kültürel yaşantılarına etkileri konulu araştırmalar yapılabilir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- ARSLAN, Ahmet. (1999), “Felsefeye Giriş”, Vadi Yayınları, Ankara.
- ARSLAN, Mustafa. (2014), “Kültürel Bağlamda Din”, (ed) M. Ali KİRMAN-Abdullah ÖZBOLAT, “Kültür ve Din” içinde, Adana.
- AYDIN, Mehmet Zeki ve AKYOL GÜRLER, Şebnem. (2012), “Okulda Değerler Eğitimi”, Nobel Yayınları, Ankara.
- BALCI, Ali. (2015), “Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntem, Teknik ve İlkeler”, Pegem Akademi, Ankara.
- BANDURA, Albert. (1971), “Social Learning Theory”, Stanford University, ss. 1-46. New York.
- BATMAZ, Veysel ve AKSOY, Asu. (1995), “Türkiye’de Televizyon ve Aile (Elektronik Hane)”, Bizim Büro Basımevi, Ankara.
- BECKERMAN, Howard. (2003). “Animation: The Whole Story” Skyhorse Publishing.
- BİLGİN, Nuri. (2014), “Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntem, Teknik ve İlkeler”, Pegem Akademi, Ankara.
- BURGER, Jerry M. (2006), “Kişilik, Psikoloji Biliminin İnsan Doğasına Dair Söyledikleri”, Kaknüs Yayınları, çev: İnan DENİZ ERGUVAN SARIOĞLU, İstanbul.
- BÜYÜKDÜVENCİ, Sabri. (2002), “Değerin Değeri Üzerine”, Şehabettin YALÇIN (ed), “Bilgi ve Değer Sempozyumu” içinde, (249-253), Muğla.
- CHEVALLIER, Eric ve MANSOUR, Sylvie. (1993), “Children in the Tropics”, International Children Centre, Paris.
- CÜCELOĞLU, Doğan. (2003), “İnsan ve Davranışı”, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- DAĞ, İhsan; ÖKTEM, Ferhunde; YAZICI, M. Kazım; GÜVENÇ, Gülden; REZAKİ, Murat; DEMİR, Nilüfer Özcan; ÖZER, Ömer; ÖZER, Ömer Akil; TUNÇEL Mine. (2006), “Televizyon Programlarındaki Şiddet İçeriğinin Müstehcenliğin ve Mahremiyet İhlallerinin İzleyicilerin Ruh Sağlığı Üzerindeki Olumsuz Etkileri”, RTÜK Özel Çalışma Grubu Sonuç Raporu.
- DAWSON, Cristopher. (2014), “Kültür ve Din İlişkisi”, Çev: M. Ali KİRMAN, (ed) M. Ali KİRMAN-Abdullah ÖZBOLAT, “Kültür ve Din” içinde, Adana.

- ELKİN, Frederic. (1995), “Çocuk ve Toplum, Çocuğun Toplumsallaşması”, çev: Nafize Güngör, Gündoğan Yayınları, Ankara.
- ESMER, Yılmaz. (2004), “Ahlaki Değerler ve Toplumsal Değişme”, Erdal ATABEK (ed), “Modern Dünyada Değer Kayması ve Gençlik” içinde, (214-237), Alkım Yayınları, İstanbul.
- FAİRRINGTON, Brian. (2009), “Drawing Cartoons&Comics for Dummies”, Wiley publishing, Indianapolis.
- FİCHTER, Joseph H. (2012), “Sosyoloji Nedir”, Anı yayınları, çev: Nilgün ÇELEBİ, Ankara.
- FİDAN, Nurettin. (2012) “Okulda Öğrenme ve Öğretme”, Pegem Akademi, Ankara.
- FYFE, Kristen. (2006), “Wolves in Sheep’s Clothing”, A Content Analysis of Children’s Television, A Parents Television Council Special Report.
- GERBNER, George. (1997), “Media Education Fountadion Study Guide”, Written by Laurie OULETTE, Media Education Foundation, https://www.mediaed.org/assets/products/107/studyguide_107.pdf. Erişim: 14.08.2015.
- GİBS, Linda. J. ve EARLEY, Edward J. (1994), “Using Children's Literature to Develop Core Values”, Phi Delta Kappa, Bloomington.
- GİROUX, Henry. A. (1999), “The Mouse that Roared: Disney and the End of Innocence”, Rowman & Littlefield, Maryland.
- GUNTER, Barrie ve McAleer, Jill. (1997), “Children & Television”, London and New York: Routledge.
- GÜLER, Deniz Aynur. (2013), “Soyutun Somutlaştırılması: Çizgi Filmlerin Kültürel İşlevleri”, I. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi, Bildiriler Kitabı, Cilt. 1., Çocuk Vakfı Yayınları, İstanbul.
- GÜNGÖR, Erol. (1999), “Dünden Bugünden Tarih, Kültür ve Milliyetçilik”, Ötüken Yayınları, İstanbul.
- (2000a), “Değerler Psikolojisi Üzerinde Araştırmalar”, Ötüken Yayınları, İstanbul.
- (2000b), “Ahlak Psikolojisi ve Sosyal Ahlak”, Ötüken Yayınları, İstanbul.
- GÜVENÇ, Bozkurt. (2013) “Kültürün ABC’si”, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- BALTACIOĞLU, İsmail Hakkı. (1931), “Mürebilere” Suhulet Kütüphanesi, İstanbul.

- HOFSTEDE, Geert. (1984), "Culture's Consequences: International Differences in Work-Related Values", Sage Publications, Vol. 5., London.
- HÖKELEKLİ, Hayati. (2013), "Değerler Psikolojisi ve Eğitimi", Timaş Yayınları, İstanbul.
- İÇİN AKÇALI, Selda. (2014), "Medya ve Çocuk", Nobel yayınları, Ankara.
- JERSILD, Arthur. T. (1972), "Çocuk Psikolojisi", Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Yayınları, no: 27, Cilt. III., çev: Gülseren GÜNÇE, Ankara.
- KABİL, İhsan. (2007), "Hasan Aycın Çizgisinin Animatif İmkânları", Bir Garip Yolcu: Hasan Aycın, Panel, Bilim ve Sanat Vakfı, ss: 32-52, İstanbul.
- KARAMAN, Hayrettin; ÇAĞRICI, Mustafa; DÖNMEZ, İbrahim Kafi ve GÜMÜŞ, Sadrettin. (2012), "Kur'an Yolu Türkçe Meal ve Tefsir", Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları, C.1, Ankara.
- KAYMAKCAN, Recep ve MEYDAN, Hasan. (2014), "Ahlak, Değerler ve Eğitimi", Dem Yayınları, İstanbul.
- KER DİNÇER, Müjde ve YILMAZKOL, Özgür. (2014), "Çocuklara 'Gerçek Hayat'ı Şiddetle Öğreten 'Çağdaş Masal Anlatıcısı'", (ed) Selda İÇİN AKÇALI, "Çocuk ve Medya" içinde, nobel yayınları,189-210, Ankara.
- KİRSH, Steven Jay. (2005), "Cartoon Violence and Aggression in Youth", Aggression and Violent Behaviour, 11 (6), 547-557.
- KİTABI MUKADDES. (2001), OHAN Matbaacılık, İstanbul.
- KUÇURADİ, İoanna. (2013) "İnsan ve Değerleri", Türkiye Felsefe Kurumu, Ankara.
- LAMRAOUI, Zakia. (2016), "The Negative Effect of Cartoons on Children", University of Oum el Bouaghi, Vol. 5, Algeria.
- LEMISH, Dafna ve KOLUCKI, Barbara. (2013) "Medya ve Erken Dönem Çocuk Gelişimi, Çocuklarla iletişim: Yetiştirme, İlham Verme, Harekete Geçirme, Eğitme ve İyileştirme İlke ve Uygulamaları", I. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi Bildiriler Kitabı, C.2, İstanbul.
- LUTZ, Edwin George. (1926), "Animated Cartoons", Charles Scribner's Sons, New York.
- MEB, EARGED. (2008), "Öğrencilerin Televizyon İzleme Alışkanlıkları", Ankara.
- MEB. (2013), "Okul Öncesi Eğitim Programı", Ankara.
- MEHMEDOĞLU, Ali Ulvi. (2004), "Kişilik ve Din", dem yayınları, İstanbul.

- MENGÜŞOĞLU, Takiyettin. (2014), “Felsefeye Giriş”, Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- MICHELTSEN, Eva Run. (2009), “Animated Cartoons, From The Old To The New: Evolution For The Past 100 Years”, Reykjavik University, İzlanda.
- ÖNER, Necati. (1986), “Klasik Mantık”, AÜİF Yayınları, Ankara.
- ÖZDEMİR, Sadi. (1998), “Medya Emperyalizmi ve Küreselleşme”, Timaş Yayınları, İstanbul.
- ÖZER, Dilara Sevimay. (2007), “Animasyon”, Kök Yayıncılık, Ankara.
- ÖZTÜRK, Hüseyin Emin. (2012), “Kişilik Gelişimi Açısından Çocuk ve Televizyon”, Nar Yayınları, İstanbul.
- PAULS, Reinhard. (1990), “Concepts of Value: a Multi-Disciplinary Clarification”, Information Paper No. 20, Centre for Resource Management Lincoln University and University of Canterbury.
- POSTMAN, Neil. (2012) “Televizyon Öldüren Eğlence”, Çev: Osman AKINHAY, Ayrıntı Yay., İstanbul.
- SCHRAMM, Wilbur. (1964). The Effects of Television on Children and Adolescents, Unesco.
- SCHWARTZ, Shalom H. (2003). “A Proposal for Measuring Value Orientations across Nations”, Chapter 7 in the Questionnaire Development Package of the European Social Survey. Website: http://www.europeansocialsurvey.org/index.php?option=com_docman&task=doc_view&gid=126&Itemid=80. Erişim: 02. 06. 2017.
- SELÇUK, Ziya. (2005), “Gelişim ve Öğrenme”, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- SEVİM, Zeynep. (2013), “Çizgi Filmlerin Değerler Eğitimi Bakımından Karşılaştırılması” Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Uşak.
- SPENCER-OATEY, Helen. (2013), “Culturally Speaking, Culture Communication and Politeness Theory”, Bloomsbury, New York.
- TOPÇU, Nurettin. (2014), “Kültür ve Medeniyet”, Dergah Yayınları, İstanbul.
- TURAN, Şerafettin. (1990), “Türk Kültür Tarihi”, Bilgi Yayınevi, İstanbul.
- TURHAN, Mümtaz. (1969), “Kültür Değişmeleri”, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul.
- TÜMER, Günay. (1992), “Budizm”, Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi, ss.352-360, Ankara.
- ÜLKEN, Hilmi Ziya. (2001), “Bilgi ve Değer”, Ülken Yayınları, İstanbul.

WHITEHEAD, Mark. (2012), “Animasyon Filmler”, (A. Turuskan, Çev), Kalkedon yay., İstanbul.

YAVUZER, Haluk. (1998), “Çocuk Psikolojisi”, Remzi Kitabevi, İstanbul.

YILDIRIM, Ali ve ŞİMŞEK, Hasan. (2013), “Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri”, Seçkin Yayıncılık, Ankara.

YORULMAZ, Bilal. (2017), “Ailede Değerler Eğitimi”, Erkam Yayınları, İstanbul.

YORULMAZ, Bilal. (2013a), “Filmlerle Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi”, Nobel Yayınları, Ankara.

YÖRÜKOĞLU, Atalay (2003), “Çocuk Ruh Sağlığı”, Özgür Yayınları, İstanbul.

Sürekli Yayınlar

- ABALI, Nefise. (2012), “Türkiye’de Animasyonun Dünü ve Bugünü”, *Bilişim Dergisi*, s. 142, ss.106-111, Ankara.
- ACAT, M. Bahattin ve ASLAN, Macit. (2012), “Yeni Bir Değer Sınıflaması ve Bu Sınıflamaya Bağlı Olarak Öğrencilere Kazandırılması Gereken Değerler”, *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri-Education Sciences: Theory & Practice*, 12 (2), ss.1461-1474.
- AKINCI, Ayşegül ve GÜVEN, Gülhan. (2014), “Okul Öncesi Döneme Yönelik Çizgi Filmlerde Yer Alan Değerlere Ait Sözel İfadelerin Sunumu: TRT Çocuk Kanalı Örneği”, *Uluslar arası Avrasya Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt: 5, Sayı: 16, ss. 429-445.
- ALİ, Zafar; JAN, Mirza ve BUKHARİ Qamar. (2013), “Role of Electronic Media İn Changing Value System İn Pakistan”, *The International Asian Research Journal* 01(01): ss.59-65.
- ARSLAN, Mustafa. (2004), “Kültürel Bağlamda Din”, *Din bilimleri Akademik Araştırma Dergisi* IV, Sayı: 1.
- KURT, Adile Aşkı; KUZU, Abdullah; DURSUN, Ö. Özgür; GÜLLÜPİNAR, Fuat; GÜLTEKİN, Mehmet. (2013), “FATİH” Projesinin Pilot Uygulama Sürecinin Değerlendirilmesi: Öğretmen Görüşleri”, *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, Vol.1, No2, p. 1-23.
- AYDIN, Mustafa. (2011), “Değerler, İşlevleri ve Ahlak”, *Eğitime Bakış Dergisi*, sayı: 19, 30-45.
- AYVACI, Hakan Şevki; ABDÜSSELAM, Zennure. ve ABDÜSSELAM, Mustafa Serkan. (2012), “Animasyon Destekli Çizgi Filmlerin Fen Öğretimine Etkisi: 6. Sınıf Kuvveti Keşfedelim Konusu Örneği”, *Cilt 1, Sayı 4, ss. 182-190*, <http://www.jret.org/FileUpload/ks281142/File/21a.ayvaci.pdf>, Erişim: 05.04.2017.
- BAYINDIR, Nida. (2015), “Sınıf Öğretmenlerinin Çizgi Filmlerin Öğretimsel Rolüne İlişkin Görüşleri”, *The Journal of Academic Social Science Studies*, nu. 41, p. 109-117, http://www.jasstudies.com/Makaleler/675685089_7-Do%C3%A7.-Nida-BAYINDIR.pdf, Erişim: 04.04.2017.
- BİLGİN, Vejdî. (2003), “Popüler Kültür ve Din: Dindarlığın Değişen Yüzü”, *UÜ İlahiyat Fakültesi*, Cilt:12, Sayı: 1, s. 193-214.
- BJÖRKQVIST, Kaj ve LAGERSPETZ, Kirsti. (1985), “Children's Experience of Three Types of Cartoon at Two Age Levels”, *International Journal of Psychology* 20, ss.77-93.

- BRUENING, William H. (1980), "Can Values Be Taught?", ERIC: Document
Reproduction Service No: ED 164397
- BURKE, Carolyn L. ve COPENHAVER, Joby G. (2004), "Animals as People in
children's Literature", Language Arts, Vol: 81, No: 3, p: 205-213, New York.
- BÜYÜKBAYKAL, Güven. (2007), "Televizyonun Çocuklar Üzerindeki Etkileri", İÜ.
İletişim Fakültesi Dergisi, sayı. 28, ss. 31-44.
- CEBECİ, Suat. (2008), "Milli Kimlik Bağlamında Din-Kültür İlişkisi", Akademik
İncelemeler, cilt: 3, sayı: 2, ss. 1-11.
- CESUR, Sevim ve PAKER, Oya. (2007) "Televizyon ve Çocuk: Çocukların TV
Programlarına İlişkin Tercihleri", Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi www.e-
sosder.com ISSN:1304-0278 Kıs -2007 C.6 S.19, ss.106-125.
- CHAMBERS, Samantha Nicole Inez. (2012), "Anime: From Cult Following to Pop
Culture Phenomenon", The Elon Journal of Undergraduate Research in
Communications, Vol. 3, No. 2, Fall, 94-101.
- ÇAPCIOĞLU, İhsan. (2008), "Küreselleşme, Kültür ve Din", AÜYFD XLIX, sayı. II.
S. 153-183, Ankara.
- DEWİ, Vivit Kumla. (2013), "The Use of Cartoon Films to Improve Student's Skill in
Writing Narrative Texts, English Education", Jurnal Pendidikan Bahasa
Inggris, vol. 01, No. 01, [https://media.neliti.com/media/publications/60989-
EN-the-use-of-cartoon-films-to-improve-stud.pdf](https://media.neliti.com/media/publications/60989-EN-the-use-of-cartoon-films-to-improve-stud.pdf), Erişim: 25. 10. 2017.
- DWYER, Carol.(1993), "Eğitimde Çoklu Ortam", The New Media, çev: Nadir Çeliköz,
30, 4, s. 193-197.
- EKER, Cevat ve KARADENİZ, Oğuzhan. (2014), "The Effects of Educational
Practicewith Cartoons on Learning Outcomes", International Journal of
Humanities and Social Science, s.4, no.14. Zonguldak.
- EKİCİ, Fatma Yaşar. (2015), "Çizgi Filmlerin Çocuklar Üzerindeki Etkilerine İlişkin
Çok Boyutlu Bir Değerlendirme", TİDSAD, Yıl: 2, sayı: 5, ss: 70-84.
- ER, Seher. (2005), "Kültürlerarası İletişim, Budunmerkezcilik ve Öteki", Journal of
istanbul Kültür University, pp. 9-18.
- ERGÜN, Sibel. (2012). "The Influence of Violent TV Cartoons Watched by School
Children in Turkey", Acta Paulista de Enfermagem, 25 (2), 134-139, Sao
Paulo.

- GERBNER, George. (1998), "Cultivation Analysis: An Overview", *Mass Communication and Society Journal*, 3/4, 175-194, https://www.pwsz.krosno.pl/gfx/pwszkrosno/pl/defaultaktualnosci/675/5/1/s08a_lk_cultivation_overview_gerbner.pdf, Eriřim: 15.09.2016.
- GÖKÇEARSLAN, Armağan. (2009), "Canlandırılmalarda: Mizah, Anatomik Yapı ve Karakter Tasarımı", *Ata Üni, GSE Dergisi*, Sayı: 23, <http://e-dergi.atauni.edu.tr/ataunigsed/article/view/1025002510/1025002512>, Eriřim: 19.12.2016.
- GÖZ, Kemal. (2014), "Toplumsal Deęerler Baęlamında Yařama Hürriyeti", *PAÜ İlahiyat Fakültesi Dergisi*, Sayı. 1, s. 85-101, Denizli.
- GÜLER, Deniz. (1989). "Çocuk, Televizyon ve Çizgi Film". *A.Ö.F. İletişim Bilimleri Dergisi*. Sayı: 5, ss: 163-177.
- GÜNEŞ, Adem. (2011), "Çocuklarda Kişilik ve Karakter Eğitiminde Dizilerin Rolü", *Din ve Hayat, TDV İstanbul Müftülüęü Dergisi*, (ed) Kerime Cesur, Sayı. 12, ss. 82-85.
- GÜVEN, Mustafa. (2012), "Kültürün Bir unsuru Olarak Din", *Journal of Life Sciences*, Vol: 1, Number: 1, ss: 933-948.
- HABİB, Khaled and SOLİMAN, Tarek. (2015) "Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior", *Open Journal of Social Sciences*, 3, 248-264.
- HALSTEAD, J. Mark ve TAYLOR, Monica J. (2000), "Learning and Teaching About Values: A Review of Recent Research", *Cambridge Journal of Education*, 30:2,169-202
- HASSAN, Ali ve DANİAL, Muhammad. (2013), "Cartoon Network and its Impact on Behavior of School Going Children: A Case Study of Bahawalpur, Pakistan", *International Journal of Management, Economics and Social Sciences*, Vol. 2 (1), ss. 6-11, Bahawalpur.
- IŞITAN, Sonnur; HAMARAT, Derya; ÖZCAN, Ayça ve KARAŞAHİN, Hafize. (2015), "Okul Öncesi Dönem Çocuklarının İzledikleri Çizgi Filmler Üzerine Bir İnceleme: Caillou ve Sünger Bob Örneęi", *BAÜN SBE Dergisi*, Cilt: 18, Sayı: 33, Haziran.
- İNAN, Tařkın. (2016), "Çocuk Medyasında Evrensel ve Yerel Deęerlerin Aktarımı: TRT Çocuk Kanalı Örneęi", *Akademik Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, Yıl. 4, Sayı. 25, ss: 200-212.

- YAKAR, Halide Gamze İnce (2013), “Sinema Filmlerinin Eğitim Amaçlı Kullanımı”, Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi, Sayı. 9, Yıl. 1, ss. 21-36.
- İLHAN, Vahit ve Çetinkaya, Çetin. (2013), “İlkokul Öğrencilerinin Tematik Çocuk Kanallarındaki Çizgi Filmleri İzleme Alışkanlıkları”, Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi, 2 (1), 317-325.
- İSLAM, Baharul; AHMED, Arif; İSLAM, Kabirul ve SHAMSUDDİN Abu Kalam. (2014), “Child Education Through Animation: An Experimental Study”, International Journal of Computer Graphics & Animation, Vol: 4, No:4.
- KABA, Fethi. (1994), “Çizgi Film Üzerine”, Anadolu Sanat, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Sayı:2, s.81-87, Eskişehir.
- KAĞITÇIBAŞI, Çiğdem ve KUŞDİL, M Ersin. (2000), “Türk Öğretmenlerinin Değer Yönelimleri ve Schwartz’ın Değer Kuramı”, Türk Psikoloji Dergisi, 15 (45), ss: 59-76.
- KARA, Bülent. (2016), “Çizgi Filmin Sosyolojik Anatomisi Pepee Örneği”, Uluslararası Türk Kültür Coğrafyasında Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt: 01, Sayı: 2, ss. 14-22.
- KARAKUŞ, Neslihan. (2015), “Okul Öncesi Döneme Hitap Eden Tema İçerikli Çizgi Filmlerin Değerler Eğitimine Katkısı Yönünden Değerlendirilmesi (Niloya Örneği)”, Değerler Eğitimi Dergisi, Cilt: 12, No: 30, ss: 251-277.
- KAYA, Tebrike. (2014), “Tematik Çocuk Kanallarında Yayınlanan Çizgi Filmlerde Yerel ve Küresel İzler”, Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, Cilt: 1, Sayı: 1, ss. 63-78.
- KILIÇ, Yavuz. (2006), “Medyada Amacın Araca Dönüşmesi/Dönüştürülmesi”, Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi, s.2, ss.155-162, Isparta.
- KÜÇÜKBEZİRCİ, Yağmur. (2013), “Bilinçaltı Mesaj Gönderme Teknikleri ve Bilinçaltı Mesajların Topluma Etkisi”, Turkish Studies, Volume: 8/9, p: 1879-1894, Ankara.
- MAZLUM, Özge ve MAZLUM, Fehmi Soner. (2016), “İlköğretim 4. Sınıf Ders Kitaplarının Görsel Tasarımına Yönelik Öğretmen Görüşlerinin Değerlendirilmesi”, Sed, Cilt.4, Sayı. 1, <http://www.sanategitimidergisi.com/makale/pdf/1458122604.pdf>, Erişim: 04.04.2017.
- MERT, Muhit. (2003), “Kelamcılarının Tanım Kuramları”, Kelam Araştırmaları, 1: 3, ss: 81-92

- MORA, Necla. (2008), “Medya Çalışmaları Medya Pedagojisi ve Küresel İletişim” http://politikadergisi.com/sites/default/files/kutuphane/medya_calismalari_medya_pedagojisi_ve_kuresel_iletisim.pdf, Erişim: 03.02.15.
- MOSKALEVA, Ludmila ve POSTYLNAYA, Elena. (2013), “Animated Technologies in the Formation of Student’s Moral Values: Methodological and Practical Aspects”, European International Journal of Science and Technology, Vol. 2, No. 6, p. 113-122, http://www.cekinfo.org.uk/images/frontImages/gallery/Vol_2_No_6/13.pdf, Erişim: 27.10.2017.
- NARLI, Mehmet. (2003), “Yeni Bir Tiran Ya Da Çağdaş Üfürükçü: Televizyon”, s.4, <http://dergipark.ulakbim.gov.tr/esosder/article/view/5000067892>, Erişim: 02.02.15.
- OD, Çilem. (2013), “Erken Yaşta Yabancı Dil Öğretiminde Çizgi Filmlerin Dinlediğini Anlama ve Konuşma Becerilerine Katkısı”, Turkis Studies, International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, Vol. 8/10, p. 499-508, Ankara.
- OKON, Etim E. (2012), “Religion, Culture, and Communication”, American Journal of Social Issues & Humanities, Vol:2, (6) pp: 433-440.
- OKUMUŞ, Ejder. (2009), “Toplumsal Değişme ve Din”, Electronic Journal of Social Sciences, Cilt:8, Sayı: 30, ss: 323-347
- (2014), “Değer ve Din İstismarı”, The Journal of Academic Social Science Studies, Sayı: 24, ss: 13-31.
- ORUÇ, Cemil; TECİM, Erhan ve ÖZYÜREK, Hilal. (2011), “Okul Öncesi Dönem Çocuğunun Kişilik Gelişiminde Rol Modellik ve Çizgi Filmler”, Ekev Akademi Dergisi, Sayı. 48.
- OYMAN, Nihat. (2016), “Yazılı ve Görsel Basında Din”, Turkcess II. Uluslararası Türk Kültür Coğrafyasında Eğitim ve Sosyal Bilimler Sempozyumu, Pegem Akademi, ss: 910-933.
- ÖZCAN, Murat Olcay; TAŞKIN, Deniz ve BAYSAL, Kenan. (2015), “Video Görüntülerindeki Subliminal Çerçevelerin Tespiti Üzerine Bir Yöntem Önerisi”, Electronic Journal of Vocational Colleges- Special Issue: The Latest Trends in Engineering, Vol:4 (5),p: 94-103, Kırklareli.

- ÖZDEMİR, Osman; ÖZDEMİR, Pınar Güzel; KADAK, Muhammaed Tayyib ve NASIROĞLU, Serhat. (2012), “Kişilik Gelişimi”, *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 4(4):566-589.
- POSTMAN, Neil. (1979), “The First Curriculum: Comparing School and Television”, *The Phi Delta Kappan*, Vol. 61, No. 3, pp. 163-168.
- POYRAZ, Hakan. (2011), “Değerler Nasıl Oluşur?”, *Kalem Eğitim ve İnsan Bilimleri Dergisi*, 1 (1), (61-67), İstanbul.
- PRATKANİS, Anthony R. (1992), “The Cargo-Cult Science of Subliminal Persuasion”, *Skeptical Inquirer*, Volume 16.3, Spring 1992, https://www.csicop.org/si/show/cargo-cult_science_of_subliminal_persuasion, Erişim: 23.10.2018.
- ROSEN, Yigal. (2009), “The Effects of an Animation-Based On-Line Learning Environment On Transfer Of Knowledge and On Motivation For Science and Technology Learning”, *Journal of Educational Computing Research*, 40(4) p451-467.
- SAROGLOU, Vassilis ve COHEN, Adam B. (2011), “Psychology of Culture and Religion: Introduction to the JCCP Special Issue”, *Journal of Cross-Cultural Psychology* 42(8), pp: 1309–1319 <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0022022111412254>, Erişim: 24.12.2016.
- SCHWARTZ, Shalom H. (2012), “An Overview of the Schwartz Theory of Basic Values”. *Online Readings in Psychology and Culture*, 2(1). <http://dx.doi.org/10.9707/2307-0919.1116>
- SEZEN, Yümni. (1987), “Avrupa Topluluğu Karşısında Kültürümüzün Bazı Meseleleri”, *MÜ İlahiyat Fakültesi Dergisi*, Sayı: 5-6, ss: 191-199.
- SONG, Yi ve ZHANG, Yan Bing. (2008), “Cultural Values in Chinese Children’s Animation: A Content Analysis of The Legend of Nezha”, *China Media Research*, 4 (3), <http://eee.chinamediaresearch.net/index.php/back-issues?id=28>, Erişim: 12.05.2016.
- SPEARS, Nancy ve GERMAİN, Richard. (2007). “1900-2000 in Review: The Shifting Role and Face of Animals in Print Advertisements in the Twentieth Century”, *Journal of Advertising*, 36(3), 19-33. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/20460794>. Erişim: 15,10, 2017.
- SUTROP, Margit. (2015), “Can Values Be Taught? The Myth of Value-Free Education”, *Trames Journal of the Humanities and Social Sciences*, 2, s. 189-202.

- ŞAHİN, Ayhan. (2015), “‘Avatar’ Filmi Özelinde Emperyalist Uygulamaların İncelenmesi”, Turkish Studies, Volume: 10/10, p. 817-826.
- ŞENLER, Filiz. (2005), “Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye’deki Yansımaları”, Türkiyat Araştırmaları, Sayı: 3, ss. 99-114.
- TAŞ ALİCENAP, Çiğdem. (2015), “Kültürel Mirasın Çizgi Film Senaryolarında Kullanılması”, TÜBAR, Sayı: 37, ss: 11-26.
- TAYLAN, Hasan Hüseyin ve ARKLAN, Ümit. (2008), “Medya Ve Kültür: Kültürün Medya Aracılığıyla Küreselleşmesi”, Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt: 10, Sayı 1, Afyon.
- TEMİZYÜREK, Fahri ve ACAR, Ümran. (2014), “Çizgi Filmlerdeki Subliminal Mesajların Çocuklar Üzerindeki Etkisi”, CİJE, Vol: 3 (3), ss: 25-39.
- TEPE, Harun. (2008), “Değer ve Anlam: Değerler Anlamlar Mıdır?”, <http://www.flisdergisi.com/sayi7/1-10.pdf>, Erişim: 01,01,2015.
- TROSELJ, Danijela Blanusca ve SRİCA, Suzana. (2014), “Television Contents and Children’s Free Kindergarten Play”, Croatia Journal of Education, 16 (1), 25-40.
- TUNÇELİ, Hilal İlknur ve ZEMBAT, Rengin. (2017), “Erken Çocukluk Döneminde Gelişimin Değerlendirilmesi ve Önemi”, EKVAD, Cilt: 3, Sayı 3, ss. 1-12.
- TÜRKER, İbrahim Halil. (2011), “Canlandırma’nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı”, İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım dergisi, cilt. 1, Sayı. 2, ss. 227-241.
- TÜRKMEN, Nilgün. (2012), “Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü Ve Pepee”, CÜ Sosyal Bilimler Dergisi, C: 36, Sayı: 2, Sivas.
- UÇAN, Bahadır. (2018), “Türk Çizgi Filmlerinde Kültürel Kodlamalar”, Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, C: 11, Sayı: 55, ss. 1134-1144.
- UYSAL, Enver. (2005), “Dindarlığın Ahlâkî Temeli Üzerine Bazı Düşünceler”, UÜİF Dergisi, C.14, Sayı.1, 41-59.
- ÜNAL, Nazan ve DURUALP, Ender. (2012), “Televizyonun Okul Öncesi Çocuklar Üzerindeki Etkisi”, Çankırı Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 3 (2). ss. 93-104
- YAĞLI, Ali. (2013), “Çocuğun Eğitiminde Ve Sosyal Gelişiminde Çizgi Filmlerin Rolü: Caillou Ve Pepee Örneği”, International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, Volume 8/10, p. 707-719, Ankara.

- YAMAN, Erkan; BAYBURTLU, Fatma. İ.; TEKİR, Betül ve KIRMAN, Sümeyye. (2015), “Dede Korkut Çizgi Filminde Yer Alan Değerler”, DED, Cilt: 13, No: 29, ss: 245-269.
- YARDIMCI, İsmail. (2010), “Mizah Kavramı ve Sanattaki Yeri”, Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 3/2, ss: 1-41.
- YILMAZ, Aliye. (2012), “Çocuğun Eğitiminde Masalın Yeri (Binbir Gece Masalları Örneği)”, SDÜ Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, Mayıs, Sayı:25, ss.299-306.
- YOLCU, Ergün. (2005), “Bilinçdışı (Bilinçaltı) Reklam Tartışmaları ve Çalışmaları”, İÜ İletişim Fakültesi Dergisi, Sayı:22, ss: 203-210, İstanbul.
- YORULMAZ, Bilal. (2013b), “Pepee Çizgi Filminin Din ve Değerler Eğitimi Açısından Değerlendirilmesi”, Uluslar Arası Sosyal Araştırmalar Dergisi, Cilt: 6, Sayı: 24, ss: 438-448.
- (2013c), “Din Eğitiminde Yardımcı Bir Araç Olarak “Tebliğ Filmleri”: “Horton Hears A Who” Örneği”, M.Ü. İlahiyat Fakültesi Dergisi, Cilt: 1, Sayı: 44, ss: 247-262.

Diğer Yayınlar

- ALTUNOĞLU, Özgür Serdar. (2014), “Animasyon Çeşitleri, Etimolojisi ve Felsefesi”,
<https://serdara.com/animasyon-cesitleri-etimolojisi-felsefesi/>, Erişim:
26.12.2016.
- ALTUNTAŞ, İsmail Hakkı. (2014), “Medya Ninnileri”,
<https://ismailhakkialtuntas.com/2014/12/11/medya-ninnileri/>, Erişim:
09.12.2016.
- BİLİCİ, Ali Baz. (2014), “0-6 Yaş Grubu Çocuklarda Dinî Gelişim Süreci ve Din Eğitimi”, Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- CAN, Aytekin. (1995), “Okul Öncesi Çocuklara Yönelik Televizyon Programları İçinde Çizgi Filmlerin Çocukların Gelişimine ve İletişimine Etkileri”, Yayınlanmamış doktora tezi, İstanbul.
- DEMİR, Özcan. (2013), “Türk Televizyonlarında Yayınlanan Çizgi Filmlerin İlköğretim Çağı Çocuklarının Toplumsallaşma Sürecine Etkilerinin Değerlendirilmesi”, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara.
- ERDOĞAN, Serap. (2010), “Erken Çocukluk Döneminde Televizyonun Sosyal Gelişime ve Değer Eğitime Etkisi”, International Conference on New Trends in Education and Their Implications, ss.764-767, 11-13 November, Antalya.
- GÜLER, Deniz A.(2014), “Prof. Dr. Deniz A. Güler ile Çizgi Filmlerin Kültürel İşlevleri Üzerine Mülakat”, İ&D, Sayı: 2,
<http://www.iletisimvediplomasi.com/prof-dr-deniz-a-guler-ile-cizgi-filmlerin-kulturel-islevleri-uzerine-mulakat/#more-450>, Erişim: 11.12.2016.
- HACIBEKTAŞOĞLU, Elçin Selin. (2014), “Kültürel Çalışmalar ve Çizgi Filmlerin Çocuk İzleyici Üzerindeki Etkileri Araştırmaları”, Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul.
- LİVİNG VALUES EDUCATIONAL PROGRAMME. (2000),
http://www.learningforlife.org.uk/wplife/wpcontent/uploads/2010/09/Living_Values_Activities_For_Ages_3-7.pdf, Erişim: 31.12.2016.
- MORENO, Laura. (2014), “The Creation Process of 2D Animated Movies”,
http://www.edubcn.cat/rce_gene/treballs_recerca/2014-2015-02-4-TR_baixa.pdf, Erişim: 26.12.2016.

TARHAN, Nevzat. (2015), “Değerlerin Öğretilmesi İçin Yaşanması Gerekir”, <https://nevzattarhan.com/degerlerin-ogretilmesi-icin-yasanmasi-gerekir.html>, Erişim: 13.11.2017.

YAVUZ, Sevil. (2011), “Çocuklarda Caillou (Kayu) Çılgınlığı ve Olumsuz Etkileri”, <http://www.milliyet.com.tr/cocuklarda-caillou-kayu--cilginligi-ve-olumsuz-etkileri-pembenar-yazardetay-aile-1391749/>, Erişim: 24.04.2017.

<http://www.animax.com.tr/animaxedic.php?id=25>, Erişim: 27.12.2016.

<http://www.aksam.com.tr/guncel/anneler-pepeeyi-sikayet-etti-artik-kusmesin--127790h/haber-127790>. Erişim: 14.12.2016.

<http://www.mevzuat.gov.tr/MevzuatMetin/1.5.6112.pdf>, Radyo Ve Televizyonların Kuruluş Ve Yayın Hizmetleri Hakkında Kanun, erişim 11.05.2014.

<http://www.milliyet.com.tr/2000/10/30/haber/hab08.html>, Erişim: 24.04.2017.

<http://www.samanyolu.tv/kurumsal/tarihce>, Samanyolu Yayın Grubu Tarihçesi, Erişim 11.05.2014.

<http://tegm.meb.gov.tr/www/milli-egitim-bakanligi-temel-egitim-genel-mudurlugu-ve-gida-tarim-ve-hayvancilik-bakanligi-tarimsal-arastirmalar-ve-politikalar-genel-mudurlugu-arasinda-ben-gelecegi-ciziyorum-adli-is-birligi-anlasmasi-imzalanmistir/icerik/296>, Erişim: 28.10.2017.

<http://www.trtcocuk.net.tr/programlar>. Erişim: 15.11.16.

<http://www.umraniyebeltr.com/tr/main/news/canakkale-savasinin-cizgisi-yapildi/111>, Erişim: 27.12.2016.

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Doraemon>, Erişim: 10.10.17.

https://tr.wikipedia.org/wiki/Esrarengiz_Kasaba, Erişim: 10.10.17.

<https://tr.wikipedia.org/wiki/%İbi>, Erişim: 10.10.17.

https://tr.wikipedia.org/wiki/Rafadan_Tayfa, Erişim: 10.10.17.

<http://www.youtube.com/watch?v=zqXJ00aX5Lk>, Erişim. 20.03.2017.

EKLER

Ek 1: İçerik Analiz Formu

Ek 2: Görüşme Soruları

Ek 1: İçerik Analiz Formu

DİNİ VE KÜLTÜREL DEĞERLER İÇERİK ANALİZ FORMU			
KÜLTÜREL DEĞERLER	ÇİZGİ FİLM:		
	Açıklama	f	%
Aile	Aileye verilen önem ve aile hayatının değerine yönelik değerler		
Öğretme	Yapılan hataların bizzat kendisi ya da diğer karakterler tarafından düzeltildiği durumları temsil eder		
Gelenek/görenek	Gelenek ve göreneklerle ilgili her türlü değerleri temsil eder		
Sanat	Sanatla ilgili değerleri temsil eder		
Tarih	Tarih bilincini geliştiren değerleri temsil eder		
Folklor	Yerel yaşam tarzları, giyim-kuşam ve eğlenceleriyle ilgili değerleri temsil eder		
Grup bilinci/aidiyet	Birlik, beraberlik ve toplumsal aidiyeti ortaya koyan değerleri temsil eder		
Büyüklerle saygı	Bireyin kendisinden yaşça büyük olanlara karşı olumlu davranışlarını ortaya koyan değerleri temsil eder		
Bilgi	Bilginin önemine yönelik değerleri temsil eder		
Vatan sevgisi	Üzerinde yaşanan vatana karşı hissedilen olumlu duyguları ortaya koyan değerleri temsil eder		
Çevre bilinci	Yaşanılan çevrenin korunması ile ilgili değerleri temsil eder		
Nezaket	İnsanlarla olan ilişkilerde yumuşak, anlayışlı ve olumlu davranışları temsil eder		
Temizlik	Maddi ve manevi yönden temiz olmaya vurgu yapan ifadeleri temsil eder		
Yardımlaşma	İhtiyaç sahiplerine karşılıksız verme ve cömertliğe vurgu yapan değerleri temsil eder		
Doğallık	Saf ve doğal olana vurgu yapan ifadeleri temsil eder		
Güvenlik	Yasal düzenin aksamadan yürütülmesi ile ilgili değerleri temsil eder		
Refah/ rahatlık	Rahat ve huzurlu bir yaşantıya vurgu yapan ifadeleri temsil eder		
Yabancı kültür	Türk kültürü dışındaki “yabancı paralar, kıyafetler, unvanlar, şehirler” vb. tüm kültürel unsurları temsil eder		
Türk kültürü	Türlere has “yemekler, çocuk oyunları, mekânlar, şehirler” vb. unsurları temsil eder		
DİNİ DEĞERLER			
Dini kavramlar	“İnşallah, Allah kısmet ederse, Allaha ısmarladık” vb. dinî lafızları temsil eder		
Edep	İyi ahlak ve terbiyeyi gösteren söz ve davranışları temsil eder.		
Dini semboller	“Cami, minare, kilise” vb. dinî yapıları temsil eder		
Anne-babaya itaat	Anne-babaya saygı ve gönüllerini hoş tutma ile ilgili değerleri temsil eder		
Güven	Bireyler arasında tesis edilen; korku ve kuşkunun yer almadığı ortama vurgu yapan ifadeleri temsil eder		

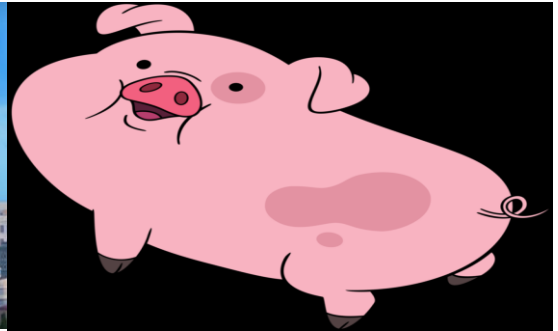
Emanet	Emanete riayet ile ilgili değerleri temsil eder		
Ahde vefa	Ahitlerine bağlı kalma, verilen sözü yerine getirme ile ilgili değerleri temsil eder		
Îsâr/Diğerkâmlık	Kardeşinin nefsinin kendi nefsinde tercih etme anlamına gelen değerleri temsil eder		
İhlas/samimiyet	Yapılan iyilikten karşılık beklememe ve işi yaratıcıyı hoşnut etmek için yapmayı ifade eden göstergeleri temsil eder		
Tevazu	“Kibirli olmama, insanları küçük görmeme, haddini bilme” vb. değerleri temsil eder		
Merhamet	Bir canlının karşılaştığı kötülük karşısında duyulan acıma duygusunu temsil eder		
Dostluk/Kardeşlik	Değerler etrafında kenetlenme ile ilgili ifadeleri temsil eder		
Nesil/iffet	İffetin, dolayısı ile neslin korunması ile ilgili değerleri temsil eder		
Akıl	Aklın korunması, akıl sağlığını tehlikeye sokacak durumlardan kaçınılması ile ilgili değerleri temsil eder		
Mal/mülk	Meşru yollardan kazanılmış malın kutsal olduğu, her türlü zarardan korunmuş olduğunu gösteren ifadeleri temsil eder.		
Şükür	Sahip olunan nimetler karşısında yaratıcıya gösterilen tazimi temsil eder		
Misafirperverlik	Konuğa verilen önem ve değeri ortaya koyan ifadeleri temsil eder		
Sorumluluk	Yaptığının sonucuna katlanmayı ifade eden değerleri temsil eder		
Sabır	İçinde bulunulan güçlük karşısında dayanmayı ortaya koyan değerleri temsil eder		

Ek 2: Görüşme Formu

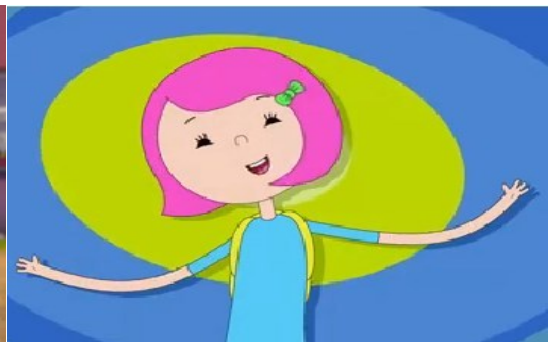
1. Niçin çizgi film izliyorsun?
2. Çizgi film izlemeyi mi, oyun oynamayı mı daha çok seversin?
3. Çizgi film izlemek zararlı mıdır, faydalı mıdır?
4. En sevdiğin çizgi film hangisidir?
5. En sevmediğin çizgi film hangisidir?
6. En sevdiğin karakterler hangileridir?
7. En sevmediğin karakterler hangileridir?
8. Sevdiğin kahramanın taklidini yapar mısın?
9. Sen bu kahramanlardan hangisisin?
10. En kötü karakter hangisidir?
11. Bunu (Domuz Paytak) sevimli buluyor musun?
12. Bu resmi görünce (İstanbul'a ait bir resim) aklına ne geliyor?

Görüşmede Kullanılan Resimler

1. İstanbul manzarası ve domuz resmi

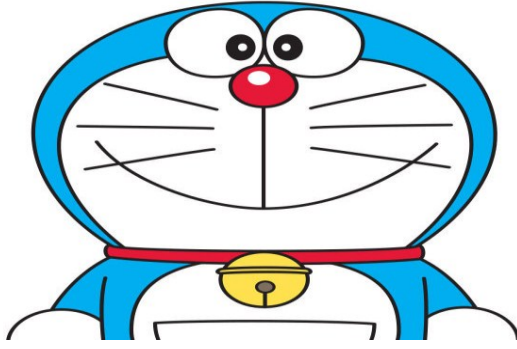


2. İyi rol karakterleri



Akın (Rafadan Tayfa)

İbi (İbi)



Doraemon (Doraemon)



Mabel (Esrarengiz Kasaba)

3. Kötü rol karakterleri



Stan amca (Esrarengiz Kasaba)



Gian (Doraemon)



Hoppa (İbi)



Basri Amca (Rafadan Tayfa)

ÖZGEÇMİŞ

Recep DEMİR 1978 yılında Kandıra'da doğdu. İlkokulu Dalca köyünde bitirdi. Daha sonra 3 yıllık Kur'an ve hafızlık eğitimi aldı. Orta ve lise tahsilini Kandıra İHL'de yaptıktan sonra 1999 yılında ilahiyat fakültesini kazandı. 2003 yılında Sakarya Üniversitesi İlahiyat Fakültesi'nden mezun oldu. 2010 yılında aynı üniversitede yüksek lisansını tamamladı. Doktora çalışmasını da aynı üniversitede yapan Recep DEMİR evli ve 2 kız babasıdır.