

T.C.
DİCLE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
SINIF ÖĞRETMENLİĞİ EĞİTİMİ BİLİM DALI

ÇİZGİ FİLMLERDEKİ BASKIN KİŞİLİK ÖZELLİKLERİNİN
ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ ETKİLERİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ÜMİT GÜLEKEN KATFAR

DİYARBAKIR-2019

T.C.
DİCLE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
SINIF ÖĞRETMENLİĞİ EĞİTİMİ BİLİM DALI

ÇİZGİ FİLMERDEKİ BASKIN KİŞİLİK ÖZELLİKLERİNİN
ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ ETKİLERİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZIRLAYAN
Ümit GÜLEKEN KATFAR

Tez Danışmanı
Doç. Dr. Fatih YILMAZ

DİYARBAKIR-2019

T.C
DICLE UNIVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ
DIYARBAKIR


Ümit Güleken KAFTAR tarafından yapılan "Çizgi Filimlerdeki Karakterlerin Başkan Kişilik Özelliklerinin Çocuklar Üzerindeki Etkilerine İlişkin Sınıf Öğretmeni ve Öğrenci Görüşleri" konulu bu çalışma, jürimiz tarafından Temel Eğitim Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyesinin

Üvanı Adı Soyadı

Başkan: Dr. Öğr. Üyesi Sibel DAL..... 

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Mehmet BARS..... 

Üye (Danışman) : Doç. Dr. Fatih YILMAZ..... 

Tez Savunma Sınavı Tarihi: 26/09/2019

Yukarıdaki bilgilerin doğruluğunu onaylarım.

26/09/2019

Prof. Dr. İlhami BULUT

ENSTİTÜ MÜDÜR

(MÜHÜR)

BİLDİRİM

Tezimin içerdiği yenilik ve sonuçları başka bir yerden almadığımı ve bu tezi DÜ Eğitim Bilimleri Enstitüsünden başka bilim kuruluşuna akademik gaye ve unvan almak amacıyla vermediğimi; tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada kullanılan her türlü kaynağa eksiksiz atıf yapıldığımı, aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul ettiğimi beyan ediyorum.

ÜMİT GÜLEKEN KATFAR

26/09/2019

ÖNSÖZ

Hayatımızın her alanında karşımıza çıkan kitle iletişim araçları insanların her durumda kullanabileceği ve rahatlıkla erişebileceği bir noktadadır. Bu kitle iletişim araçlarından biri olan televizyon kolay ulaşılabilirliği ve her evde olması dolayısıyla en yaygın olanlarındandır. Görsel ve işitsel iletilerin bir arada sunulduğu televizyonun insanları ve toplumları etkilemedeki rolü büyüktür. Bu etki toplumun her yaştaki bireyini kapsamaktadır. Özellikle çocuklar, televizyondan en fazla etkilenen gruplar arasındadır. Çocukların televizyonda izlemeyi tercih ettiği yapımlar arasında çizgi filmler ilk sırada yer almaktadır. Bu çizgi filmler özel olarak çocuklar için hazırlandığından gerek ışık ve ses gerekse renk ve hızlı değişen sahnelerle çocuğun ilgisini sürekli, ekranda tutar. Gözlemleriyle, davranış kalıplarını öğrenme sürecinde olan çocuğun baskın ve lider kişilik özellikleri taşıyan karakterden etkilenme olasılığı yüksektir. Buradan yola çıkarak bu araştırmada, çocukların en çok izlemeyi tercih ettiği çizgi filmi ve bu çizgi filmde yer alan baskın kişilik özelliklerinin çocuklar üzerindeki etkilerini belirlemek amaçlanmıştır.

Yüksek lisans eğitimimde bilgi ve donanımıyla yoluma ışık tutan, çalışmam boyunca desteklerini esirgemeyen, sabırla tüm sorularımı yanıtlayan, öğrencisi olmaktan onur duyduğum saygı değer hocam Doç. Dr. Fatih Yılmaz'a, bilgisini ve katkısını esirgemeyen Dr. Öğrt. Üyesi Sibel Dal'a, desteği ve katkıları için Dr. Öğrt. Üyesi Mehmet Bars'a teşekkürlerimi sunarım.

Yalnızca yüksek lisans eğitimim sürecinde değil hayatımın her alanında desteğini her an hissettiğim, eşim Ersin Katfar'a teşekkür ederim.

Beni her zaman destekleyen ve yanımda olan kıymetli Aileme teşekkür ederim.

Ümit GÜLEKEN KATFAR

İÇİNDEKİLER

BİLDİRİM	i
ÖNSÖZ	ii
İÇİNDEKİLER	iii
ÖZET.....	1
ABSTRACT.....	2
TABLolar LİSTESİ.....	3
ŞEKİLLER LİSTESİ	4
1. GİRİŞ	5
1.1. Problem Durumu	5
1.2. Araştırmanın Amacı	6
1.3. Araştırmanın Önemi	7
1.4. Kısaltmalar ve Tanımlar	8
2. KURAMSAL ÇERÇEVE	9
2.1. Çizgi Film.....	9
2.1.1 Çizgi Filmin Dünya’da Tarihsel Gelişimi	10
2.1.2. Çizgi Filmin Türkiye’de Tarihsel Gelişimi	17
2.2. Çocuk-Televizyon-Çizgi Film.....	21
2.3. Çizgi Filmlerin Çocuklar Üzerindeki Etkileri	23
2.3.1. Sosyal Etkileri.....	23
2.3.2. Dil Edinimi Üzerine Etkileri.....	24
2.3.3. Psikolojik Etkileri	25
2.3.4. Eğitim Etkileri	27
2.4. Çizgi Film ve Popüler Kültür İlişkisi	29
2.5. Çizgi Filmlerde Karakter	30
2.6. İlgili Araştırmalar	33
2.7.1. Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar.....	33

2.7.2. Yurt İinde Yapılan Arařtırmalar	34
3. YÖNTEM.....	40
3.1. Arařtırma Modeli.....	40
3.2. Arařtırma alıřma Grubu	40
3.3. Verilerin Toplanması.....	41
3.3.1. Veri Toplama Araları ve Süresi	41
3.3.2. Verilerin Analizi	44
3.3.3. Temel Nitel Arařtırmada Güvenirlik Ve Geerlik.....	44
4. BULGULAR	46
4.1. Öđrenci Görüřlerine Yönelik Bulgular.....	46
4.2. Öđretmen Gözlemlerine Yönelik Bulgular.....	51
5. TARTIřMA	56
6. SONU VE ÖNERİLER	62
6.1. Sonu	62
6.2. Öneriler.....	64
6.2.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler.....	64
6.2.2. Yapılacak Arařtırmalara Yönelik Öneriler	64
7. KAYNAKA	65
8. EKLER	73
9. ÖZGEMİř	76

ÖZET

Çizgi Filmlerdeki Baskın Kişilik Özelliklerinin Çocuklar Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi

Ümit GÜLEKEN KATFAR

İlköğretim Anabilim Dalı Sınıf Öğretmenliği Yüksek Lisans Programı

Dicle Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Eylül 2019

Danışman: Doç. Dr. Fatih Yılmaz

Bu çalışmada çizgi filmlerdeki baskın kişilik özelliklerinin çocuklar üzerindeki etkileri incelenmiştir. Çalışmada nitel araştırma modellerinden temel nitel araştırma deseni kullanılmıştır. Araştırma çalışma grubunu, Gaziantep ili Şahinbey ilçesindeki 3. sınıf öğrencileri arasından 30 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışmada çocukların izlemeyi en çok tercih ettikleri çizgi film belirlenmiş daha sonra bu çizgi filmde yer alan karakterlerin çocuklar üzerindeki etkilerini belirlemek amacıyla belirlenen çizgi film bölümleri izletilmiştir. Öğrencilerin en çok izledikleri çizgi filmin Teen Titans Go adlı çizgi film olduğu belirlenmiştir. İzletilen ilk bölümden itibaren gözlemlere başlanmıştır. Araştırma kapsamında 30 bölüm gösterimi gerçekleştirilmiştir. İzletilen son bölümün ardından görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Verilerin analizi için betimsel analiz kullanılmıştır.

Araştırma kapsamında elde edilen verilere göre, Teen Titans Go çizgi filminin çocukların görüşleri ve araştırmacı gözlemlerine dayanarak, çizgi filmin çocukların sosyal ilişkilerine etkisi, çizgi filme yönelik algıları ve karakterlere yönelik tutumları belirlenmiştir. Çocukların ilgili çizgi filmde kendileriyle en çok özdeşleştirdiği karakter, lider karakter olmuştur. Çocukların çizgi filmde yer alan baskın karakterin şiddet içerikli davranışlardan etkilendiği ancak şiddetin olumsuz yönünün farkında olmadıkları, bu davranışları komik ve eğlenceli bularak benzer davranışlar sergilediği belirlenmiştir. Bunun yanı sıra çizgi filmin çocuklarda ekip ruhu oluşturduğu da tespit edilmiştir. Çizgi filmin çocukların dil edimine olumlu etki olarak kelime dağarcığını zenginleştirdiği, olumsuz etki olarak argo içerikli ifade kullanımına yol açtığı belirlenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Çizgi film, çocuk, televizyon, kişilik,

ABSTRACT

Investigation of the Effects of Dominant Personality Characteristics on Children in Cartoons

Ümit GÜLEKEN KATFAR

Department of Primary Education

Classroom Teaching Master Program

Dicle University Institute Of Education Sciences

September 2019

Advisor: Associate Professor Fatih Yılmaz

In this study, the effects of dominant personality traits on children were examined. Basic qualitative research method is used in the study. Research group consists 30 primary students who are at 3th class in Şahinbey, Gaziantep. In the study, the cartoon which students prefer most is determined, then the students have the certain parts watched to determine the effects of cartoon characters on them. It was seen that Teen Titans Go is the cartoon that the students wants to watch most. There are 30 episodes watched by the students during the research. After the last episode, interviews were conducted. Descriptive analysis was used to analyze the data. According to data obtained during the research, based on the opinions of the students and the observation of the researcher, the effect of the cartoon on students social relationships, their perceptions for the cartoon and their attitudes toward to the cartoon character, that they identify with themselves most was the leading character. It's seen that students are affected by the violent-content scenes. However they are not aware of the negativity of the violence and they find them funny. In addition, it was found that the cartoon created a team spirit in children. It has not only a positive effect on students' language acquisition by enriching vocabulary but also a negative effect that students may use slang words.

Key Words: Cartoon, child, television, personality

TABLULAR LİSTESİ

Tablo 1. Öğrencilerin Yerinde Olmak İstedikleri Karakterlere İlişkin Tablo.....	48
Tablo 2. Öğrencilerin En Sevdikleri Karakterler	50
Tablo 3. En Eğlenceli Bulunan Karakterler	51



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Phenakistiskop	10
Şekil 2. Thaumatrope	10
Şekil 3. Zoetrope	11
Şekil 4. Praxinoscope	11
Şekil 5. Hareket Eden Resimler Muybridge	12
Şekil 6. Sihirli Fener	12
Şekil 7. Fantasmagori.....	13
Şekil 8. Little Nemo	13
Şekil 9. Gertic the Dinosaur	14
Şekil 10. Rotoskop	14
Şekil 11. Flowers and Trees	15
Şekil 12. Hacivat ve Karagöz Gölge Oyunu	17
Şekil 13. Amcabey	18
Şekil 14. Zeybek Oyunu (Alicenap, 2015)	18
Şekil 15. Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü (Alicenap, 2015)	19
Şekil 16. Pepe.....	27
Şekil 17. Keloğlan.....	27
Şekil 18. Rafadan Tayfa.....	21

1. GİRİŞ

İletişim araçları, günümüzde her insanın kolayca ulaşabildiği ve hayatın birçok alanında faydalandığı bir noktaya gelmiştir. Günlük hayatın her alanında iletişim araçları kullanılmaktadır. En yaygın iletişim araçlarından biri televizyondur. Günümüzde, televizyon yayınlarına erişim farklı araçlarla da yapılabilmektedir. Erişimde yaşanan bu kolaylık, yayınların neredeyse her yerde ve her zaman diliminde izlenmesine olanak sağlamaktadır. Kitle iletişim araçlarında yer alan yayınlar; insanların duygu, düşünce ve davranışlarını etkileyebilmektedir. Etkilenme olasılığı en fazla olan gruplar arasında çocuklar önemli bir yere sahiptir. Çocukların en çok izlediği yayınlardan biri de çizgi filmlerdir. Çizgi filmler, çocukların gelişimi üzerinde etkili olabilmektedir.

1.1. Problem Durumu

Teknolojik gelişmelerle birlikte kitle iletişim araçları yaşam içerisinde etkinliğini her alanda hissettirir olmuştur. Bu araçlar içerisinde televizyon, her zaman etkinliğini korumuş ve insanların hayat tarzlarına müdahalelerde bulunmuştur. Teknolojik alt yapıların yaygınlaşması ve yayın yelpazesinin genişlemesiyle birlikte her yaşta ve her kesimden insana hitap eder hale gelmiştir. Haber kaynağı olma, eğlendirme ve eğitime gibi pek çok işlevi yerine getirir olmuştur. Yakın bir tarihe kadar sadece bir odada olan televizyon artık neredeyse her odada bulunmaktadır. Mobil cihazlar sayesinde artık ev dışında ve hareket halindeyken bile televizyon yayınlarını izleme olanağına sahip olmuş durumdayız.

Modern topluma geçişle birlikte çocuklar dört duvar arasında büyümektedirler. Anne ve babalar çocuklarını evde güvenli şekilde tutmak için televizyonu bir yol olarak görmektedirler. Televizyon; bakıcı, kurtarıcı, oyalayıcı aracı olmaktadır. Çocuklara yemek yedirmek için bile televizyondan faydalandığı görülmektedir. Televizyonda çizgi filmin sihri kapılan çocuğu kontrol altında tutmak, anne ve babalar için kolay hale gelmektedir (Yapıcı, 2006).

Televizyonda yayınlanmakta olan çizgi filmler çocuklar tarafından en çok izlenen yayınlardır (Eskandari, 2007). Bir kontrol aracı haline gelmiş olan çizgi filmlerin çocukların hayatında yadsınamaz bir yeri bulunmaktadır.

Çocuklar tarafından seyredilen çizgi filmlerdeki karakterler çocuk tarafından örnek alınmaktadır. Çocuklar tarafından model alınan karakterlerin kişilik özellikleri çocukların günlük yaşamlarına ve oyunlarına yansımaktadır (Yavuzer,1991). İlkokul çağındaki

çocuklar, çizgi filmlerdeki karakterlerin özelliklerini , davranış biçimlerini ve konuşmalarını taklit etmektedirler. Bu dönem çocuklar için adeta çizgi film karakterlerine tapma çağıdır (Kocaoluk 1987'den aktaran: Eskandari, 2007).

İlkokul çağındaki çocuk, kuvvet aramakta ve güce özenmektedir. Bu ihtiyaçtan yola çıkan çizgi film yapımcısı karakterleri bu ihtiyaç çerçevesinde şekillendirmektedir. Bu karakterler; tükenmeyen bir güç ile donanımlı, saldırgan, sorunları şiddetle çözen, tüm sorunların üstesinden gelen ancak bir yandan da sempatik ve sevimlidir. Bu yapı ile şekillenen karakterin iyi kaplı olması da bu tasarıma eklenince çocukların bu karakterleri model alması kaçınılmazdır (Çetin, 1999).

Tüm bu bilgiler ışığında çocuğun günlük yaşamında kayda değer bir vaktini harcadığı televizyon ve televizyonda izlemiş olduğu çizgi filmler çocuğun karakterine ve sosyal yaşamına etki etmektedir. Çizgi filmlerdeki karakterlerin konuşma şekli, davranış şekilleri, sorunları çözme biçimi , sosyal ilişkileri çocukların gerçek hayatına yansımakta ve aktarılmaktadır. Çocukların en çok izledikleri çizgi filmlerde yer alan karakterlerin çocuklara hangi iletileri aktardığı ve çocuklarda bunların ne tür yansımaları olduğu oldukça önemli bir noktadır. Bu noktadan yola çıkarak çizgi filmlerdeki baskın kişilik özelliklerinin belirlenmesi ve çocukların yaşamına yansımalarının ortaya çıkarılması amacıyla bu çalışma gerçekleştirilmiştir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, çizgi filmlerdeki baskın kişilik özelliklerinin çocuklar üzerindeki etkilerini belirlemektir. Bu temel amaca bağlı kalınarak aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Çizgi filmlerdeki baskın kişilik özellikleri nelerdir?
2. Çizgi filmlerdeki baskın kişilik özellikleri çocukların kişilik özelliklerini nasıl etkilemektedir?
3. Çizgi filmlerdeki baskın kişilik özellikleri çocukların sosyal gelişimlerine nasıl yansımaktadır?
4. Sınıf öğretmenin çizgi filmlerdeki baskın kişilik özelliklerin çocukların kişilik özelliklerine nasıl yansıdığına ilişkin görüşleri nelerdir?

1.3. Araştırmanın Önemi

Çağımızda yaşanan teknolojik gelişmelerin eşliğinde kitle iletişim araçları yaygınlaşmış ve bunlara erişim oldukça kolay hale gelmiştir. Kitle iletişim araçları arasında en yaygın olanlardan biri de televizyondur. Günümüzde neredeyse her evde bulunan televizyon gerek ulaşılabilirliği gerekse içerik zenginliğinden dolayı tüm yaştaki bireylere hitap etmektedir. Televizyonda yayınlanan içerikler insanlar için öğretici bir araç haline gelmiştir. Televizyon ile gizil öğrenme gerçekleşebilmektedir (A.Arslan, 2018). Televizyon yayınlarını en çok izleyen gruplar arasında yer alan çocuklar, bu öğrenme sürecinden en çok etkilenecekler arasında yer alır. Çocukların televizyonda izlemeyi tercih ettikleri yapımlar arasında çizgi filmler ilk sırada yer almaktadır (Araboğa, 2018). Çizgi filmler çocukların hayal dünyalarının zenginliğini, enerjilerinin yüksek olmasını, güce yönelimleri ve gerçek-hayal ayrımını yapamamalarını kullanarak üretilir. Bu üretilen programlar; çocuklara sonsuz bir güç, macera, zengin hayaller ve hızlı değişen olaylar sunmaktadır (Ünver, 2002). Çizgi filmlerin etkisinde kalan çocuklarla ilgili hayal dünyası ile gerçek hayatın ayrımının yapılamamasından kaynaklı kendini çizgi film karakteriyle özdeşleştiren çocuklara yönelik haberler zaman zaman basında yer almaktadır. Çizgi filmlerde yer alan karakterlerin toplum olarak doğru kabul ettiğimiz değer ve tutumlara sahip olması onları model alan çocukların sağlıklı gelişimi için önemlidir (P.Arslan, 2016). Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki çeşitli etkilerine yönelik çalışmaların sürekliliği ve sayıca fazla olması bu konunun önemine dikkat çekmektedir. Bu çalışmada çocukların izlemeyi en çok tercih ettiği çizgi filmdeki karakterlerin kişilik özellikleri incelenmiş ve bu karakterlerin çocukların davranışları ve sosyal yaşantıları üzerine etkileri belirlenmeye çalışılmıştır. Çocuklar toplumun temeli olduğundan dolayı, çizgi filmlerin çocuklar üzerine etkileri önemli bir konudur. Çocukların izledikleri çizgi filmlerin etkileri üzerine yapılan bu çalışmanın sonuçları, çocuklara izletilecek çizgi film içeriklerinin seçimi ve düzenlenmesi noktasında önem arz etmektedir.

1.4. Kısaltmalar ve Tanımlar

Çizgi Film: Resim ya da nesnelerin hareketli ve canlı oldukları yanılsamasını uyandıracak biçimde düzenlenmesi işlemi (Şenler, 2005).

Çocuk: Bedensel, ruhsal ve sosyal yönlerden erginliğe ve olgunluğa ulaşmamış birey (Erkut, Balcı, & Yıldız, 2017).

Karakter: Bireyin diğer bireylerden ayrılmasına olanak sağlayan davranış şekilleri, sahsına ait yapısı, özgün özellikleri (TDK, 2019).

Kahraman: İçinde yaşadığı toplumun bakış açılarına ve temel yargılarına sahip, topluma ait sorunları çözmeye insanüstü çaba sarf eden, kendisiyle eşleştirilen erdemleri bünyesinde barındıran birey (Altunpınar, 2018).

2. KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Çizgi Film

Tarihin ilk zamanlarından itibaren insanların kendilerini ifade etme yollarından biri resimdir. Mağaralara ve duvarlara çizilen figürler günlük hayatın akışını yansıtacak biçimde resmedilmiştir. Bu bağlamda ilk resim çalışmaları bir nevi günlük hayatın canlandırılması olarak kabul edilebilir. Canlandırma (animasyon), Türk Dil Kurumu (TDK) Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğünde, tek tek resimleri ya da devinimsiz nesnelere gösterim sırasında devinim duygusu verebilecek biçimde düzenlemek ve filme aktarmak işi olarak tanımlanmaktadır.

Çizgi film sıklıkla kullanılan animasyon tekniklerinden biridir. Animasyon kavramı; Latince “animare” kelimesinden gelmekte ruhlaştırmak, hayata geçirmek, değiştirmek anlamlarını taşımaktadır. Animasyon, anlık görüntülerin teknolojik işlemlerden geçirilerek devinen imajlara dönüştürme işlemine denir. Animasyonun amacı, durağan hareketsiz olan bir nesneye ya da resme hareket ve canlılık kazandırabilme çabasıdır (Köroğlu, 2016).

Bilim insanlarının yaptığı araştırmalar neticesinde ortaya çıkan gelişmeler ve hareketlerin görselleştirilmesi isteği, sinemayla birlikte çizgi filmin de gelişimini hızlandırmıştır. Görüntülerin çizimlerden oluşması ve çizgi filmlerin temelini hareketin canlandırılması olduğundan yola çıkılacak olursa sinemayla birlikte çizgi filmin gelişiminin de hız kazandığı söylenebilir. Günümüzde çizgi film, canlandırma sineması olarak bir sektör haline gelmiştir (Malatyaloğlu, 2014).

Çizgi film, genellikle kâğıt ya da benzeri yüzeyler üzerinde yer alan çizimlerin ve hareketsiz nesnelere özel teknikler yardımıyla hareket duygusu uyandıracak şekilde düzenlenmesiyle ve filme aktarılmasıyla meydana gelen sinemaya özgü bir anlatım olarak ifade edilebilir (Can 1996'dan aktaran :Dikili, 2018). TDK tarafından çizgi film “Bir konuyla ilgili olarak karakterlerinin hareketlerini belirtecek biçimde art arda çizilmiş resimlerden oluşan sinema filmi” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2018).

Çizgi film, sahneye uygun olarak karakterlerin her bir karede çizimiyle meydana getirilen bir film türüdür. Art arda süregelen çizimlerde yer alan karakterlerinin hepsi bir hareketi meydana getirmektedir. Bu çizimler, ekrana yansıtılmak amacıyla filme alınır ve bu sayede canlılık kazanmış olur. Birbirini art arda takip eden resimler çizgi filmleri oluşturmaktadır. Grafik tasarımına dayalı bir teknik kullanılması ve çizgi filmlerin tek tek

çizilen resimlerden meydana gelmesi çizgi filmi gerçek filmlerden ayıran en temel özelliktir (Özön, 2008).

2.1.1 Çizgi Filmin Dünya’da Tarihsel Gelişimi

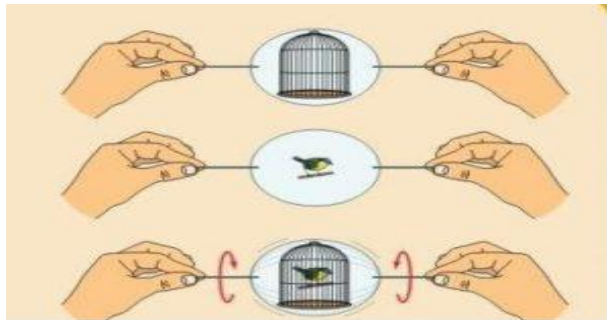
Çizgi filmlerle ilgili ilk çalışmalar, 1800’lü yıllarda başlamıştır. Başlangıç dönemi çalışmaları, ışık sayesinde retina üzerinde meydana gelen görüntünün bir süre algıda kalması ilkesine dayanmaktadır. Bu ilke ilerleyen yıllar içerisinde birçok çalışmanın temelini oluşturmuştur. Bu çalışmalardan ilki phenakistiskop olarak adlandırılmaktadır. Phenakistiskop disk biçiminde bir yapı üzerine yerleştirilen on altı resim alanı ve aralarındaki boşluklardan oluşmaktadır. Bu alanlara yerleştirilen resimler, diskin dönmesiyle hareket algısı oluşturmaktadır (Hünerli, 2005).



Şekil 1. Phenakistiskop

<https://xoxodigital.com/gallery/7378/phenakistoscope?page=9>

1824 yılında John Ayrton Paris tarafından geliştirilen *Thaumatrope* isimli oyuncak, her iki tarafında farklı resimler bulunan ve kenarlarına bağlı olan tellerle hareket ettirilen bir diskten oluşmaktadır. Çalışma ilkesi, diskin kenarlarındaki teller aracılığıyla hareket ettirilip hızlıca döndürülmesi şeklinde olan *Thaumatrope*, göz yanılsaması nedeniyle resimlerin birleşerek hareket ettiği duygusunu yaratmaktadır (Solomon ve Stark'tan aktaran: Dikili, 1983).



Şekil 2. Thaumatrope

<https://www.disneyinreview.com/chronology/history-of-animation-thaumatrope-faradays-wheel/>

Sonraki yıllarda William George Horner tarafından 1800'lü yılların ortasına doğru *Zoetrope* adlı oyuncak ile bu teknik daha da geliştirilmiştir. Bu oyuncak, iki yüzünde bulunan resimle beraber bir silindirden ibarettir. Oyuncakta bulunan silindirin hızlı bir şekilde döndürülmesi neticesinde oluşan göz yanılsaması ile tek bir resim algısı oluşmaktadır. Sonrasında, 1877 yılında Charles-Émile Reynaud tarafından geliştirilen ve çalışma prensibi *Zoetrope* ile benzer yapıda olan *Praxinoscope* isimli oyuncak sayesinde çizgi film tekniğiyle ilgili gelişmeler büyük hız kazanmıştır (Williams, 2001).



Şekil 3. Zoetrope

<http://www.mhs.ox.ac.uk/exhibits/fancy-names-and-fun-toys/zoetrope/>

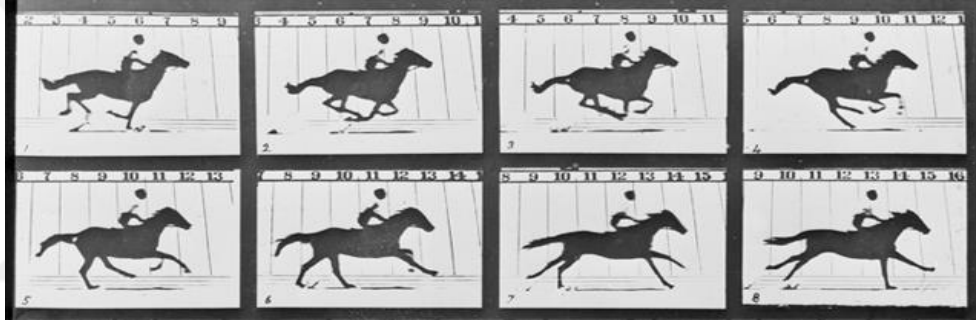
Praksinoskop (praxinoscope) çember biçimindeki yapının kenarlarındaki açıklıklar kaldırılmıştır. Görüntüyü yansıtan on iki tane ayna, çemberin iç kısmına yerleştirilmiştir. Bu aynalar, resimlerle karşılıklı olarak konumlandırılmış durumdadır. İzleyici düzener döndürüldüğünde aynaya bakar ve yanılsama neticesinde hareket görür. Praksinoskopta ortaya çıkan görüntü zoetropta elde edilen görüntüden daha net, yumuşak ve daha az baş döndürücüdür (Küçükcan, 2013).



Şekil 4. Praxinoscope

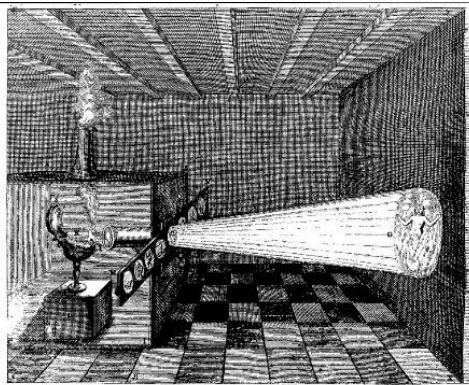
http://physics.kenyon.edu/EarlyApparatus/Optical_Recreations/Praxinoscopes/Praxinoscopes.html

Dönemin bilim insanlarından Eadweard Muybridge'in yaptığı arařtırmalar, sinemanın ortaya ıkmasına katkı saėlamıřtır. Eadweard Muybridge, hayvanların ve insanların hareketlerini fotoėraflayıp bu fotoėraflar ile hareketli cisim algısı oluřturmuřtur. Bunun neticesinde insanın fark edemeyeceėi detaylar bir bütünlük arz etmiřtir. Bu bütünlükle tek karede yer alan hareketsiz fotoėrafların harekete kavuřabildiėini göstermiřtir. Bu alıřmanın devamı niteliėinde sayılabilecek olan Hareket Eden Resimler adlı alıřmada Muybridge, sihirli fener üzerine dönebilen bir ember yerleřtirmiř ve emberin üzerindeki fotoėraflarla bir yansıma elde etmiřtir (Bazin, 1993). Bu alıřmada kullanılan sihirli fener, projeksiyon cihazlarının atası sayılmaktadır. Sihirli fener 17. Yüzyılda Hollandalı kâşifler tarafından kullanılmaya bařlanmıřtır. Bu fener sayesinde gerek gündüz güneř iřıėını gerekse geceleri kandil iřıklarını kullanarak resimleri duvar ya da perde gibi yüzeylere yansıtmıřlardır (Küçükcan, 2013).



řekil 5. Hareket Eden Resimler Muybridge

<http://www.eadweardmuybridge.co.uk/>



řekil 6. Sihirli Fener

https://web.stanford.edu/group/kircher/cgi-bin/site/?attachment_id=555

Tüm bu resimlere hareket kazandıran alıřmaların gerek bir film özelliėi tařıdıėını söylemek tam olarak doėru deėildir. 1900'lü yıllarda Komik Yüzün Gülün Evreleri isimli

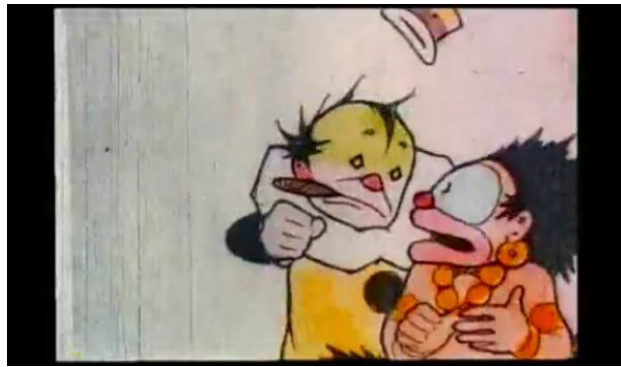
eser çizimlerin filme aktarıldığı ilk çalışmalardandır (Samancı, 2004). Yine aynı döneme denk gelen Emile Cohl'un Fantasmagori isimli çalışması da ilk çalışmalara örnek olarak gösterilebilir. Fantasmagori, beyaz kâğıt üzerine siyah olarak çizilen figürlerin perdede siyah zemin üzerinde beyaz olarak görünmesi yani negatif olarak gösterimidir. Bu gösterim izleyicilerin bir hayli ilgisini çekmiştir (Can, 1995).



Şekil 7. Fantasmagori

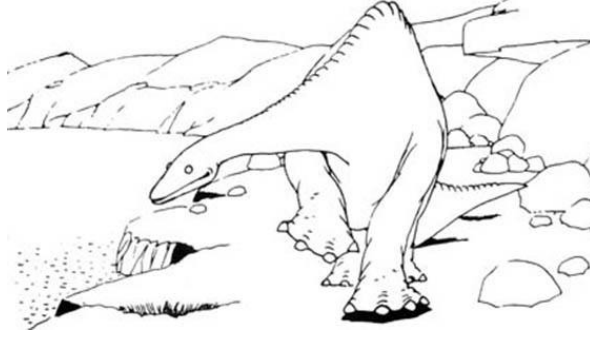
<https://cartooncolors.blogspot.com/2015/08/ilk-cizgi-film-fantasmagorie-1908.html>

Bu gelişmelerin ardına karikatürist Winsor McCay'in dört bin resimle oluşturduğu Little Nemo, on bin resimle oluşturduğu Gertie the Dinosaur çalışmaları ile birlikte Pat Sullivan'ın Felix the Cat isimli çalışmalarıyla çizgi film teknik anlamda hızlanmıştır (Kaba, 1992). Aynı zamanda McCay ilk renkli çizgi film denemesinde bulunmasıyla beraber Lusitiana'nın Batışı anlatım açısından bir çizgi filmde çok gerçekçi bir anlatıma daha yakındır. Yirmi beş bin kareden oluşan filmin dramatik bir yapısı vardır. Aynı zamanda gerçekçi bir çizim dili kullanılmıştır (Malatyalıoğlu, 2014).



Şekil 8. Little Nemo

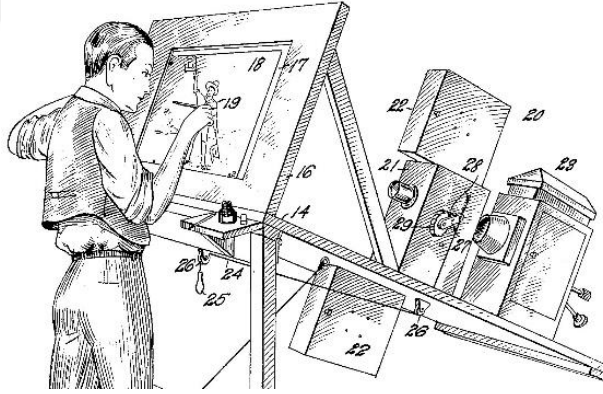
<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/06/the-first-true-animation-celebrating-winsor-mccay/241284/>



Şekil 9. Gertie the Dinosaur

<https://www.scpr.org/programs/offramp/2014/10/17/39872/gertie-the-dinosaur-animation-watershed-deserved-a/>

Canlandırılmalı çizgi filmin öncülerinden biri olan Max Fleischer, Rotoskop'un patentini 1915 yılında almıştır. Günümüzde de halen geliştirilerek kullanılmaya devam eden Rotoskop, kayda alınan görüntünün elle çizilerek kopyalanması ilkesine dayanır. Kopyalanan görüntü gerçek hareketleri daha etkili biçimde sunmaya olanak sağlamıştır. Fleischer'in ikinci buluşu olan rotograf, rotoskop ile elde edilen görüntüyle beraber canlı görüntünün de verilmesi ilkesine dayanır. Mürekkep Hokkasından Çıkma adlı eser bu teknikle yapılmış olup döneminde ilgi toplamayı başarmıştır (Malatyalıoğlu, 2014).



Şekil 10. Rotoskop

<https://painting-movies.com/en/painting-movies/>

Animasyon filmlerinin gelişimine hız kazandıran öğelerden saydam hücreler ve şeffaf plakalar tekniği, çizimlerin iş yükünü hafifletmiş ve üretimi kolaylaştırmıştır. Şeffaf plakalar tekniğinin patenti 1915 yılında Ear Hurd tarafından alınmıştır (P.Arslan, 2016).

1930'lu yıllarda çizgi filmler, o güne kadarki en parlak devrini yaşamıştır. Bu dönemde çizgi filmlere ses eklenmiştir. Bu yıllarda kurulan stüdyolardan Walt Disney ilk sesli filmi olan Mickey Mouse serilerini ve ardından Donald Duck ile Sley Symphang serilerini

yayınlanmıştır. Bunlardan sonra uzun metrajlı ilk çizgi filmlerden olan Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler'i yayınlanmıştır. Bunları Külkedisi, Peter Pan, Yüz Bir Dalmaçyalı yapımları izlemiştir (Atan, 1995).



Şekil 11. Flowers and Trees

<https://www.treehugger.com/culture/1932-love-story-sweetest-thing-and-stars-trees.html>

1932 yılında Oscar ödülü kazanan Flowers and Trees, bu özelliğinin yanında renkli çizgi filmin ilk örneği olması açısından da bu sektörde bir önemli yere sahiptir. Bu önemli yapıtın ardından 1937 yılında izleyicinin beğenisine sunulan Snow White and the Seven Dwarfs pek çok kişi tarafından, uzun metrajlı filmlerin ilk örneği olarak kabul edilmektedir. Bu filmler dönemlerinde büyük beğeni kazanmışlardır (Solomon, 1989).

2. Dünya Savaşı dönemini kapsayan (1939-1945) yıllarda birçok alanda olduğu gibi sinemada da savaşın etkilerini görmek olanaklıdır. Bu dönemde propaganda içeren çizgi filmler de yer almaya başlamıştır (Ebren, 2015). Bunun yanı sıra savaşın insanlar üzerinde oluşturduğu olumsuz psikolojik etkiden insanları kurtarabilmek adına eğlenceli içeriklere sahip çizgi filmler de propaganda içerikli filmlerle izleyicilere sunulmuştur (Malatyalıoğlu, 2014). 1944 yılında yapılan Seçim Cehennemi filmi, Rossvelt'in seçim kampanyasını destekleme amacı taşımaktadır. 1947 yılında yapılan İnsanın Kardeşliği filmi ise şiddet ve ırkçılığa karşı çıkan filmlerdir (Hünerli, 2005).

1950'li yıllarda televizyonun yaygınlaşmasıyla birlikte çizgi filmlerin yapımında artış görülmüştür. Bu filmler halk tarafından da beğenilmiştir. Maddi kaynak olarak özel televizyonlar için yapılan reklam filmlerinden yararlanılmıştır (İlgaz, 1998). 1960'lı yıllara gelindiğinde Scooby Doo(1969), The Flintstones (1960) ve Yogi Bear(1961) dikkat çekici filmler arasında yerini almıştır. The Flintstones televizyonun gün içerisinde en çok izlendiği zaman diliminde yayınlanan ilk çizgi film olma özelliği taşır (Moritz, 2008).

1970'li yıllarda Avrupa ve Amerika'da yaşanan gelişmelerle beraber Japonya'daki animasyon filmleri batı tesirinden kurtulup özgünleşmeye başlamıştır. Bu yıllarda başlayan teknikler günümüzdeki "anime" nin temelini oluşturmuştur. Bu dönemde dev robotların yer aldığı "mecha" olarak adlandırılan yapımlar görülmektedir (Tan, 1991).

1980'e kadarki süreçte üretilen çizgi filmler reklam kaygısı taşımadığından daha çok masalsi, büyülü ve barış yanlısı yaklaşımıyla eğitici değerler taşımaktadır. Ancak sanayi koşullarının yaşama etkisinin artmasıyla çizgi film içerikleri daha gürültülü ve kavgacı bir yapıya bürünmeye başlamıştır. 1980'li yıllarda bilgisayarın yaygınlaşmasıyla çizgi filmlerde bilgisayar teknikleri yer almaya başlamıştır. Bununla birlikte yetişkinlere yönelik çizgi filmler de yapılmaya başlamıştır (Aşkaroğlu, 2006).

1992 yılında gösterime sunulan "Allaaddin" üretim maliyetinin yaklaşık beş katı hasılat yapmıştır. Bu başarı, çizgi filmlerin yetişkinlere de hitap etmesinin önemli bir göstergesi olarak sayılmaktadır. Bu başarının ardından 1995 yılında Pocahontas, 1996 yılında Notr Dame'ın Kamburu, 1997 yılında Herkül ve 1998 yılında Mulan etki bırakan yapımlar arasında yer almıştır (Ö.Demir, 2013).

1990'lı yıllarla beraber bilgisayar grafiği ve üç boyutlu canlandırmalar kullanılmaya başlanmıştır. Tamamen animasyonla oluşturulan ilk film, 1995 yılında yapılan Oyuncak Hikâyesi'dir (Kılıcı, 2009). Bu yapımın ardından, pek çok film animasyon ile oluşturulmaya başlanmıştır. Çağımızda artık tüm alanlarda etkisini gösteren bilgisayar teknolojisi, 2000'li yıllarla beraber canlandırma sinemasının üretim şeklini kalıcı olarak değiştirmiştir (Ebren, 2015).

Çizgi filmlerin tarih boyunca süregelen gelişimi incelendiğinde resim sanatı ile ortaya çıktığı söylenebilir. Zaman içerisinde teknolojide meydana gelen gelişmelerle beraber çizgi filmin izleyicisine ulaşması yüz yılı aşkın bir süreyi almıştır. Bunun ardına kameranın icadı ile çizgi filmlerde değişim meydana gelmeye başlamıştır. Burada anlık karelerden gerçek zamanlı filmlere doğru bir geçiş söz konudur. Şüphesiz ki sinemayla birlikte çizgi filmin gelişimi de hız kazanmıştır. Teknoloji yönünden süregelen gelişmeler ve dönemin olanakları doğrultusunda yapılan keşifler sürecinde animasyon filmleri ilk dönemlerinde belirsiz bir yapı sergilemiştir (Malatyaloğlu, 2014). Ancak çizgi film teknolojiyle birlikte gelişimini zamanla sürdürmüştür. Günümüzde yetişkinlere ve çocuklara hitap eden çeşitli yapımların sayılarında ve niteliklerinde kayda değer bir artış söz konusudur. Artık gelişimini sürdüren ve ekonomik değeri olan bir sektör haline gelmiştir.

2.1.2. Çizgi Filmin Türkiye’de Tarihsel Gelişimi

Türkiye’de çizgi filmin tarihi çok eskilere dayanmamaktadır. Canlandırma isteğiyle yapılan Hacivat ve Karagöz gölge oyunu tam olarak karşılama da canlandırma sinemasına oldukça yakın olarak kabul edilmektedir. Bunun nedeni gölge oyunlarında varlıklara hareket ve ses kazandırılması olduğu düşünülebilir. Bu bağlamda Türkiye’de canlandırmanın ilk örneklerinden biri Hacivat ve Karagöz’dür (Aşılıoğlu, 2018).



Şekil 12. Hacivat ve Karagöz Gölge Oyunu

<http://www.hurriyet.com.tr/gundem/karagoz-ve-hacivat-kimdir-41035617>

Canlandırmaya Türk kültüründen verilebilecek bir diğer örnek ipli kuklalar. İpli kuklalar konuşmaların yanı sıra müzik eşliğinde danslı gösteriler sergilemekteydi (Şimşek, 2014).

Günümüz anlayışına uygun canlandırmaya Türkiye’imizde 1930’lu yıllara gelindiğinde rastlanmaktadır. Bu yıllarda sinemalarda gösterilen filmlere insanların ilgi duymasıyla beraber canlandırma alanında çalışmalar da başlamıştır (Hünerli, 2005).

Türkiye’imizdeki çizgi film alanındaki ilk çalışmaların karikatürcüler tarafından yapıldığı söylenebilir. Dönemin karikatürcüleri yabancılardan etkilenmişlerdir. Kâğıt üzerine çizdikleri karakterlerin sinemaya aktarılması için çalışmalarda bulunmuşlardır. Karikatürist Cemal Nadir de bu bağlamda çalışmalar yapmıştır. Cemal Nadir dönemin Walt Disney yapıtlarından etkilenmiştir. 1928 yılında Amcabey karakterini yaratmıştır. Bu karakterle 1932’de Amcabey Plajda isimli bir çizgi film yapmaya çalışmış ancak bu çizgi filmi tamamlayamamıştır (P.Arslan, 2016).

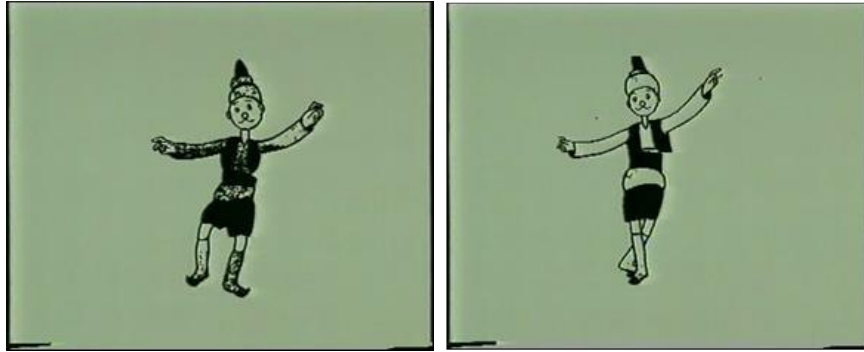


Şekil 13. Amcabey

<http://arsiv.ntv.com.tr/news/203644.asp>

1940'lı yıllara gelindiğinde Eflatun Nuri Erkoç'un Dolmuş ve Şoförü adlı filmine rastlamak mümkündür. Bu film deneysel nitelikte olup mürekkebin film şeridine uygulanmasıyla yapılmıştır. Dolmuş ve Şoförü filmi Türk çizgi film şeritlerinin en eskisi olarak kabul edilir (Kaba, 2002).

Bu çalışmanın ardına 1947 yılında Vedat Ar'ın da önemli katkıları olmuştur. Vedat Ar yurt dışında bulunduğu bir dönemde Fransa'nın Paris kentinde canlandırma sineması üzerine eğitim almıştır. Bu eğitimle öğrencilere Devlet Güzel Sanatlar Akademisinde bilgilerini aktardığı bir kurs vermiştir. Öğrencilerinde oluşan on beş kişilik bir grupla 3 dakika süren bir film çekmişlerdir. Zeybek Oyunu adı verilen film Türkiye'mizin ilk canlandırma filmi olma özelliğini taşımaktadır (Hünerli, 2005).



Şekil 14. Zeybek Oyunu (Alicenap, 2015)

1950'li yıllarda canlandırma sineması üzerine yapılan çalışmalar devam etmiştir. Yapımcılığını Turgut Demirağ'ın üstlendiği, yönetmenliğini Yüksel Ünsal'ın yaptığı ve kalabalık bir çizer ekibiyle oluşturulan ilk uzun metrajlı film ortaya çıkmıştır. Türk masal kahramanlarının konu alındığı bu film Nasrettin Hoca ve Keloğlan'ın maceralarından

oluşmuştur. Bu filme ait kayıt bulunmamaktadır. Dönemin şartları itibariyle filmin negatiflerinin işlenmesi için Amerika Birleşik Devletleri'ne gönderildiği ve orada kaybolduğu iddiaları bulunmaktadır (Ö.Demir, 2013).

1960'lı yıllarda çizgi filmler reklam alanında yer bulmaya başlamıştır. Bu süreç çizgi filmleri yükselişe geçirmiştir. Bu yükselişe karikatür sanatçılarının eşlik etmesiyle beraber yapılan reklam filmleri oldukça beğeni toplamıştır. Karikatür sanatçıları bu dönemde bir araya gelerek çeşitli reklam ajansları kurmuşlar ve talebe cevap verme yoluna gitmişlerdir. Ancak reklam filmlerinin üretiminin hızlı oluşu beraberinde çizgi filmlerin barındırdığı sinematik anlatı öğelerini azaltmıştır (Kaba, 2002).

1960'lı yılların ortalarına gelindiğinde Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü filmi karşımıza çıkmaktadır. Bu film dönemin dikkat çeken isimlerinden Tonguç Yaşar'a aittir. Tonguç Yaşar'ın bu kişisel filmi, ikinci Altın Koza Film Şenliği'nde başarı göstererek büyük ödüle layık görülmüştür. Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü filmi ayrıca uluslararası anlamda da kendini tanıtmaya fırsatı bulmuştur. Fransa'da düzenlenen Dokuzuncu Uluslararası Film Şenliği'ne katılmıştır. Bu eserde sanatçı kültürümüzün sanat öğelerinden biri olan kaligrafiyi alışılmışın dışında kullanarak klasik çizgi film anlayışının dışına çıkmıştır. Bu yönüyle deneysel bir çalışma olarak nitelendirilebilir (Türker, 2011).



Şekil 15. Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü (Alicenap, 2015)

1970'li yıllarda Türkiye'deki tek televizyon kanalı olan TRT, yayın akışında yerli canlandırma filmlerine de yer vermiştir. Bunları program aralarına yerleştirerek yapmıştır. Bu yıllarda TRT'ye içerik olarak yerli canlandırma filmleri üreten stüdyolar kurulmuştur. Pasin ve Benice stüdyoları bunların örneklerindedir. Bu döneme ait bazı filmler ise Evliya Çelebi, Ece ile Yüce, Tomurcuk, Süper Cıvciv ve Karınca Ailesi'dir (Ö.Demir, 2013).

1980'li yıllarda Pasin ve Benice Stüdyoları TRT için içerik üretmeye devam etmiştir. Bu dönem ayrıca TRT'nin yerli çizgi filmlere yayınlarında yer vermeye başladığı dönemdir. Yerli çizgi filmlerin desteklenmesi ve üretilen çizgi filmlerde yerli kültürel öğelere yer verilmesi amacıyla Kültür Bakanlığı düzenlediği yarışmanın konusu olarak Nasrettin Hoca'yı belirlemiştir. Düzenlenen yarışmada başarı göstererek birinci ve ikinci olarak seçilen kişilere bakanlık aynı konuyu ele alan bir çizgi film daha yaptırmıştır. Kültür Bakanlığı tarafından ödüllendirilen Tonguç Yaşar, filmler yapmaya devam etmiştir. Tonguç Yaşar Kaplumbağa ve Tavşan (1985), Cüppe (1986), Hırsızın Hiç Mi Kabahati Yok (1986), Kuş ve Avcı (1987) filmlerini yapmıştır (Özakçaoğlu, 2009).

1990'lı yılların başlarında çizgi filmlere verilen desteğin azaldığı görülmektedir. Bu dönemde sektördeki bazı isimler yurt dışına gitmiş bazıları ise ülkede kalmıştır. Ülkede kalanlar ekonomik sıkıntılara rağmen reklam filmleriyle beraber canlandırma filmleri yaparak ayakta kalmaya çalışmışlardır. Yurt dışına giden isimler herkesçe bilinen Xman, Micky Mause, Spiderman, Tarzan, Karınca Z gibi önemli filmlerde çeşitli görevler üstlenmişlerdir. Yeterli desteğin olmaması gerekçesiyle birçok önemli isim yurda dönüş yapmamıştır (Türker, 2011). Bunların yanında özel televizyonların hayatımıza girmesi ve teknolojinin gelişmesiyle animasyon tekniklerinin kullanıldığı yapımlar görülmeye başlanmıştır. Bilgisayarın bu dönemle beraber yapımlarda etkin yer aldığı söylenebilir (P.Arslan, 2016). Bu yıllarda üç boyutlu tv programları ve reklamlar yapılmaya başlandı. Ayrıca farklı tekniklerin denendiği kısa filmler, oyunlar için animasyonlar, çizgi filmler, tanıtım filmleri yapılmıştır. Bu dönemde farklı teknikleri kullanarak işler yapan birçok firmayı görmek mümkündür. Yine 1990'lı yıllarda yaşanan bir diğer önemli gelişme üniversiteler bünyesinde çizgi film bölümlerinin açılmasıdır. Bu sayede başarılı çizgi film sanatçılarının yetişmesinin önü açılmış olmuştur (Malatyalıoğlu, 2014).

Üniversitelerde eğitim alan insan gücüyle beraber bilgisayar ve animasyon teknolojilerinin gelişimi pek çok çizgi film kanalının hayatımıza girmesine olanak sağlamıştır. 1997 yılında kurulan ve Türkiye'deki ilk çizgi film ve çocuk kanalı olma özelliğine sahip Maxi Tv'yi; Jojo Tv, Yumurcak Tv, D Çocuk gibi kanallar izlemiştir. 2000'li yıllara geldiğimizde günümüzde de 24 saat yayın yapan çocuk kanalları görülmektedir. İlk devlet çocuk kanalımız olan TRT Çocuk ise 2008 yılında yayın hayatına başlamıştır (Doğan & Göker, 2012).

Artan kanal ve çizgi filmlerin çeşitliliği çocuklar kadar yetişkinlerin de ilgisini çekmiştir. TRT ve diğer çocuk kanalları bu ilgiden dolayı çizgi filmlere destek vermiştir.

Sağlanan bu destekle beraber Pepe, Keloğlan, Rafadan Tayfa gibi başarılı çalışmalar yapılmıştır. Üniversitelerde kurulan çizgi film bölümleri ve stüdyoların varlığı sayesinde yetişen nitelikli yapımcı adayları gerek yurt içi gerekse yurt dışında başarılı işlere imza atmaya devam etmektedir (Araboğa, 2018).



Şekil 16. Pepe



Şekil 17. Keloğlan



Şekil 18. Rafadan Tayfa

<https://www.trtcocuk.net.tr/pepee> <https://www.trtcocuk.net.tr/keloganmasallari> <https://www.trtcocuk.net.tr/rafadantayfa>

Türkiye’de canlandırma isteğiyle yapılan gölge oyunu ve kuklalar uzun soluklu bir süreç olan çizgi filmlerin topraklarımızdaki temelleri olarak görülebilir. Çizgi film sürecinde gerçekleştirilen ilk çalışmalar yabancılardan izler taşımakla beraber kendi kültürümüze ait öğeler de taşımaktadır. İlk televizyon kanalımız olan TRT’nin yayın hayatına başlamasıyla birlikte üretilmeye başlayan içerikler, gelişimini sürdürmeye devam etmektedir.

2.2. Çocuk-Televizyon-Çizgi Film

Çağımızda kitle iletişim araçları vazgeçilmez bir noktaya gelmiştir. Teknolojik gelişmelerin etkisiyle kitle iletişim araçları yaygınlaşmış ve bilgiye erişim neredeyse her noktadan sağlanabilir olmuştur. Zaman ve mekân sınırlılıklarının aşılmasıyla kitle iletişimi yeni bir boyuta taşınmıştır. Kitle iletişim araçları arasında televizyon, internet, yazılı ve görsel basın olarak sayılabilir. Televizyon ve internet; görsel ve işitsel etkileri ve erişim kolaylıkları nedeniyle algı yönetiminden, düşünce kalıplarının şekillendirilmesine, giyim ve yeme alışkanlıklarına kadar neredeyse insana ve topluma ait her şeye müdahalede bulunmaya, değiştirmeye ve yön vermeye başlamıştır.

Toplumsal rollerin ve toplumda beklenen kişilik özelliklerinin ve davranış şekillerinin öncelikle ailede öğrenildiğinden yola çıkılarak aile, sosyalleşmenin ilk aşamasıdır denebilir. Marcuse, günümüz toplumlarında yeni ve popüler kültürlerin oluşturulması ve yaygınlaştırılmasında kitle iletişim araçlarının oldukça etkin ve yaygın olduğunu ileri sürmektedir. Marcuse bu araçları, sosyalleşmeye yön veren bir ajan olarak görmektedir. Günümüz toplumlarında kitle iletişim araçları önemli bir görev yapmakta ve giderek ailenin yerini almaya başlamaktadır (Tuna, 2008).

İnsanların odalarından dünyaya açılan bir kapı olarak nitelendirilebilecek olan televizyon neredeyse her evde başköşede yer almaktadır. Odadaki eşyaların konumları bile televizyona göre şekillenmektedir. Ailenin temel taşı olan ebeveynler çocuklarını elektronik bakıcı olarak adlandırılan televizyonlara teslim etmiş durumdadır. Çocuklarını kontrol ve bilinç dışı şekilde elektronik bakıcıların inisiyatifine bırakan aileler kısa bir süre sonra bu durumun çocukları üzerindeki sonuçlarını görmeye başlayacaktır (Doğan & Göker, 2012).

2018 yılında ilköğretim çocuklarının televizyon izleme alışkanlıkları üzerine yapılan araştırmaya göre; televizyon her evde bulunmakta ve günde ortalama 330 dakika izlenmektedir. Aile fertlerinin son dört hafta içinde boş zamanlarını değerlendirmek üzere yaptıkları eğlence ve kültür faaliyetlerinin dağılımı incelendiğinde en çok yaptıkları faaliyetin %94,6 ile televizyon izlemek olduğu görülmektedir (URL-1, 2018).

Televizyon programlarında biri olan çizgi filmler çocukların beğenerek ve yoğun bir ilgi ile izledikleri aynı zamanda eğlenceli vakit geçirdikleri yapımlardır (Çelenk, 1995). TDK'nin tanımına göre çocukluk, erkek ya da kızların bebeklikten ergenliğe kadarki gelişim kısmını kapsayan dönemdir (TDK, 2018). Çocuk Koruma Kanunu'nun 3. Maddesine göre çocuk, 18 yaşını doldurmamış bireydir. Türkiye'nin dahil olduğu uluslararası sözleşmelerden biri olan Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi'ne göre ise yapılan tanım Türk Medeni Kanunu'nda yer alan küçük kavramını da karşılayan, daha önce ergenliğe ulaşılmadıkça 18 yaşını tamamlamamış bireydir (URL-2, 2019). Çocuklar televizyon ekranlarına büyük ilgi duyarlar. Çocukların genel olarak sesli ve hareketli nesnelere karşı bir duyarlılığı vardır. Bu duyarlılık onların erken yaşta televizyona bağlanmasına yol açar (Yağlı, 2013). Üç yaşından sonra çocuklar televizyonu ve televizyonda istedikleri kanalı tek başlarına açabilmektedirler. Bu durum ailelerin çocuklar üzerindeki kontrol yetisini zayıflatmaktadır. Ebeveynlerin çocuklarının üzerindeki etkilerinden biri olan yönlendirmeye böylece televizyon da dahil olmaktadır. Çocuklar da büyük ölçüde izledikleri çizgi filmlerin etkisi altında kalmaktadır (Çelenk, 1995).

Çocuklar, izlemiş oldukları çizgi filmlerde yer alan kahramanları kendileri için model olarak görmektedirler. Model alınan bu karakterlerin gerek hareketleri gerekse konuşma şekilleri çocuklarda görülmektedir (Yavuzer, 2004). Televizyonun en önemli izleyici kitlelerinden olan çocukların da çizgi filmi en çok tercih etmesi neticesinde bu çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki çeşitli yönlerde etkileri oluşmaktadır.

2.3. Çizgi Filmlerin Çocuklar Üzerindeki Etkileri

2.3.1. Sosyal Etkileri

Televizyon aracılığıyla bireyler farkına varmaksızın farklı toplumların ve bu topluma ait kültürlerin yaşam tarzından, davranış biçimlerinden, satın alma alışkanlıklarından, insan ilişkilerinden etkilenirler (Ayrancı, Köseoğlu, & Günay, 2004).

Çocuklar, izledikleri yapımlardaki karakterlerin etkisi altında kaldıklarından çocukların kişilikleri etkilenmektedir. Çocuğun örnek aldığı kahramanlar genel olarak ilerleyen yaşlarda olmak istediği kişidir. Bundan kaynaklı olarak çocuk doğuştan sahip olduğu yetenek ve ilgi duyduğu alanlardan çok hayran olduğu kahramanın özelliklerine göre bir bilinç geliştirmekte ve hayatını şekillendirmektedir (Earged, 2008).

Öğrenme sürecinde olan çocuklar televizyonda yayınlanan çizgi filmlerden etkilenmeye açıktırlar. Çocuklar öğrendiklerinin büyük bir kısmını taklit eder. Taklit ve gözlem yoluyla öğrenmede etkin olan unsurlardan birisi de televizyonlarda yer alan çizgi filmlerdir. Sosyal öğrenme kuramcısı Bandura' ya göre sözel modelleme yoluyla dil gelişiminde kullanılan araç önemlidir. Günümüzde televizyonun sunduğu simgesel karakterler; aile, öğretmen gibi gerçek şahısların önüne geçmiştir (Mert, 2010).

Mustafa Ruhi Şirin de taklit yoluyla öğrenmede çocuk ve televizyon ilişkisine dikkat çeker. Şirin'e göre çocuk televizyonu görsel bir oyuncak olarak görür. Çocuk çevresinde gördüğü ve işittiği şeyleri oyunlaştırma eğilimindedir. Düşsel bir dünyada bulunan çocuk, kendi dünyasındaki hayali arkadaşlarıyla maceralara yönelebilir. Kurgu dünyasındaki kahramanlardan etkilenen çocuk, gerçek arkadaşlarıyla da benzer maceralar yaşamak ister. Bu maceraların da merkezinde olma isteği pek çok sorunun başlangıcıdır (Şirin, 2011).

Çizgi filmlerin sosyal etkilerinden bir diğeri de toplumsal cinsiyete dair yaptıkları tanımlamalardır. Çocuklar bu tanımlamalarda gerek şimdi gerekse gelecekte cinsiyetlerindeki bireylerin sergilemeleri gereken tipik davranışları gözlemlemektedir. Çizgi filmlerin cinsiyet temelindeki davranış kalıplarına bakıldığında erkeklerin egemen, aktif, güçlü, koruyucu; kızların ise zayıf ve talep eden konumda olduğu görülmektedir (Timisi, 1996).

Çizgi filmlerde, cinsiyet temelinde verilen mesajlar incelendiğinde şiddete ve çatışmaya erkeklerin daha çok yöneldiği görülmektedir. Kız çocuklarının ise uyumlu ve toplumsal olarak kendilerine çizilen çerçeveye uyma eğiliminde olduğu görülmektedir. Bu

durumla birlikte çizgi filmlerde iki etkiyi aynı anda yaratarak erkeklerin şiddet eğilimli kızların ise zayıf olmalarının doğal olduğu algısı oluşturulmaktadır. Böylece şiddet eğilimi desteklenmektedir (Aşkaroğlu, 2006).

Çocuklar, zayıf ve güçsüz olmasından dolayı güce ulaşma eğilimindedir. Bu nedenle çizgi filmlerdeki kahramanlar; saldırgan, gücü tükenmeyen, her şeyin üstesinden gelen bir profildedir. Bunların yanı sıra ana karakter sempatik ve komiktir. Bu kurguda kahramanın saldırgan tavrını makul göstermek için kötülükle mücadelesi kullanılmaktadır. Önemli nokta; sorunun çözümüne şiddetle erişilmesi, güç sahibi olma, yıkıcı silahlara sahip olmadır. Kahramanlar bu yapıyla beraber iyi kalpli, sevimli olarak gösterildiğinde çocuğun bunu model almasında hiçbir engel kalmamaktadır (Çetin, 1999) . Genellikle erkek çocuklara yönelik bu tarz çizgi filmlerde kullanılan silahlar, büyük ve ağır metal silahlardan meydana gelmektedir. Öte yandan kız çocuklarına yönelik çizgi filmlerde ise müzik, dans ve modanın daha göze çarpan bir şekilde sunulduğunu söylenebilir. Bu tarz çizgi filmlerin yanında kız çocuklarının da güçlü olabileceğini anlatan çizgi filmler de mevcuttur (Aşkaroğlu, 2006). Çizgi filmlerde erkek ve kızların model aldıkları karakterlerin konuşmaları da çocuklar üzerinde etkileri olabilmektedir.

2.3.2. Dil Edinimi Üzerine Etkileri

Çocuklarda dil gelişimi ailede başlar ve karşılaştığı uyarıcılarla şekillenir. Televizyon, okul ve arkadaş çevresi bu süreçte gelişimi etkileyen önemli uyarıcılardandır. Zaman içerisinde gelişen dil bilgi ve becerisi 7 yaşından sonra etkin bir şekilde kullanılmaya başlar. Çocuğun kendine ait dünyasında yaşamışlıklarını, çevresinde süregelen durumları, hissettiği duyguları ve fikirlerini anlatabilmek ve etkin iletişim kurabilmek için yeni kelimeler öğrenmesi zorunludur. Çocuğun dil edinimi sürecinde yazılı ve görsel materyaller aracılığıyla ailesi ve çevresi tarafından desteklenmesi gerekmektedir. Okumayı öğrenmeye başlayan çocuğun bunu alışkanlık haline getirmesi için resimli öykü kitaplarından yararlanmalıdır (Yağlı, 2013) . Çocuk yazıya aktarılan duygu ve düşüncelere, görsellerin desteğiyle kendini bırakır. Görsellerin ve yazıların anlamını kavramaya dönük çabalar sarf etmeye başlar (Sever, 2012). Bu durum çocuğun okumadan keyif almasını sağlamanın yanında okuduğunu anlama ve olayları kavrama becerisinin de artmasını sağlayacaktır.

Çağımızda teknolojik alanda yaşanan değişim ve gelişmelerin sayesinde öykülerde yer alan kahramanların maceralarını izleme olanağına da sahip olundu. Kitaplarda yer alan

kelime zenginliđi ve anlatım tekniđi çizgi filmlerde oldukça farklı bir şekilde kendine yer bulmaktadır. Teknolojiyle yođrulmuş bu dünyada Türkiye'nin yeterli üretim yapamamasından dolayı, yabancıların ürettiđi çizgi filmler televizyonlarda oldukça fazla yer almaktadır. Bu yabancı yapımlar, Türkçe'ye çevrilmelerine rağmen gerek kültürel ögeler gerek dil açısından çocukları olumsuz etkilemektedirler. Çeviri sırasında dilimizde yer almayan ve bire bir çevrilen argo kelimeler bu olumsuz etkilere örnek olarak verilebilir. Ayrıca bu yayınların sıklığı ve çekiciliđi çocukları okumaktan, ders çalışmaktan hatta oyun ve arkadaşlıktan uzaklaştıracak noktaya getirmektedir (Yađlı, 2013).

Devlet okullarında eğitim öğretim gören toplamı 940 olan okul öncesi ve ilköğretim öğrencisinin anneleriyle yapılan, çizgi filmlerde çocukların duyduđu kelimelerin çocuklar tarafından günlük hayatta kullanımına ilişkin bir çalışmada elde edilen veriler şöyledir: Annelerin %54.3'ü çocuklarının her zaman çizgi film dilini günlük hayatta kullandığını, %28.6'sı ara sıra kullandığını %18 ise nadiren kullandığını ya da hiçbir zaman kullanmadığını belirtmiştir. Bu çalışmada elde edilen verilerine göre çizgi filmlerde geçen kelimeler %82 oranla çocuđun günlük yaşamındaki kelime dađarcığını etkilemektedir (Adak Özdemir & Ramazan, 2012).

Aşkarođlu'na göre yaşamımız boyunca en temel iletişim araçlarımızdan biri olan dil üzerinde televizyon ve çizgi film izlemenin olumsuz sonuçları vardır. Çizgi filmlerde kullanılan kelimelerin az olmasının yanında ana dilde yaşanan bozulmalar bu olumsuz sonuçlardandır (Aşkarođlu, 2006). Yabancı çizgi filmlerin dilimize çevirileri çocukları kültürel açıdan ve dil açısından olumsuz etkiler. Çocuklarda argo sözcük kullanımını artırır (Yađlı, 2013). Bu olumsuzluklar yalnızca yabancı yapımlarda deđil yerli yapımlarda da karşımıza çıkmaktadır. Yerli yapımlarda yaşanan bu sorunun temelinde ana dilin yanlış, özentili ve üretkenlikten uzak kullanımını gelmektedir (Aşkarođlu, 2006). Çocukların sosyal yaşamı ve dil edinimi üzerine etkisi olan çizgi filmlerin psikolojik sonuçlarının olması da olası bir durumdur.

2.3.3. Psikolojik Etkileri

Çocuklar için çizgi filmlerin eğlence aracı olmasının yanında çocukların egolarını güçlendiren bir etkisi de vardır. Çocuklar, çizgi filmlerdeki kahramanlar aracılığıyla sorunların üstesinden gelme ve başarıma duygularını yaşayarak ego tatminine ulaşır. Bazı

çocuklar için kendi ayakları üzerinde durmanın yol göstericisidir. Bazıları içinse sorumluluklardan kaçış kapısıdır (Turan, 1996).

Gelişim çağında bulunan çocuklarda aşırı duyarlılık ve çabuk etkilenme görülmektedir. Çocuklar kendi isteklerinin diğer çocukların da istekleriyle aynı olduğuna inanır. Bu inanç onların bir gruba dâhil olmalarını kolay hale getirir. Bu kadar kolay etkilenme belki de hayatının farklı bir döneminde bir daha olmayacaktır (Çelenk, 1995). Bu etkilenme bazen olumsuz bazen ise olumlu olabilmektedir. Çizgi film izlerken mutlu olan, zevk alan çocukların psikolojileri genel anlamda olumlu etkilenmektedir (Arslan P. , 2016). Çocuklar çizgi filmlerden duygusal olarak etkilenmektedir. Bazı çizgi filmler sevgi, saygı, arkadaşlık ve dostluk gibi tamamı olumlu özellik taşıyan noktaların ele alındığı yapımlardır. Bunlar çocukların karakterlerini olumlu yönde geliştiren yapımlardır (Kara, 2019). Nitekim Pepe ve Pocoyo adlı çizgi filmler üzerine yapılan incelemede özgüven, sevgi, saygı, doğruluk, sorumluluk, empati, yardımseverlik gibi ahlak gelişimini destekleyen mesajların aktarıldığı belirlenmiştir (Kılınç, 2013). Çizgi filmler, çocuklara bu değerleri aktararak çocukların duygu ve düşünce dünyalarını gelişmesine olanak sağlar ve çocuklarda estetik zevki oluşturur.

Çocuklar, izledikleri çizgi filmlerden etkilenir ve gelişimsel özellikleri nedeniyle gerçek ile hayali, oyun ile gerçeği ayıramayabilirler. Bu nedenle çocuklar izledikleri çizgi filmlerde yer alan kahramanları örnek alarak onlar gibi uçmaya ya da çevresindekilere zarar verebilecek davranışlarda bulunabilirler (Doğan & Göker, 2012) . Bunlar kimi zaman basına yansıyan haberler olarak karşımıza çıkmaktadır. Mersin’de 4 yaşındaki çocuğun 7. kattan atlaması; Ankara’da 4 yaşındaki çocuğun 3. kattan atlaması çizgi filmlerin çocuklar üzerine ne kadar etkili olduğuna örnek olarak gösterilebilir (Ebren, 2015).

Basına yansıyan bu haberlerin yanı sıra çocukların eğlenceli zaman geçirmek için izledikleri çizgi filmlerde vurma, bomba atma, ateşli silah kullanma, delici ve kesici alet kullanımı da yer almaktadır. Çocuklara bu yolla şiddeti taklit edebilecekleri ve saldırgan davranabilecekleri mesajı verilmektedir. Bu tür içeriklerin en masum görünen örneklerinden Tom ve Jerry, Sylvester ve Twetty, Road Runner ve Bugs Bunny filmlerinde yer alan iki karakter temelde bir birlerine zarar verirler. Bunu yaparken karakterden biri diğerinin kafasına büyük ve sert cisimlerle vurur, çeşitli araçlarla bedenini keser, üzerinden araçla geçer, patlayıcılarla havaya uçurur, yüksek bir yerden düşmesine neden olur ve üzerine ağır cisimler atar. Tüm bu olanlardan sonra şiddete maruz kalan karakter birkaç saniyenin ardından bedeninde kalıcı bir zarar olmadan eski haline geri döner. Gerçek hayatla ilgili

durumların saptırılması şiddet içerikli davranışları teşvik ederek şiddetin benimsenmesi sağlanmaktadır. Çocukların izledikleri şiddet içerikli yapımların çocuklar üzerinde olumsuz sonuçlar doğuracağı ve bu etkilerin artacağı açıktır (Uluç, 2002).

Ayrıca bu tür şiddet ihtiva eden çizgi filmler çocuklarda uyku düzenini de olumsuz etkiler. Tek kalmaktan endişe duyma ve korkmaya neden olabilir. Bunun yanında çizgi filmlerin çocuklarda kültürel öğelerin yok olması ve değişime uğraması, madde kullanımı gibi olumsuz alışkanlıkları tetiklediği kabul görmektedir (Doğan & Göker, 2012). Çocuklar üzerinde ortaya çıkan psikolojik etkiler çocukların yaşamının her alanında etkisini gösterebilmektedir. Çocuklar zamanlarının bir kısmını okulda eğitim öğretim görek geçirmektedirler. Dolayısıyla psikolojik değişimlerin eğitime yansımaları olabilmektedir.

2.3.4. Eğitim Etkileri

Çocuğun aile ortamından çıkarak çevre ile etkileşiminin en üst düzeye ulaştığı dönem eğitim öğretim hayatının başladığı dönemdir. Bu dönem hafızanın, dil ve mantıksal becerilerin hızlı bir artış gösterdiği dönemdir. Bu dönem çocuğun televizyonda izlediklerini eğitim amaçlı kullanacağı dönemdir. Mantıksal ilişkiler kurmaya başlayan çocukların görüntülerden yetişkinler kadar etkilendikleri hissedilir (Ebren, 2015).

Çocukların televizyonlarda en çok tercih ettiği yapımlar çizgi filmler ve çocuk programlarıdır. Çocuk programlarının içeriklerine bakıldığında burada da canlandırmanın ve çizgi filmlerin yer aldığı görülmektedir. Çizgi filmlerin bu denli izlenmesinin bir nedeni de çizgi film kahramanlarının çocuğun davranışsal, duygusal ve bilişsel dünyasıyla paralellik göstermesidir. Çizgi film izleme sırasında çocuk bedenen hareketsizdir ancak zihinsel olarak aktiftir. Bu edilgen dinleme, kabul etmeyi simgeleyen bir durumdur. Görsel ve işitsel içerik barındıran çizgi filmler karmaşık durumları daha net, yalın ve anlaşılır kılarak etkin ve özlü bir öğrenim sağlar (Özakçaoğlu, 2009).

Çocukların ekran karşısında geçirdikleri zamanın olumlu ve olumsuz sonuçlar doğurduğuyula ilgili farklı fikirler mevcuttur. Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki olumlu etkilerinden bazıları şu şekilde belirtilmiştir:

- Çocuğun kavrama ve öğrenme sürecini daha erken yaşlara taşır.
- Çocuğa taklit yoluyla iyiliği ve yardımseverliği öğretir.
- Çocuğun dünyasını duygusal anlamda geliştirmesinin yanı sıra estetik zevkine de katkı sağlar.

- Kitaba uyarlanan çizgi film kahramanları çocukların okuma alışkanlıklarına katkı sağlar.
- Çocuğun hayata olan bakış açısına katkı sağlar.
- Çizgi film izlerken çocuğun hem görsel hem de işitsel algısının devreye girmesiyle öğrenmenin etkinliği artar.
- Çocuğu eğlendirmenin yanında çocuğa ulusal ve evrensel değerleri öğretir.
- Çocuğun bilişsel becerilerini geliştirerek karşılaştırma ve düşünme yetisini artırır (Yağlı, 2013).
- Örtük öğrenmenin gerçekleşmesine yardımcı olur.
- Hayal dünyasını zenginleştirir.
- Davranışlar üzerinde olumlu etki yaratır.
- Çocuğun kendini tanımasına yardımcı olur (Şimşek, 2014).

Çizgi filmler çocukların hızlı okuma ve anlama yetilerinin gelişmesine katkı sağlamaktadır. Günümüz koşullarında teknolojinin gelişmesi ve yaygınlaşmasıyla çizgi filmler geniş bir etki alanına ulaşmıştır. Çocukların ilgisini yoğun bir şekilde çeken çizgi film ve animasyonlar çocukları eğlendirerek eğitebilmektedir. Çizgi filmlerde tema, gerek gerçekçi bir şekilde gerekse hayal gücünün etkisini de içine katarak sunulabilmektedir. Bu yolla öğretim daha ilgi çekici hale gelerek çocuklarda öğrenmeye karşı olumlu yaklaşım oluşturulabilir. Ayrıca farklı duyu organlarının devreye girmesiyle öğrenme sürecindeki kalıcılık artarak etkili bir öğrenme sağlanmaktadır (İnce, 1991). Çocuğun eğitimi üzerinde etkisi bulunan çizgi filmlerin geleneksel kültür aktarımının öğreniminde etkisi olabileceği gibi, popüler kültür aktarımına da etkisi olabilmektedir.

Çizgi filmlerin çocukları olumsuz etkilediğine dair görüşler de bulunmaktadır. Bu görüşlerden biri çizgi filmlerin çocuklarda yorumlama ve düşünme kapasitesinin gelişimini olumsuz etkilediği yönündedir. Çizgi filmler öğrenme sürecine olumsuz yönde etki eder. Üst düzey düşünme becerilerinden analiz, sentez gibi becerilerin gelişmesini ve çocuğun yaratıcılığını olumsuz etkiler (Doğan & Göker, 2012). Ayrıca çizgi filmlerin öğrenmede güçlük, okul başarısında düşüş, topluma aykırı davranışlar gibi etkileri olmaktadır (Çamurdan, 2007).

Çok fazla ekran karşısında zaman geçiren çocuklar bu süre boyunca oldukça fazla iletiye maruz kalmaktadırlar. Bu durum hareketsizlikle beraber çocuğun zihinsel olarak da uyusuk olmasına sebep olmaktadır. Kontrolsüz olarak televizyon karşısında zaman geçiren

çocuk karakterinin şekillenmesi sürecinde yanlış bilgi ve modellerle kişilik gelişimini olumsuz yönde temellendirmektedir (Araboğa, 2018).

Çocukların eğitiminde dikkat sürelerinin önemi büyüktür. Belirli bir süre boyunca bir konu ya da noktaya odaklanma öğrenmede önemli bir etkidir. Çocukların izledikleri çizgi filmlerin reklamlar nedeniyle sık sık kesintiye uğraması dikkatlerinin kısa sürede dağılmasına neden olmaktadır. Bu durumda uzun süre bir noktaya odaklanma zorlaşmaktadır. Bunun yanında çizgi filmlerin görüntü ile zihinsel inşalar gerçekleştirilmesi, yazım ile zihinsel yapı geliştirme kapasitesini olumsuz etkilemektedir (Aşkaroğlu, 2006).

Çizgi filmlerin olumsuz etkilerinden bir diğeri iletişimi ve etkileşimi ilk olarak ailede öğrenen çocuğun çizgi filmlerle tanışmasının ardından ekran karşısında sessiz ve hareketsizce zaman geçirmesiyle birlikte aile içi iletişimin ve etkileşimin zayıflamasıdır (Tarhan).

Edilgen olarak çizgi film izleyen çocuk ekranda gördüğü şeyleri sorgulamaksızın doğru olarak kabul etmektedir. Bu süreç çocuğun eleştirel düşünme yetisinin gelişmesini engelleyebilir. İzleme süresinin aşırıya kaçması durumunda da çocuklar; okuma, spor, resim, müzik gibi eğitsel ve sanatsal etkinliklerden yoksun kalabilmektedirler. Bu uzun izleme süreleri çocuğun çevresine olan ilgisini azaltabilmekte ve hatta konuşmada gecikmelere bile neden olabilmektedir (Doğan & Göker, 2012).

2.4. Çizgi Film ve Popüler Kültür İlişkisi

Kültürel unsurların devamlılığı ve sonraki nesillere aktarımı için kültürel kodların yinelenerek çağa uygun şekilde tekrar edilmesi gerekir. Günümüz koşullarında ilerleyen teknolojiyle, animasyon ve çizgi filmler kültürel değerlerin aktarımında önemli bir yere sahiptir. Çizgi filmler aracılığıyla kültür aktarımı yapılırken dikkat edilmesi gereken önemli bir unsur yabancı çizgi filmlerin dublaj yoluyla sunulmasıdır. Dublaj yapılırken iki ana yol izlenmektedir. Bu yollardan bir tanesi bir dilden ötekine yapılan birebir çeviridir. İzlenen diğer yol ise temel anlatının aynı kalması esas alınarak yapılan serbest çevirilerdir. Serbest çevirilerde çocuğun ana dilinde bulunan anlatım yapılarının yanı sıra kültürel unsurlar da yer almaktadır. Kendi kültürel unsurlarına henüz tam olarak hâkim olamayan çocuk bu durumda başka kültürlerin etkisi altında kalabilmekte ve kendi kültüründen koparak büyüyebilmektedir. Bu süreçle beraber çocuk tercüme edilen eserlerde yer alan kültürel

unsurlar ile kendi kültürü arasındaki ayrımı fark edememektedir (Gürel, Temizyürek, & Şahbaz, 2007).

Kitle iletişim araçları yoluyla her yerde etkisini gördüğümüz popüler kültür yansımaları, günümüz toplumlarında tüketimi zorunlu hale getirmiştir. Bu işlevini kullan ve at alışkanlığı ile yerleştirmektedir. Televizyon bu alışkanlığın oluşturulmasında etkin bir yere sahiptir. Televizyon insanların hangi ülkede veya hangi gelir düzeyinde olursa olsun sahip olduğu bir araçtır. Bu araçla yayılan popüler kültür öğeleri ile farklı ülkelerde yaşayan insanların bile giyim, beslenme vb. tüketim alışkanlıklarında benzerlikler görülmektedir (Kırık, 2013).

Çoğu sanatçı ve teknoloji uzmanı tarafından özellikle çocuklara yönelik üretilen çizgi film, içerikleri kültürel ürün olmanın yanında endüstriyel bir ürün haline de gelmektedir. Pazarlama yöntemlerinin kullanımı ile pek çok ürün oluşturulmaktadır. Bu ürünler kitaplardan oyun parklarına, dergilerden oyuncaklara, yatak örtülerinden kostümlere kadar geniş bir yelpazeye sahiptir. Bu ürün yelpazesi sayesinde içerik hayal dünyasındaki asıl halinden başka bir hale dönüşerek gerçeklik kazanır. Bu endüstriyel yapımlarla kahramanın yanında yan karakterler de hayat bulur. Çocuğa karakterler ve ürünlerin oluşturduğu bütünlük içerisinde bir yaşam tarzı sunulur. Çocuklar taklit etme eğilimiyle hayal ürünü bir dünyayı ve unsurlarını gerçekmiş gibi yaşamaya başlar. Gerektiğinde alınan dönütlerle karakterler ve ürünler güncellenerek kar merkezi olmaya devam eder (Yıldız, 2013).

2.5. Çizgi Filmlerde Karakter

Çizgi filmleri çocuklar için sevimli kılan karakterlerdir. Bir başka deyişle çizgi filmlerin etkili olmasının çizgi filmlerde yer alan karakterlerdir. Çizgi filmlerde yer alan karakterler bazı insani özellikler taşır. Bu özellikler insanda çizgi film karakterine bir yakınlık ve özdeşleşme oluşturur. İzleyici karakterin duygularını paylaşır ve izleyicide birliktelik hissi oluşur (Can, 1995).

Çizgi filmlerde olaylar temelde ana karakter çevresinde gelişir. Çizgi filmlerde bu ana karakterler üç temel başlık altında sıralanabilir. Bunlar hayvanlar, insanlar ve hayal ürünü varlıklardır (Temizyürek & Acar, 2014).

Çizgi filmlerdeki insan karakterler günlük hayattaki gibi psikolojik, sosyolojik ve fiziksel özellikler barındırmaktadır. Bu sahip oldukları karakteristik yapıya göre hareket etmektedirler. Bu durum karakterlere etkileyici, samimi, gizemli davranış şekilleri

kazandırılır. Karakter film süresince olaylara karşı kimi zaman alışlagelmiş kimi zamanda sürpriz tepkiler verir. Bu tepkiler karakteri daha gerçekçi yapmaktadır. Bu sayede izleyici karakter ile arasında bir bağ yakalamış olur (Malatyalıoğlu, 2014).

Çizgi filmlerde yer alan insan karakterler, gerçek yaşamdan farksız olarak duygu ve düşüncelerini ifade eder. Bu benzerlik izleyicide daha inandırıcı bir etki uyandırır. Çizgi filmlerde de gerçek hayattaki gibi anne, baba, kardeş, öğretmen gibi karakterler vardır. Günlük yaşamında hâlihazırda model alınan kişiler ile eşleşen çizgi karakterlerde çocuk tarafından rahatlıkla benimsenir. Çocuğun benimsemiş olduğu karakterin, çizgi filmdeki sorun çözme şekli günlük hayatına da yön verir (P.Arslan, 2016).

Günümüz çizgi filmlerinde yer alan karakterler çizgi filmin başından itibaren genelde ya hep kötü ya da hep iyidir. Kötü karakterin ders çıkarıp iyi olabileceği yönünde bir değişim genelde söz konusu değildir. Kötü karakterin varlık amacı şiddet kullanarak kötülük için savaşıdır. Karşılaştığı sorunları bu şekilde çözmektedir. Bu karakterler duygusallıktan uzak, başkalarına zarar vermektен ve acı çektirmekten haz duyan bir yapıdadır. Ayrıca çizgi filmlerde gerçeklik algısını değiştirebilecek şekilde gerçek dünyada yer almayan gerçeküstü bir dünya sergilenmektedir. Ana karakter genelde kurban olarak karşımıza çıkmaktadır. Ana karakter karşılaştığı sorunları ve uğradığı haksızlığı çözmek için şiddetten başka seçeneği yokmuş gibi davranmaktadır. Nihayetinde kazanan iyiler olarak karşımıza çıkmaktadır. Seçilebilecek tek yol olarak şiddetin sunulduğu bu durumda şiddet normalleştirilerek içselleştirilmektedir. Bir diğer algı yanılgısına neden olan unsur da herhangi bir anlaşmazlık ya da sorun durumunda bir tarafın kazanan diğer tarafın ise kaybeden olmak zorunda olduğudur. Bu yolla çocuk dünyada kazanan ya da kaybeden taraftan biri olmak zorunda olduğunu düşünmektedir. Oluşturulan bu yapı içerisinde kazanmaya giden yol, şiddet uygulamaktan ve savaşımdan geçmektedir. Savaş araçları ise her zaman ulaşılabilir. Savaş araçları ile ana karakter güçlü olmakta ve her sorunun üstesinden gelebilir güçtedir. Böylelikle savaş araçları ana karakterin gücünün kaynağı olmaktadır. Baskın karakterlerin bu şiddet eğilimleri çocukların davranışlarına da yansımaktadır (Taştan, 2009).

Çizgi filmler geçmişten günümüze incelendiğinde gerek geçmişteki çizgi filmlerde gerekse günümüz çizgi filmlerinde hayvan karakterin sıkça kullanıldığı görülmektedir. Örneğin ilk canlandırma filminin ana karakteri bir dinozordur. Bunun dışında kediler, fareler, kuşlar, köpekler, ağaçkakanlar, sincaplar çizgi filmlerde ilk kullanılan hayvan karakterler olarak karşımıza çıkmaktadır (Can, 1995). Daha sonraları pek çok farklı hayvan karakterler çizgi filmlerde yer almıştır.

Çocuklara yönelik olan çizgi filmlerin yanı sıra masallar ve oyunlarda hayvan karakterlerinin kullanılması tesadüf değildir. Çizgi filmlerde hayvanların kullanılmasının nedeni karakterlere masumiyet katmaktır (Temizyürek & Acar, 2014). Çizgi filmlerde hayvanlar iki şekilde kullanılmaktadır. Bunlardan ilki ana karakter veya karakterler arasında yer almasıdır. Bir diğeri insan karaktere yardım eden konumunda olmasıdır (Can, 1995). Beinman en çok kullanılan hayvan karakterlerin sembolize ettiği insani karakter özelliklerini şu şekilde belirtmiştir:

Aslan: Cesur, şerefli, hayvanların kralı

Kuzu: Yumuşak başlı, nazik, masum

Fare: Çekingen, Korumasız

Tavşan: Zeki ve becerikli veya utangaç ve savunmasız

Ayı: kaba kuvvet, kaslı, akılsız

İnek ve Kuzu: zeki olmayan, uysal, takipçi

Kedi: Benmerkezci, kurnaz ve acımasız

Köpek: Sadık ve hizmetkâr (Beinman, 2007)

Hayvan karakterler kadar ilgi çekici olan diğeri bir karakter türü de gerçeküstü karakterlerdir. Gerçeküstü karakterler yüzyıllar öncesinden günümüze kadar insanların hep ilgisini çekmiştir. Efsanelerden, masallara, dizilere ve filmlere kadar pek çok alanın vazgeçilmezleri olan gerçeküstü karakterler çizgi filmler için de vazgeçilmez unsurlardandır. Gerçeküstü karakterlerin tasarım aşaması oldukça büyük bir özen gerektirir. Bu karakterin tasarımında kullanılacak sonsuz hayal gücü beraberinde bazı sorunları da getirebilir. İnsanlar ile gerçeküstü karakterlerin etkileşimi iyi kurgulanmadığında karakterler izleyici tarafından çekici ve mantıklı bulunmayabilir. İzleyici tarafından mantıksız bulunan karakterlerin de tasarımı kabul görmeyecektir (Malatyaloğlu, 2014).

İzleyici tarafından beğenilen gerçeküstü karakterler insanlarla etkileşime geçen veya insansı davranışlarda bulunan karakterler olarak senaryoda yerini almaktadır. Örnek olarak Ejderhanı Nasıl Eğitirsin adlı canlandırma filminde yer alan “Toothless” karakteri verilebilir. Bu karakterin fiziksel özelliği farklıdır. Alışılmışın dışında olan bu karakterin benimsenmesi için karakter köpek, kedi ve at gibi hayvanların insanlarla iletişim sürecinde yapacağı davranışlara benzer şekilde tasarlanmıştır. Bu karakterin sahip olduğu güç bir tehdit veya tehlike olarak sunulmamıştır. Bunun yerine büyüleyici ve fantastik bir karakter olarak sunulmuştur (P.Arslan, 2016).

İnsansı davranışlar sergileyen gerçeküstü karakterlerin yer aldığı yapımlardan Hotel Transylvania filmi de iyi bir örnek olarak sayılabilir. Gerçeküstü varlıklar tüm farklılıklara rağmen iletişim kurabilmekte, sevgi gösterebilmekte, arkadaşlık yapabilmektedir. Dolaylı olarak canavarlardan yola çıkılarak insanların yaşamları anlatılmaktadır (Malatyalıoğlu, 2014). Çocukların ilgisini yoğun olarak çekmek üzere yapılan çizgi filmlerdeki karakterlerin olumlu özelliklerinin yanı sıra olumsuz özellikleri de vardır. Bu olumsuz özelliklere sahip karakterlerin çocuklar üzerinde olumsuz etkileri de olabilmektedir.

Çizgi filmler gösterilmeye başlandığı günden itibaren sürekli ilgi görmüştür. Teknolojik gelişmelerle birlikte gelişimini ve dönüşümünü sürdüren çizgi filmler özellikle çocukların talep gösterdiği yapımlar olarak öne çıkmaktadır. Çizgi filmler, geniş izleyici kitlesi olan çocukların sosyal ilişkilerine, psikolojilerine, dil edimlerine ve eğitim yaşantılarına kadar pek çok alanda etkili olmaktadır. Bu etkiler kimi zaman olumlu kimi zamansa olumsuz olarak karşımıza çıkmaktadır.

2.6. İlgili Araştırmalar

2.7.1. Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Handayani, Rasyidah ve Kasyulita (2015) tarafından yapılan araştırmada yapılan İngilizce öğretim sırasında çizgi film kullanımının İngilizce kelime dağarcığına katkısının belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırmada elde edilen bulguların ışığında İngilizce kelime öğretimi sırasında çizgi filmlerden yararlanılmasının kelime öğreniminde bir artış sağladığı saptanmıştır.

Rahim, Halim ve Mamat (2014) tarafından yapılan çalışmada çizgi filmlerin ikinci dil öğrenimi üzerindeki etkilerinin araştırılması amaçlanmıştır. Bu amaçla Malay çizgi filmlerinden Upin ve Ipin çizgi filmleri araştırma kapsamında ele alınmıştır. Araştırma sonucuna göre çizgi filmlerin yabancı dil öğreniminde bir öğretim aracı olarak kullanılabileceği görülmüştür. Ayrıca öğrencileri Malay diliyle kısa öyküler yazmayı öğrenmiştir.

Mary (2015) tarafından yapılan araştırmada Amerikan yapımı animasyon programlarının Meksikalı çocuklar üzerindeki etkileri araştırılmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinin kullanıldığı çalışmada 8-11 yaşları arasında bulunan çocuklar üzerinden çalışma yürütülmüştür. Bu yaş aralığında belirlenen 44 çocuk ile yarı yapılandırılmış

görüşmeler aracılığıyla veriler toplanmıştır. Araştırma sonuçlarına göre çocuklar izledikleri animasyonların farklı bir kültüre ait yapımlar olduğunu fark etmiştir. Ayrıca büyük yaş grubundaki çocukların izledikleri animasyondaki kültürel öğeleri kendi kültürü ile kıyasladıkları görülmüştür.

2.7.2. Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar

Bu bölümde çizgi film ile ilgili olarak yurt içinde yapılan bazı çalışmaların kapsamı, yöntemi ve sonuçları üzerinde durulmuştur.

İnce (1991) tarafından yapılan “Çizgi Filmlerin 6-18 Yaş Grubu Bireylerin Yaşantılarında Yeri ve Önemi” isimli araştırmada çocukların televizyon izleme süreleri, en çok izlemeyi tercih ettikleri programlar, bu programların beğenilme oranları ve çizgi film türlerinin çocuklarda oluşturduğu çağrışımlar içeren saha araştırması ve anket yöntemiyle tespit edilmiştir. Araştırmada elde edilen sonuçlara göre çocukların tamamı çizgi filmleri izlemekte ve beğenmektedir. 32 çocuğun katıldığı anket çalışmasına göre çocukların %78 ine karşılık gelen 25 kişi en çok izlediği program olarak çizgi filmi belirtmiştir. İzlenen çizgi filmlerin yapımlarından hangisini çağrıştırdığı sorulduğunda % 43.8 ‘e karşılık gelen 14 kişi bilmediğini belirtmiştir.

Can’ın (1995) “Okul öncesi Çocuklara Yönelik Televizyon Programları İçinde Çizgi Filmlerin Çocukların Gelişimine ve İletişimine Etkileri” isimli çalışmada çizgi filmlerin çocuğun iletişimi ve gelişimi üzerinde ne tür bir etki yaptığı belirlenmeye çalışılmıştır. Çalışmada çocuklara çizgi filmler izletilmiş (He-man, Temel Reis, Taş Devri, Ninja Kaplumbağalar) ve ardından anket uygulanmıştır. Çocuklara uygulanan ankette izlenen çizgi filmlerle alakalı 18 soru sorulmuştur. Araştırma sonucunda çocukların hepsi çizgi filmleri izlediklerini belirtmişlerdir. Araştırma sonucunda elde edilen verilere göre çocuklar, izledikleri çizgi filmlerdeki karakterlerin en fazla konuşmalarından ve hareketlerinden etkilenmişlerdir. Çocukların çizgi filmlerdeki karakterlerin kullandığı olumlu ya da olumsuz kelimeleri kendi kelime dağarcıklarına kattıkları ve bu kelimeleri oynadıkları oyuncaklara isim olarak verdikleri sonucuna da varılmıştır.

Çıkrıkçı’nın (1999) “ Çizgi Filmlerin 5-6 Yaş Çocuklarının Kavram Gelişimim ve Kazanımına Etkisi” isimli çalışmada çizgi filmlerin okul öncesi çağındaki çocukların kavram öğrenimi ve gelişimine etkisi araştırılmıştır. Çalışmada iki çizgi film ve bu çizgi filmlerde yer alan 30 kavram ele alınmıştır. Çalışma 10 çocuk üzerinden yürütülmüştür. Elde

edilen verilere göre bu yaş aralığındaki çocuklarda belirlenen kavramların arasında kavramların tanımlanması noktasında en çok cevap alınan adlardır. Adların ardına sırasıyla sıfatlar ve eylemler yer almaktadır.

Köşker (2005) tarafından hazırlanan "Televizyondaki Çizgi Filmlerin (Animasyon), İlköğretim Çağı Çocuklarının Eğitimi Üzerine Etkileri" isimli Çalışmasında televizyonda yayınlanan çizgi filmlerin ilköğretim çağındaki çocukların Eğitimine etkisi belirlenmeye çalışılmıştır. Bu çalışmada ilköğretim 4. ve 5. sınıflardaki öğrenci, öğretmen ve velilere anket uygulanmıştır. Araştırmanın örneklemini olarak Ankara ilindeki 150 öğrenci, 50 öğretmen ve 100 veli belirlenmiştir. Böylece yayınlanan çizgi filmler çok yönlü bir biçimde ele alınmaya çalışılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre çizgi filmler çocuklar üzerinde zaman zaman olumsuz etkiler bırakmaktadır. Çocuklar izledikleri çizgi filmlerdeki olumsuz davranışlardan etkilenip bunları örnek alabilmektedirler. Bu etki neticesinde çocuklar şiddete eğilim gösterebilmektedirler. Öte yandan çocukların hayal gücünü geliştiren, eğitici özelliği olan ve çocukları olumlu yönde etkileyen çizgi filmler de mevcuttur.

Aşkaroğlu'nun (2006) "Şiddet İçeren Çizgi Filmlerin İlköğretim Dönemi Çocuklarının Resimleri Üzerine Etkileri" adlı çalışmasında şiddet içerikli çizgi filmlerin 5. Sınıf öğrencilerinin resimlerine ve gelişimlerine etkisi incelenmiştir. Yapılan araştırmanın sonuçlarına göre çocuklar izlemiş oldukları şiddet içerikli filmlerden genelde olumsuz olarak etkilenmektedirler. Çocuklar, bu etkilenmenin neticesinde yaşamlarında şiddeti, sorunlara karşı bir çözüm aracı olarak kullanabilmektedirler. Ayrıca çocuklar şiddeti olağan bir biçimde karşılayabilmektedirler. Bu bilgiler ışığında şiddet içeren çizgi filmlerin çocukları psikolojik, düşünsel ve kavramsal olarak olumsuz etkilediği sonucuna varılmıştır.

Eskandari'nin (2007) İran'da televizyonda yayınlanan "Çizgi Filmlerin İlkokul Öğrencilerinin Eğitimine Etkisi" isimli çalışmasında İran'da televizyon kanallarında yayınlanan çizgi filmlerin 1. sınıftan 5. sınıfa kadar olan öğrencileri nasıl etkilediği üzerine bir değerlendirme yapılmıştır. Çalışmanın örneklemini Tahran'da rastgele seçilen 6 okulda öğrenim gören 263 öğrenci, 263 veli ve 90 öğretmen oluşturmuştur. Araştırma sonucunda elde edilen verilere göre İran'da yayınlanan çizgi filmler ilkökullerinin tümü tarafından her gün ve günde en az 1 saat izlenmektedir. Bu öğrenciler izledikleri çizgi filmlerden olumlu ve olumsuz olarak etkilenmektedirler. Öğrencilerin etkilenme çeşidi ve oranının cinsiyet ve sosyoekonomik bağlamda anlamlı bir farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır.

Yađlı (2013) tarafından yapılan “Çocuđun Eđitiminde ve Gelişiminde Çizgi Filmlerin Rolü: Caillou ve Pepee Örneđi” isimli çalışmada, adı geçen çizgi filmlerinin nasıl ortaya çıktığı, ana karakterleri ve çizgi filmde geçen temel kurgu üzerinde durulmuştur. Yapılan çalışmaya göre çocukların, izleyeceđi çizgi filmlerin seçimi yapılırken gerek yaşına gerekse içeriđine dikkat edilmesi gerekmektedir. Çocuđun ekran karşısında geçirdiđi zamanın artmasının hem çocuđun fiziksel gelişimini olumsuz etkilediđi hem de psikolojik durumuna olumsuz etki ettiđi sonucuna ulaşılmıştır.

Ö.Demir’in (2013) “Türk Televizyonlarında Yayınlanan Çizgi Filmlerin İlköğretim Çađı Çocuklarının Toplumsallaşma Sürecine Etkilerinin Deđerlendirilmesi” isimli çalışmasında 4,5 ve 6. sınıflardaki öğrencilerin izledikleri çizgi filmlerin toplumsallaşma sürecine etkilerinin araştırılması amaçlanmıştır. Yapılan bu çalışmada tarama modeli tercih edilmiştir. Araştırmanın örneklemini Ankara ilindeki 150 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre günde 3 saati aşan çizgi film izleme oranlarının çocuklarda toplumsallaştırma etkisinin daha fazla olduđu görülmüştür. Canlandırma filmlerinin etkilerinin 4. sınıf çocuklarında en yüksek oranda, 5. sınıf öğrencilerinde ise en az oranda toplumsallaşma etkisi olduđu söylenebilir. Araştırmada yer alan erkek öğrencilerin toplumsallaşma ölçek puanları esas alındığında çizgi filmlerin toplumsallaşma üzerindeki etkisinin kızlara oranla daha fazla olduđu kanısına varılabilir. Araştırmanın bir diđer sonucuna göre şiddet içeren çizgi filmler daha fazla izlenen çizgi filmlerdendir. Araştırmada yer alan katılımcıların çođunluđu tarafından çizgi filmlerde yer alan müzikler etkileyici olarak deđerlendirilmiştir.

Özen’in (2015) “Televizyondaki Şiddetin Çizgi Filmler Yolu İle Okul Öncesi Çocuklara Etkisi” adlı çalışmasında okul öncesi çocukların televizyonda yayınlanan şiddet içerikli çizgi filmlerden etkilenme durumlarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırma kapsamında 7 çocuk kanalında yayınlanan 49 çizgi film şiddet düzeyi açısından incelenmiştir. Araştırma sonucuna çocuk kanallarında yayınlanan çizgi filmlerin büyük bir kısmının yabancı yapım olduđu saptanmıştır. Çizgi filmlerdeki şiddet düzeyi %61.22 olarak karşımıza çıkmaktadır. Araştırma kapsamında incelenen çizgi filmlerin 11’inde duygusal, 24’ünde sözel, 26’sında fiziksel şiddet belirlenmiştir.

Ayan’ın (2016) “ Çizgi Filmlerin Söz Varlığı Üzerine Bir Araştırma” adlı çalışmasında ilkokul öğrencilerinin en çok izledikleri çizgi filmlerin kelime dađarcığına etkisinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Çalışmada 300 öğrenci ve 10 çizgi film den yararlanılmıştır. Çalışma doküman incelemesi ve kategorik içerik analizi yöntemleriyle ele

alınmıştır. Çizgi filmlerin ve ilkokul öğrencilerinin söz varlıklarının karşılaştırmalı olarak ele alındığı bu çalışmada 1916 farklı sözcüğün ortak olduğu tespit edilmiştir. Bu bilgidene yola çıkılarak çizgi filmlerin söz varlığı unsurları ile ilkokul öğrencilerinin dağarcığında yer alan söz varlığı unsurlarının birbiriyle örtüştüğü görülmüştür.

P. Arslan'ın (2016) “Çizgi Filmlerde Lider Özelliklerinin Eğitimdeki Yeri” adlı çalışmasında çizgi filmlerde yer alan lider özelliklerinin eğitimle ilişkisini belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın örneklemini animasyon filmleri arasından seçilen 30 film oluşturmaktadır. Çalışmada içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre animasyon filmlerinde daha çok pozitif içeriklerin yer aldığı görülmüştür. Bu pozitif içeriklerin alt kategorileri arasından en çok yer bulan alt kategoriler çalışkanlık, üretkenlik ve hayal gücünün kullanımı olarak saptanmıştır. En az yer bulan pozitif içerikli alt kategori ise gerçekte bağlantılı davranma olarak saptanmıştır. Araştırma verilerinden yol çıkarak animasyon filmlerin genel anlamda çalışkanlık ve hayal gücü açısından olumlu bir yapıya sahip olduğu sonucuna varılmıştır.

Ünlü'nün (2017) “Toplumsal Cinsiyet Rollerini Bakımından TRT Çocuk Kanalında Yayımlanan Çizgi Filmler” adlı çalışmasında adı geçen televizyon kanalındaki çizgi filmler toplumsal cinsiyet bağlamında incelenmiştir. Araştırma kapsamında kanalda yayımlanan beş çizgi film doküman analizi deseni ile ele alınmıştır. Araştırma sonuçlarına göre tüm çizgi filmlerde toplumda kalıplaşmış yargıların yer bulduğu görülmüştür. Araştırma kapsamında ele alınan tüm çizgi filmler, toplumsal cinsiyet bağlamında hem olumlu hem de olumsuz iletiler aktarımı yapmaktadır. Araştırma kapsamında adı geçen çizgi film kanalının ele alınan çizgi filmlerinde toplumsal cinsiyet açısından eşitlikçi bir yapıya sahip olmadığı sonucuna varılmıştır.

Atik'in (2017) “Televizyonda Yayımlanan Çizgi Filmlerde Kişilerarası Problem Çözme Becerilerinin İncelenmesi” adlı çalışmasında kişiler arası sorunların yerli ve yabancı çizgi filmlerde hangi düzeyde yer aldığı ve bu sorunların nasıl ele alındığının belirlenmesi amaçlanmıştır. Çalışma nitel araştırma yöntemlerinden içerik analiziyle yürütülmüştür. Araştırma kapsamında Heidi ve Rafadan Tayfa adlı çizgi filmlerinin 10'ar bölümü izletilmiş ve kodlamalar yapılmıştır. Araştırma sonucunda 16 bölümde kişilerarası problem olduğu belirlenmiştir. Bu bölümlerde yer alan kişilerarası problem sayısının ise 46 olduğu görülmüştür. Bu problemlerin çoğunlukla iki kişi arasında yaşandığı ve kaynağının psikolojik ihtiyaçlar olduğu anlaşılmıştır. Kişiler arası problemlerin daha çok bir tarafın kazanmasıyla son bulduğu görülmüştür. Rafadan Tayfa çizgi filminde sorunların kaynağı

genelde kısıtlı kaynaklar ve çözüm yolu olarak da güç kullanımı olarak belirlenmiştir. Heidi çizgi filminde sorunların kaynağı karşılanmayan psikolojik ihtiyaçlar ve çözüm yolu olarak da genellikle üçüncü kişi müdahalesi olarak belirlenmiştir.

Güneş'in (2017) " Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Davranış Sorunları İle İzledikleri Çizgi Filmler Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" adlı çalışmasında okul öncesi dönemdeki çocukların sosyal davranışları, akran sorunları, duygusal sorunları, dikkat eksikliği, aşırı hareketlilik, davranış sorunları ile izledikleri şiddet içeren çizgi filmler arasında etkileşimin ortaya konması amaçlanmıştır. Araştırmanın örneklemini İstanbul'da özel okul öncesi eğitim kurumunda eğitim gören 133 çocuk ve ebeveynleri olarak belirlenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre çocukların davranış sorunları ile babalarının 21-30 yaş aralığı arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Buna karşın ebeveynlerin eğitim düzeyi ve medeni durumu ile çocukların cinsiyet ve yaşı arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Çocukların izledikleri şiddet içerikli çizgi filmler ile duygusal sorunları, davranışsal sorunları, aşırı hareketlilik, dikkat eksikliği arasında anlamlı (%95) bir ilişki tespit edilmiştir.

A. Arslan'ın (2018) " Okul Öncesi Çocukluk Dönemi Çizgi Filmlerinde Mantıksal Düşünme Ve Bilişsel Beceriler: TRT Çocuk Kanalı" adlı çalışmasında Pepee, Kuzucuk ve Elif'in Düşleri çizgi filmlerinin okul öncesi çocuklarının mantıksal düşüncelerine fayda sağlayacak bilişsel becerileri içerip içermediği, içeriyorsa ne sıklıkla olduğu karşılaştırılmalı olarak belirlemek amaçlanmıştır. Araştırmada nitel yöntemlerden içerik analizi kullanılmıştır. Araştırma sonucuna göre karşılaştırılan üç çizgi film arasından bilişsel becerileri en yüksek frekans düzeyinde barındıran çizgi filmin Pepee olduğu görülmüştür. Buna karşın bilişsel becerilerin frekansını en düşük olduğu çizgi film ise Kuzucuk olarak belirlenmiştir. Adı geçen çizgi filmlerde bilişsel becerilerin en çok sorgulama en az ise bütün parça ilişkisi yoluyla sunulduğu belirlenmiştir.

Atınel'in (2018) " Yerli ve Yabancı Yapım Çizgi Filmlerin Çocukların Sosyalleşmesi Üzerine Etkisi" adlı çalışmasında çizgi filmlerin çocukların sosyalleşmelerine olan etkileri belirlenmeye çalışılmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinin kullanıldığı bu çalışmada çocukların ve annelerinin bakış açılarından hareketle çizgi filmlerin sosyalleşmeye olan etkisi irdelenmiştir. Araştırmanın örneklemini Mersin ilinde yaşayan 16 çocuk ve anneleri oluşturur. Araştırmada çizgi filmlerin çocukların sosyalleşmesi üzerine etkili olduğu sonucuna varılmıştır. Yapılan görüşme ve gözlemler ışığında izlenen çizgi filmin yerli veya yabancı olmasının sosyalleşme üzerinde anlamlı bir fark oluşturmadığı görülmüştür.

Arabođa'nın (2018) “Çizgi Filmler ve Tüketim Kültürü: Çizgi Filmlerde Tüketim ve Tüketim Nesnelерinin İlkokul ve Ortaokul Çağındaki Çocuklara Etkisi” adlı çalışması ilkokul ve ortaokul çağındaki çocukların çizgi filmlerdeki hangi içeriklerle tüketime yönlendirildiđi ve satın alma davranışı üzerinde etkililiđi belirlenmeye çalışılmıştır. Çalışma Bitlis ilinde öğrenim gören 380 öğrenciye anket uygulama suretiyle yürütölmüştür. Yapılan araştırma neticesinde izlenen çizgi filmlerin çocukları etkileyen içerik barındırmadığı ve çocukların satın alma davranışı üzerinde de olumsuz yönde etki ettiđi bilgisine ulaşılmıştır.

R. Demir'in (2019) “Türkiye'de Çocuk Kanallarında Yayınlanan Çizgi Filmlerde Dini ve Kültürel Deđerler Eđitimi” adlı çalışmasında çocuđun dini ve kültürel deđerleri kazanması sürecinde çizgi filmlerin rolünün belirlenmesi amaçlanmıştır. Çalışmada iki yerli, iki de yabancı çizgi film belirlenmiştir. Belirlenen çizgi filmlerden toplamda 104 bölüm öğrencilere izletilmiştir. Çalışmada hem çizgi filmler incelenmiş hem de öğrencilerle görüşmeler yapılmıştır. Yapılan araştırma sonucunda yerli çizgi filmlerin kültürel içerik açısından yabancı çizgi filmlere oranla daha fazla değere sahip olduđu sonucuna varılmıştır. Ancak dini deđerler açısından yerli ve yabancı çizgi filmler arasında anlamlı bir fark bulunmadığı sonucuna varılmıştır. Yabancı çizgi filmlerin yerli yapım çizgi filmlere oranla daha fazla olumsuz mesaj içerdiği tespit edilmiştir. Yerli yapım çizgi filmlerin yabancı çizgi filmlere oranla çocuklar tarafından daha fazla sevildiđi ve kahramanlarının daha fazla model alındığı ve bu çizgi filmler aracılığıyla deđer aktarımının gerçekleştiđi görölmüştür.

3. YÖNTEM

Çalışmanın bu kısmında; araştırmanın modeli, araştırmanın çalışma grubu, verilerin toplanması ve verilerin analizine yönelik bilgiler sunulmaktadır.

3.1. Araştırma Modeli

Araştırma modeli, çalışmada ele alınan konu, nesne veya insanı var olduğu koşullar içerisinde, var olduğu şekilde tanımlamaya çalışır. Bu durum araştırmanın amacıyla uygun şekilde veri toplanması ve verilerin çözümlenmesi için gerekli koşulların düzenlenmesini ifade eder (Atınel, 2018).

Bu çalışmada çocukların izledikleri çizgi filmlerdeki baskın kişilik özellikleri ve bu özelliklerin çocuklar üzerindeki etkileri ele alınmaktadır. İnsan davranışlarına ilişkin olguları ele alırken insanın doğasına daha yakın olan nitel araştırma yöntemleri daha uygun olacaktır. Araştırmada nitel araştırma modellerinden temel nitel araştırma deseni kullanılmıştır. Nitel araştırmanın herkesçe kabul edildiği bir tanımı henüz olmasa da; “nitel araştırma” görüşme, gözlem, doküman analizi gibi veri toplama yöntemleriyle olayların ve algıların doğal ortamında bütüncül ve gerçekçi bir şekilde ortaya konulması için izlenen nitel bir süreç olarak tanımlanabilir (Yıldırım, 2013). Temel nitel araştırmada araştırmacı kuramsal çerçeveye bağlı kalarak gözlem yapacağı duruma, soracağı sorulara ya da ilgili dokümanlara karar verir. Veri analizi sürecinde tekrar eden veriyi ve araştırma konusuna ilişkin verileri diğerlerinden ayırarak kategoriler oluşturur. Bulgular bölümüne gelindiğinde verilerden oluşturulan temalar katılımcı yorumlarıyla anlamlandırılır (Merriam, 2013).

3.2. Araştırma Çalışma Grubu

Çalışma grubu seçerken nitel araştırmada zengin bilgi içeriği taşıyan durumların üzerinde derinlemesine ve ayrıntılı olarak çalışılmasına olanak veren amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Ölçüt örneklemede temel anlayış daha önceden tespit edilmiş belirli ölçütleri taşıyan durumların çalışılmasıdır. Söz konusu olan ölçütler araştırmacı tarafından oluşturulabileceği gibi öncesinde hazırlanan bir ölçüt listesi çerçevesinde de oluşturulabilmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2013). Araştırmada belirlenen çalışma grubu araştırmacının görev yaptığı ilkokulda, araştırmacının kendi sınıfında öğrenim görmekte olan 3. Sınıfa devam eden 18 erkek ve 12 kızdan oluşan toplam 30

öğrenciden oluşmaktadır. Çalışma grubundaki öğrencilerin araştırmacının eğitim öğretim verdiği sınıfta bulunan öğrencilerden oluşmasının hem görüşmeler sırasında çocukların kendilerini daha rahat ifade etmelerine olanak sağlaması hem de ders içi ve teneffüs sırasında daha uzun soluklu ve derinlemesine gözlem yapmaya olanak sağlaması açısından araştırmaya katkı sağlamıştır

3.3. Verilerin Toplanması

Araştırmada, nitel araştırma yöntem, ilke ve yaklaşımlarına bağlı kalınarak veri toplama aracı görüşme ve gözlem teknikleri kullanılmıştır. Katılımcılardan erkek öğrenciler “ÖE”, kız öğrenciler “ÖK” olarak kodlanmıştır. Yapılan kodlamalara , erkek ve kız öğrenci ayrımı yapılarak okul numaralarına göre sıra numaraları atanmıştır.

Araştırma süresince öğrencilere izletilecek çizgi filmin belirlenmesi için 318 öğrenciye en çok izledikleri çizgi filmin sorulduğu tespit formu dağıtılmıştır. Elde edilen bilgiler en çok izlenen çizgi filmde en aza doğru sıralanmıştır. Bu uygulamanın neticesinde 126 öğrenci Teen Titan Go adlı çizgi filmi en çok izlediği çizgi film olarak belirtmiştir. İkinci sırada yer alan çizgi filmi 78 öğrenci seçmiştir. Üçüncü sırada yer alan çizgi filmi seçen öğrenci sayısı 19 olarak belirlenmiştir. İkinci ve daha sonraki sıralarda yer alan çizgi filmler ile ilk sırada yer alan çizgi filmler arasında belirgin bir fark olmasından dolayı çalışma ilk çizgi film üzerinden yürütülmüştür. Daha sonra çizgi filmlerin ulusal çapta yayın yapan televizyon kanalında yayınlandığı tespit edilmiştir. Televizyonda yayınlanan bu çizgi filmlerin bölümlerine internet ortamında da erişilebilmesinden dolayı bölümleri internet ortamından temin edilmiş ve öğrencilere izletilmiştir.

3.3.1. Veri Toplama Araçları ve Süresi

Araştırma kapsamında veriler 2018-2019 eğitim öğretim yılının ikinci döneminde toplanmıştır. Veri toplamak için öğrenciler tarafından en çok izlenen çizgi film olarak belirtilen Teen Titans Go adlı çizgi film bölümlerinden 30 bölüm izletilmiştir. Çizgi film gösterimleri sınıf ortamında gerçekleştirilmiştir. Çizgi film gösterimi pazartesi, çarşamba ve cuma günleri yapılmıştır. İlk bölümden itibaren araştırmacı tarafından gözlem süreci başlatılmıştır. Gözlemler çizgi film gösteriminden sonra araştırmacı tarafından hem ders içi hem de teneffüs süresince yapılmıştır. Son bölümün gösteriminden sonra yarı

yapılandırılmış görüşme soruları aracılığıyla öğrenci görüşleri elde edilmeye çalışılmıştır. Öğrencilerle yapılan görüşmeler öğrencilerin kendilerini rahat hissedecekleri bir ortam olan rehberlik servisi odasında gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler 3 ile 8 dakika arasında sürmüştür. Yapılan görüşmeler ses kayıt cihazı ile kayıt altına alınmış ve bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Görüşme ve gözlemler doyuma ulaşıldığında sonlandırılmıştır. Araştırma kapsamında öğrencilere yöneltilen sorular şu şekildedir:

- Çizgi filmler hakkında ne düşünüyorsun?
- Teen Titans Go çizgi filmi hakkına ne düşünüyorsun?
- Çizgi film karakterleri seni ve arkadaşlık ilişkilerini nasıl etkiliyor?
- Sen olsan çizgi filmde hangi karakter olmak isterdin? Niçin?
- Çizgi filmde en sendiğin karakter hangisi? Niçin?
- Çizgi filmde en eğlenceli karakter hangisi? Niçin?

Amerika Birleşik Devletleri yapımı olan Teen Titans Go bir animasyon televizyon dizisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu animasyon televizyon dizisinin yapımcıları Michael Jelenic ve Aaron Horvath'dır. İlk olarak 2013 yılında Kanada'da gösterilmeye başlanmıştır. 6 Eylül 2013 tarihinde Teleten'da yayınlanmıştır. Amerika'da ise gösterimi 23 Nisan 2013 tarihinde başlamıştır. Türkiye'de ise gösterimi 1 Haziran 2015 tarihinde olmuştur. Çizgi filmin bölümleri yaklaşık 11 dakika olarak sürmektedir. Halen ulusal yayın yapan bir özel televizyon kanalında yayınlanmaktadır.

Teen Titans Go animasyon filmi genç süper kahramanların dünyayı ele geçirmek isteyen düşmanlara karşı savaşını konu alır. Teen Titans Go animasyon filmi bir takım güçlere sahip üyelerden oluşmaktadır. Bu takımın üyeleri Robin, Starfire, Cyborg, Raven, Beast Boy'dur. Grubun üyeleri Sıçrama Kenti'nde yaşamaktadır. Sıçrama Kenti'nde T harfi şeklindeki Titan Merkezi grup üyelerinin yaşadıkları yerdir. Teen Titans Go çizgi filminde yer alan karakterler:

Cyborg: çizgi filmdeki en uzun boylu ve fiziksel olarak en iri karakterdir. Robot bir karakter olan Cyborg'un sadece yüzünün yarısı insan formundadır geri kalan bölümler siyah, beyaz ve gri renklerde metal yüzeylere sahiptir. Cyborg bir takım özel güçlere sahiptir. Kolları istediği zaman silaha dönüşebilmektedir. Silah haline dönüşen kolu bazen roket bazen mermi gibi istediği nesnelere ateşleyebilmekte ve istediği yöne doğru fırlatabilmektedir. Ayrıca uçması gerektiğinde sırtında bunu yapabilmesini sağlayan bir

roket ortaya çıkmaktadır. Pizza ve video oyunlarına ilgi duymaktadır. Canavar çocukla zaman geçirmeyi ve tembellik yapmayı sever. Bu tembelliği yüzünden zaman zaman takım arkadaşlarıyla sorun yaşar. Bunun yanı sıra enerji dolu ve eğlencelidir. Dünyayı kurtarmak ve takım arkadaşları söz konusu olduğunda yapabileceği her şeyi yapar.

Starfire (Yıldız Ateşi): Çizgi filmdeki iki kız karakterden biridir. Uzun düz pembe saçları ve yeşil gözleri vardır. Starfire göbeğini, kollarının ve bacaklarının bir kısmını açıkta bırakan mor bir kıyafet giymektedir. Bu karakterin de özel güçleri vardır. İsteddiği zaman bir araca ihtiyaç duymadan uçabilmektedir. Ayrıca ellerinden ve gözlerinden lazer ışını çıkarabilmekte ve bu şekilde savaşmaktadır. Uzak Tamaran gezegeninden gelmiştir ve dünyaya özgü bazı davranış şekillerine yabancıdır. Dünyaya uyum sürecinde neşeli ve iyimser bir tavır sergiler. Starfire aşırı derecede sevgi dolu ve sıcak kalplidir ve bazen iyi niyetinden dolayı takım arkadaşları tarafından kandırılabilir. Etrafına karşı nazik ve şefkatli davranır ancak hassas olduğu noktalarda istemediği durumlar geliştiğinde tepkisini göstermek için özel güçlerini takım arkadaşlarına karşı kullanır. Starfire yumuşak adını verdiği yerde sürünerek ilerleyen ve her şeyi yiyebilen bir hayvana sahiptir ve bu hayvan onun için çok değerlidir.

Raven (Kuzgun): Çizgi filmdeki diğer kız karakter olan Raven, vücudunu ve kafasını kapatan mavi renkte bir pelerin giymektedir. Yüzü ağız kısmı dışında siyahtır. Raven istediği zaman uçabilmekte ve bunun için bir araca ihtiyaç duymamaktadır. Çizgi filmde mistik ve büyü konular hakkında bilgisi ve yeteneği olan bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. Dört gözlü, acılardan beslenen bir iblis olan Trigon' un çocuğudur. Çizgi filmde yarı iblis olarak anılmaktadır. Genelde kasvetli bir zihin yapısına sahip olan Raven olaylar karşısında sakinliğini korur. Ancak takım arkadaşlarına karşı tepkisini gösterirken sihirli güçlerini kullanmaktan çekinmez. Arkadaşlarına karşı alaycı bir tavır sergiler ve duygularını açığa vurmaktan kaçınır. Donuk bir ses tonuyla konuşur. Diğer karakterlerden farklı olarak dünyayı kurtarmak için savaşmak dışında genelde titan merkezinde çıkmaz ve yalnızlığı tercih eder.

Beast Boy (Canavar Çocuk): çizgi filmdeki boyu en kısa olan karakterdir. Çizgi filmdeki erkek karakterlerden biridir. Beast Boy' un kafası ve saçları yeşil, vücudu insan formunda olmasına karşı kulakları normalden büyük ve üst kısmı sivridir. Siyah ve mor bir kıyafet giymektedir. Beast Boy'un sahip olduğu sihirli güç, onun istediği zaman istediği canlı formuna sınırsızca dönüşmesini sağlamaktadır. Televizyon karşısında vakit geçirme, rahatlama ve atıştırma canavar çocuğun öncelikleridir. Rahatına düşkün olduğu için kimi

zaman dünyayı kurtarmak için arkadaşlarıyla beraber gitmesi gerekirken yerine yeşil farklı bir canlı göndermektedir. Etrafındakilere sıklıkla şakalar yapar. Canavar çocuk çoğu zaman umursamaz ve bencildir.

Robin: Erkek bir karakter olan Robin 'in siyah saçları vardır. Pembe, sarı ve yeşil renklerinden oluşan bir kıyafet girmektedir. Kıyafetinin sol üst kısmında isminin baş harfinin yer aldığı bir arma bulunmaktadır. Ayrıca siyah bir pelerin taşımaktadır. Yeşil eldiven kullanan Robin 'in gözbebekleri yoktur. Robin çizgi filmde sihirli gücü olmayan tek karakterdir. Özel gücü olmamasından dolayı duyduğu rahatsızlığı sürekli dile getirmektedir ve bunu adil bulmamaktadır. Özel güçleri bulunmadığı için dünyayı kurtarıırken sahip olduğu silahları kullanmaktadır. Herhangi bir özel gücü olmamasında rağmen takımın lideridir. Mükemmeliyetçi ve otoriter bir liderlik sergiler. En büyük korkusu liderliği kaybetmektir. Takımda adalet ve dünyayı kurtarmak için kendini onun kadar adanmış başka biri daha yoktur. Değişken bir ruh haline sahiptir.

3.3.2. Verilerin Analizi

Temel nitel araştırmalarda tercih edilen yöntem aracılığıyla toplanan veriler betimsel analiz veya içerik analizi yapılarak analiz edilir. Bu araştırmada elde edilen verilerin analizinde betimsel analizden faydalanılmıştır. Betimsel analiz sürecinde toplanan veriler araştırma kapsamında ele alınan sorular çerçevesinde uygun şekilde sınıflandırılır ve yorumlanır. Araştırmacı gerçekleştirdiği görüşme ve gözlemlerle elde ettiği verilerle de katılımcıların görüşlerine yer verebilmektedir. Burada amaç bulguları özetlenmiş, düzenli hale getirilmiş ve üzerinde yorum yapılmış bir halde sunmaktır. Bu nedenle veriler betimlenir, bulgular açıklanıp yorumlanır ve sonuçlara ulaşılır (Yıldırım & Şimşek, 2013). Bu çalışmada veriler tematik bir çerçevede düzenlenmiş, bulgular sade ifadelerle tanımlanmış ve katılımcı ifadelerinden doğrudan alıntılarla desteklenmiştir.

3.3.3. Temel Nitel Araştırmada Güvenirlik Ve Geçerlik

Güvenirlik araştırmada elde edilen sonuçların tekrar edilebilirliğidir. Geçerlilik ise araştırmacının araştırmış olduğu olguyu olabildiğince tarafsız ve olduğu gibi gözlemesi anlamına gelir (Yıldırım & Şimşek, 2013).

Araştırmacı çalışmada güvenirliliği ve geçerliliği sağlamak amacıyla görüşmede kullanılacak veri toplama aracındaki gerekli düzeltmelerin yapılması ve eksikliklerin tespit

edilmesi amacıyla 3 uzman görüşü almıştır. Görüşmelere başlamadan önce ortaya çıkabilecek aksaklıkları ve hataları önlemek amacıyla pilot uygulama yapılmıştır. Ayrıca öğrenci velilerinden yapılacak görüşme için yazılı veli izni alınmakla beraber katılımında gönüllülük esas alınmıştır. Araştırmacı görüşmeleri katılımcıların kendilerini rahat edebilecekleri bir yer olan boş bir rehberlik servisi odasında yapmıştır. Görüşmeye başlamadan önce katılımcıyla sohbet ortamı oluşturarak kendini daha rahat hissetmesi sağlanmıştır. Yapılan görüşmelerde görüşmeci sayısı yüksek tutulmaya çalışılmıştır. Yapılan görüşmelerde süre uzun tutulmaya çalışılmış, görüşmeler doyum noktasına ulaşıncaya sonlandırılmıştır. Görüşme süresince alınan ses kayıtlarının dökümü yapıp kayıtlar dinlenerek kontrol edilmiştir. Verilerden elde edilen temalar noktasında uzman desteği alınmıştır.

Araştırmacı yaptığı gözlemlerde geçerlik ve güvenilirliği sağlamak amacıyla yansız ve tarafsız bir gözlem yapmıştır. Gözlem yaparken veri kaynakları ile doğal ortamında uzun süreli etkileşim içerisinde olmuştur. Bu sayede veri kaynakları üzerinde öznel algılardan ve kendisinin varlığından kaynaklanabilecek etkiyi fark edebilecek şekilde gözlem yapabilmektedir. Araştırmacı gözlem süresini ve sayısını arttırarak süreci kendi doğal ortamında gözleme şansı bulmuştur. Doğal ortamda gerçekleşen gözlemlenen davranışlar araştırmanın geçerliğine katkı sağlar çünkü bu davranışlar gerçeği yakından temsil eder (Yıldırım & Şimşek, 2013). Gözlemler veri toplama süresince hafta içi her gün öğrencinin okula gelişi ile başlamış, okuldan ayrılışı ile tamamlanmıştır. Gözlemlere dayalı notlar ayrıntılı biçimde tutulmuş. Toplanan verilerden elde edilen temalar noktasında uzman desteği alınmıştır.

Araştırmanın güvenilirlik hesaplaması sonucu %87'dir. Yine Miles ve Huberman'na (1994) göre nitel araştırmalarda %70 ve üzeri araştırmacı ve uzman görüşü birliği sağlanıyorsa, çalışma güvenilir kabul edilmektedir. Bu durumda, bu çalışmanın güvenilir olduğu söylenebilir.

4. BULGULAR

Bu bölümde araştırma kapsamında elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Bulgular öğrenci görüşlerine yönelik ve öğretmen gözlemlerine yönelik bulgular olarak iki bölümde ele alınmıştır.

4.1. Öğrenci Görüşlerine Yönelik Bulgular

Öğrenciler ile yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerin öncelikle dökümü yapılmıştır. Daha sonra dökümü yapılan veriler analiz yöntemiyle temalaştırılmış ve temalar öğrencilerin birebir ifadelerine yer verilerek zenginleştirilmiştir.

Öğrencilerin çizgi filmlere yönelik genel fikirleri ağırlıklı olarak olumlu yanıtlardan oluşmasına karşın olumsuz yanıtlar da bulunmaktadır. Öğrenci görüşlerinden olumlu olanlar mutluluk, eğlenceli, komik, ilginç, macera dolu, bilgilendirici, bilim kurgu, güzel, ders verici, hayal ürünü ifadeleri ile temalaştırılmıştır. Olumlu cevaplara karşın bazı öğrenciler çizgi filmlere yönelik olumsuz fikirlere sahiptir. Bu öğrenciler sayıları az olmakla beraber çizgi filmleri sıkıcı, karışık ve şiddet içerikli bulduklarını ifade etmişlerdir. Bazı öğrenci yanıtları şu şekildedir:

“ Eğlendiriyorlar, maceralı oluyorlar, bizi bilgilendiriyorlar.” (ÖE19)

“Çok komik ve eğlenceli olduklarını düşünüyorum.” (ÖE16)

“ Ders verdiğini düşünüyorum.” (ÖK 1)

“ Çok güzeller, çok izlemek istiyorum ama izleyemiyorum annem ödevini yap diyor.” (ÖE10)

“ Bazen bilim kurgu, bazen eğlenceli, bazen komik” (ÖE20)

“Bazı şeyler hayal ürünü ve gerçek hayatta olmadığını düşünüyorum.”(ÖK14)

“ İyi düşünmüyorum, hayal ürünü, kargaşa, bağırma, dövüş var.” (ÖE8)

“ Bana göre sıkıcı, ben beğenmiyorum.” (ÖE4)

“ Bazılarını çok seviyorum, bazılarını ayıp olarak buluyorum.”(ÖK4)

“ Çizgi filmlerin animasyon olduğunu gerçek olmadığını düşünüyorum.” (ÖE18)

Öğrencilerin Teen Titans Go çizgi filmi hakkındaki görüşleri; ders verici, eğlenceli, komedisel şiddet (sempatik şiddet), birlik duygusu, yardımseverlik, gerçekçi, olumsuz

duygu durumu, üzgün, öğretici, macera dolu, korkutucu olarak temalaştırılmıştır. Oluşturulan temalara yönelik bazı öğrenci ifadeleri şu şekildedir:

“ Birbirlerine bilgiler anlatıyorlar, biz de öğreniyoruz. Maceracı, eğlenceli ve çok bilgilendirici” (ÖE19)

“ Çok güzel olduğunu düşünüyorum, kahramanlar eğlenceli.” (ÖE 2)

“ Komik karakterler var, çok güzel, birbirlerine vurduklarında çok gülüyorum. “ (ÖE15)

“ Komik, eğlenceli, birbirlerine vurduklarında çok gülüyorum”

“Yeni şeyler öğreniyorum.” (ÖE6)

“Güzel bir çizgi film, gerçek değil.” (ÖE18)

“ Güzel bir çizgi film ders verici.” (ÖK17)

“ Güzel ama bazen kötü yerleri var. Bazen mide bulandırıcı şeyler yapıyorlar. Canavar çocuk pastaya parmağını sokmuştu. Bu benim midemi bulandırdı.” (ÖK6)

“Neşeli, sevinçli ve komik. “ (ÖE21)

“ Bilgilendirici, komik ve macera dolu olduğunu düşünüyorum.” (ÖE22)

“ Yardımsever ve iyi olduklarını düşünüyorum. Birlikte kurtaracaklarını düşünüyorum.” (ÖK16)

“ Bazı şeylerin hayal ürünü olmadığını düşünüyorum.” (ÖK14)

“ Şakalar ve kavgalar var. Savaş, güç, korkutucu şeyler var.” (ÖE8)

“ Bazen komik bazen üzgün hissediyorum.” (ÖE20)

“ Karakterlerini seviyorum. Herkes izlemeli.” (ÖE13)

“Komik şeyler oluyor, bazen şakalaşıyorlar, bazen eşyaları birbirlerine atıyorlar.”(ÖK5)

“ Çocuklar için komik, eğlenceli. Çocuklar onu seviyor.” (ÖK18)

Çizgi filmlerin öğrenci ve arkadaşlık ilişkileri üzerine etkilerini belirten öğrenci görüşleri; olumlu akran ilişkisi, olumlu davranış öğretimi, ekip ruhu ve aidiyet duygusu, etkisiz, olumsuz örnek teşkili, şiddet içeriği, olumsuz duygu durumu olarak temalaştırılmıştır. Oluşturulan temalara yönelik bazı öğrenci ifadeleri şu şekildedir:

“ İyi etkiliyor, onlara nasıl davranacağımı etkiliyor.” (ÖK17)

“ Arkadaşlarımla aramı daha iyi yapıyor. Bazı bölümlerde arkadaşlığın önemini anlatıyor.” (ÖE22)

“Bazen iyi bazen kötü etkiliyor. Robin bazen takım arkadaşlarına zarar veriyor.” (ÖE16)

“ Yardımseverlik, dostluk, kötülük yapmamayı öğretiyor. Onlara sahip çıkmamı sağlıyor.” (ÖK16)

“Yeni şeyler öğrenmemi sağlıyor. Bir de filmde yalan söyleyince kavga çıkıyor. Arkadaşlarıma yalan söylemiyorum.” (ÖE6)

“ Arkadaşlarımla daha iyi vakit geçiriyorum. ” (ÖE15)

“ Arkadaşlarımla ilişkilerimi etkilemiyor.” (ÖE2) (ÖK5)

“ Arkadaşlarımla ilişkilerimi etkilemiyor.” (ÖK6)

“ Çizgi filmdeki karakterler beni etkilemiyor.” (ÖE18)

“ İyi etkiliyor oradaki güzel şeyleri örnek alıyorum.” (ÖE11)

“ Robin ‘in davranışlarını salakça buluyorum.”(ÖE4)

“ Onlar gibi ben de arkadaşlarıma küsüyorum. Davranışlarından bazıları iyi bazıları kötü bir kız böcek yedi ondan çok etkilendim. Bazılarının kollarını kesiyorlar, ondan etkilendim.” (ÖK15)

“İyi ve kötü etkiliyor. Canavar çocuğun hareketleri hem komik, hem kötü. Bazıları için komik ama bana hiç komik gelmiyor. Ama çizgi film izlerken arkadaşlarımla eğlenmiş oluyorum.” (ÖK9)

“ Gerçek sanıyorum ama gerçek değiller. Oyun oynarken kendimi o karakter gibi düşünüyorum ve onlar gibi uçamıyorum. Onları izledikçe arkadaşlarımla daha çok seviyorum. Onlar kavga ettiğinde ben onlar gibi etmiyorum. İyi anlamaya çalışıyorum.” (ÖK14)

“ İyilikleri etkiliyor. Arkadaşlarına yardım ediyorlar ben de ediyorum.” (ÖE20)

“Güçleriyle, komiklikleriyle, arkadaşlıklarıyla etkiliyor. Birbirleriyle çok iyi arkadaşlar.”(ÖK7)

Öğrencilerin yerinde olmak istedikleri karaktere yönelik soruya verdikleri yanıtlar ve belirttikleri gerekçeler şu şekildedir:

Tablo 1. Öğrencilerin Yerinde Olmak İstedikleri Karakterlere İlişkin Tablo

Karakter	Erkek	Kız
Robin	8	1
Yıldız Ateşi	1	7
Canavar çocuk	7	1
Cyborg	2	
Kuzgun		3

Tablodaki incelendiğinde erkek öğrencilerin kendilerini Robin ve Canavar Çocukla daha çok özdeşleştirdiği görülmektedir. Ayrıca Kuzgun karakteri hiçbir erkek öğrenci tarafından tercih edilmemiştir. Kız öğrencilerin ise kendilerini en çok Yıldız Ateşi ile özdeşleştirdiği görülmektedir. Kız öğrencilerin hiçbiri Cyrborg karakterini tercih etmemiştir. Öğrencilerin tercihlerine yönelik belirttikleri gerekçelerden bazıları şu şekildedir:

“ Cyborg çünkü istediği her şeyi yapabiliyor. Boynu uzayabiliyor. ” (ÖE20)

“ Yıldız ateşi çünkü benim hayalimi yapabiliyor. Benim hayalim uçmak. ” (ÖK4)

“ Robin çünkü çok güzel biri onların lideri. Ben de lider olmak isterdim. ” (ÖE11)

“Robin çünkü lider ve diğer arkadaşlarıyla güzel sohbet ediyor. ” (ÖE19)

“ Robin çok komik, bütün savaşlarda o kaptan oluyor. (ÖE15)

“ Robin olmak isterdim takımı o yönettiği için. ” (ÖE6)

“ Robin çünkü gerçek gibi tasarlamışlar, hiç süper gücü yok. Öbürlerinde olduğu için onlar sahte. ” (ÖE18)

“ Canavar çocuk çünkü her şeye dönüşebiliyor. ” (ÖE22)

“ Yıldız ateşi çünkü sinirlenince çok komik oluyor. ” (ÖK13)

“ Yıldız ateşi olmak isterdim, hayvan sever ve yardım sever olduğu için. ” (ÖK9)

“ Canavar çocuk olmak istedim. Çünkü ben hep bir aslana ya da kurda dönüşmek istemiştim. ” (ÖE16)

“ Canavar çocuk da olmak isterdim. Çünkü hayvanlara dönüşüyor. Ben de dönüşsem güzel olurdu. ” (ÖK6)

“ Yıldız ateşi, çünkü çok şaşırtıcı giysileri var. Uzun saçları severim. ” (ÖK8)

“ Yıldız ateşi onun gibi gözlerimden bir şeyler çıkarmak, uçmak isterdim. ” (ÖK14)

“ Robin, çok güçlü, her şeyi yeniyor. ” (ÖE2)

“Robin çok iyi çok dürüst. ” (ÖK16)

“ Yıldız ateşi çünkü diğerlerinden daha farklı geliyor. Dünyada neler olduğunu bilmiyor. ” (ÖK16)

“ Yıldız ateşi olmak isterdim. Çünkü hoşuma gidiyor, güzel ve çok hareket etmiyor. Görevini yapıyor. ” (ÖK6)

“Kuzgun olmak isterdim çünkü sakın. ” (ÖK5)

“ Kuzgun olmak isterdim. Çünkü her şeyi yapabiliyor. Çünkü sihir yapabiliyor. ” (ÖK18)

Öğrencilerin çizgi filmde en sevdikleri karaktere ilişkin yanıtları ve öğrencilerin belirttikleri gerekçeler şu şekildedir:

Tablo 2. Öğrencilerin En Sevdikleri Karakterler

Karakter	Erkek	Kız
Robin	4	
Yıldız Ateşi	2	10
Canavar çocuk	6	
Cyborg	5	
Kuzgun		2

Tablodaki incelendiğinde erkek öğrencilerin en sevdikleri karakterin Canavar Çocuk olduğu ve Kuzgun karakterinin hiçbir erkek öğrenci tarafından en sevdiği karakter olarak belirtilmediği görülmektedir. Kız öğrenciler ise belirgin bir çoğunlukla Yıldız Ateşi'ni en sevdikleri karakter olarak belirtmişlerdir. Öğrencilerin tercihlerine yönelik belirttikleri gerekçelerden bazıları şu şekildedir:

“Yıldız ateşi çünkü arkadaşlarını koruyor.” (ÖK16)

“Yıldız ateşi çünkü çok iyi birisi, hiç yalan söylemiyor.” (ÖK7)

“Canavar çocuk çünkü hayvanlara dönüşüyor.” (ÖE21)

“Robin çünkü çok komik.” (ÖE2)

“Robin çünkü çok seviyorum. Aşırı çizgi film izliyorum.” (ÖE18)

“Cyborg, çünkü hep parti veriyor. Bazen arkadaşlarına şakalar yapıyor. Arkadaşları mutlu oluyor.” (ÖE19)

“Cyborg, parçalara ayrıldığında geri yapılabiliyor.” (ÖE16)

“Cyborg çünkü her şeyi yapabiliyor.” (ÖE11)

“En sevdiğim yıldız ateşi çünkü dürüst birisi.” (ÖK5)

“Cyborg çünkü işlere gidiyorlar. Kötülerle savaşıyorlar.” (ÖE13)

“Kuzgun. Çünkü sihirler yapıyor. Hiç sevilmiyor. Hiç sevilmemesi hoşuma gidiyor, gülüyorum.” (ÖK6)

Çizgi filmde öğrencilerin en eğlenceli karakter olarak gördükleri karakterlere ilişkin bilgiler ve öğrencilerin ifadeleri şu şekildedir:

Tablo 3. En Eğlenceli Bulunan Karakterler

Karakter	Erkek	Kız
Robin	3	4
Yıldız Ateşi		
Canavar çocuk	7	5
Cyborg	6	2
Kuzgun	2	1

Tablo incelendiğinde hem erkek hem de kız öğrencilerin Canavar Çocuk’u en eğlenceli karakter olarak belirttiği görülmektedir. Yıldız Ateşi karakteri hem erkek hem de kızlar tarafından eğlenceli karakter olarak görülmemiştir. Öğrencilerin tercihlerine yönelik belirttikleri gerekçelerden bazıları şu şekildedir:

“Cyborg, ön parçaları ayrılıyor ve birilerini sinir ediyor. Robin’i sinir ediyor.”
(ÖK13)

“Canavar çocuk, çünkü her şeye dönüşüp çok güzel şeyler yapıyor.” (ÖE11)

“ Cyborg hep parti veriyor, komik şeyleri başlatıyor.” (ÖE22)

“ Kuzgun havada uçuyor.” (ÖE21)

“ Kuzgun bazen huysuz oluyor. Huysuzluğu beni güldürüyor.” (ÖE16)

“Robin kızgın olunca komik oluyor.” (ÖE20)

“ Canavar çocuk bazen maymuna dönüşüyor ve arkadaşlarının üzerine zıplıyor.”
(ÖE19)

“ Canavar çocuk her şeye dönüşebiliyor.” (ÖE2)

“ Canavar çocuk çünkü hem sihirli hem de oyun oynuyor, kitap okuyor.” (ÖK16)

“Cyborg çünkü gözü kırmızı oluyor, eğlenceli komik şeyler yapıyor.” (ÖK14)

“Robin çünkü komik hareketler yapıyor.” (ÖK15)

“ Cyborg çünkü robotlarla, makinelerle daha güzel ilişki kuruyor.” (ÖE6)

4.2. Öğretmen Gözlemlerine Yönelik Bulgular

Öğrenci davranışlarına yönelik ders içi ve tenefüs sürelerinde sınıf öğretmeninin gözlemlerine dayalı veriler bu bölümde yer almaktadır. Yapılan gözlemler neticesinde oluşturulan temalar; olumlu kelime dağarcığı, olumsuz kelime dağarcığı, argo ifade kullanımı, ekip ruhu aidiyet duygusu, şiddetin oyunlaşması, şiddet içerikli davranış, fiziksel

şiddet, sempatik-komedisel şiddet, psikolojik şiddet, toplumsal normlara uymayan davranış, sınıf kurallarına uymama, rahatsız edici davranış içerikleri(bağırma çılglık atma), olumlu davranış değişim, nezaket ve paylaşım, olumlu arkadaşlık ilişkisi olarak belirlenmiştir. Öğretmen gözlemlerine dayalı içerikler aşağıda belirtilmiştir:

Altıncı ders için sınıfa girdiğimde sınıf başkanı ÖE11 teneffüste olanları anlatmaya başladı. Genel olarak sınıf arkadaşlarına ve okuldaki diğer öğrencilere zarar veren uyum sorunu yaşayan ÖE12'nin 4-D sınıfından bir grup çocuğa ve öğretmenlerine kötü söz söylediğini aktardı. Daha sonra 4-D sınıfından bir grup öğrencinin sınıfa girmeye ve ÖE12'yi dövmeye çalıştıklarını anlattı. ÖE11 birkaç arkadaşıyla beraber sınıf kapısını tutarak 4-D sınıfı öğrencilerinin içeri girmesini engellediklerini ve ÖE12'yi koruduklarını söyledi. ÖE16 bir sonraki teneffüs için, ÖE12'nin teneffüste yanlarında olmasını ve bu şekilde onu koruyabileceklerini söyledi. Çizgi filmde karakterler kendi aralarında sorun yaşamalarına karşın dışarıdan gelen tehditlere karşı birlik olmaktadır.

Öğrencilerin çizgi filmde yer alan yeni öğrendikleri kelimeleri, teneffüslerde arkadaşlarıyla ilişkilerinde kullandıkları görülmüştür. Bu durumlara yönelik gözlemlerden bazıları şu şekildedir: ÖE16 3.teneffüste ÖE9 ile konuşurken “muhafız, lav” kelimelerini kullanmıştır. ÖE14 dördüncü teneffüste futbol oynarken attığı golün ardına sevincini ” Dağ aslanı gibi hızlı ve güçlüyüm” diyerek ifade etti. Çizgi filmde yer alan bazı kelimeler çocukların kelime dağarcığının olumlu anlamda katkı sağlamıştır.

ÖK7 yiyeceklerini arkadaşlarıyla paylaşmayı tercih etmeyen bir öğrencidir. Birkaç çizgi film bölümünün ardından yiyeceklerini paylaşmaya başlamıştır. Çizgi filmde Yıldız Ateşi karakteri çoğu zaman arkadaşlarına karşı nazik, kibar ve paylaşımcıdır.

ÖE1 sınıf arkadaşına okul koridorunda 4.teneffüs sırasında serseri, şapşal şeklinde seslendi. Seslendiği arkadaşı ÖE13 bu durumdan rahatsız değil yanına geldi ve birlikte bahçeye indiler. İzletilen bölümlerin bazılarında karakterler zaman zaman birbirlerine şapşal demektedir. Canavar Çocuk'un 2. bölümde Cyborg'a , Robin 13. bölümde Canavar Çocuk'a şapşal dediği sahneler bunlardan bazılarıdır.

ÖE7 teneffüs zili çalınca benden izin istemesine gerek olmadığı halde izin kantine gitmek için izin istedi. Daha sonra aldığı tost ve içeceğiyle birlikte sınıfa geldi. Tostun yarısını yedi dersin ortalarında ÖE7 sıra arkadaşı ÖK3'ün yüzüne elindeki tostuyla vurdu. ÖE7'ye neden böyle yaptığını sordum. Cevap olarak yanlışlıkla yaptım yanıtını aldım. Çizgi filmde karakterler zaman zaman birbirlerine yiyecek fırlatmakta, birbirlerine olan tepkilerini gösterirken yiyecekleri silah gibi kullanarak birbirlerinin yüzlerine atmaktadırlar. Cyborg ile

Canavar Çocuk pay kek yerken yaşadıkları anlaşmazlık sırasında birbirlerinin yüzlerine defalarca pay kek ile vurmuştur. Başka bir bölümde Robin yemek sırasında Yıldız Ateşi'nin yüzüne defalarca çeşitli yiyeceklerle vurması, benzer örneklerden bazılarıdır.

Genel olarak sakin bir yapıya sahip olan ve arkadaşları tarafından sevilen ÖE18 teneffüs için merdivenlerden aşağı inerken arkadaşı ÖE7'ye tekme attı. İkisi bu durum üzerine gülmeye başladı ve gülerek bahçeye çıktılar.

Beşinci dersin başında üç çocuk yanıma geldi (ÖE9, ÖE15ve ÖK12) iki öğrenci arkadaşları ÖE9'un onların kulaklarına çığlık attığını söyledi. ÖE9'a böyle bir şey yapıp yapmadığımı sordum. ÖE9 şaka yapmak amacıyla yaptığını söyledi. Çizgi filmde zaman zaman karakterler birbirlerinin kulaklarına yaklaşıp çığlık atmakta ve yüksek sesle yakın mesafeden kulaklarına bağırılmaktadır. Beşinci bölümde Canavar Çocuk'un Cyborg'a çığlık atması ve gülmesi bu sahnelerden biridir.

Çocuklar teneffüs sırasında bahçede yakalamaca oynuyorlar. Aralarından ÖE13 diğerlerinden daha yavaş koşuyor. Diğer üç öğrenci arkadaşlarının koşamamasıyla ve onlara yetişememesiyle dalga geçiyor. ÖE13 bu durumdan rahatsız olup üzülüyor ve oyunu bırakıp okula giriyor. Diğerleri oyunlarına devam ediyor. Çizgi filmde bazı sahnelerde karakterler birbirlerinde yetersizlik olarak gördükleri noktaları bir eğlence alanı olarak görmekte ve bu konularda alay etmektedir. Örneğin, sürüş eğitimi sırasında Robin'in zorlanması ve yeterli beceriyi gösterememesi üzerinde takım üyeleri Robin ile alay etmekte ve onun yetersizliğinin kendilerini iyi hissettirdiğini belirtmektedir.

Üçüncü ders sırasında bir eğitim sitesinden konu tekrarı yaparken ÖE21 ağzından hoş olmayan sesler (geğirme) çıkardı. Sınıfın büyük bir çoğunluğu ve ÖE21 bu durumun üzerine güldüler. Çizgi filmde geğirme davranışını genellikle Canavar Çocuk ve Cyborg yapmaktadır. Zaman zaman bunu karşılıklı yapmakta ve bunu yapmaktan mutlu olup kahkaha atmaktadırlar.

Beşinci teneffüste bahçede ÖE22 koşarken ÖE14'e çarptı. Bunun üzerine ÖE14 ÖE22'ye "kör şeytan" dedi. ÖE22 ÖE14'e baktı ve sonra bir şey söylemeden koşmaya devam etti ve uzaklaştı. Raven karakterinin babasıyla olan karşılaşmasının konu alındığı bölümde "kör şeytan" ifadesi kullanılmaktadır.

Öğrenci E3 teneffüste arkadaşlarıyla yaşadıklarını şu şekilde aktardı. Biz hırsız polis oynarken lavaboya gittik. ÖE8 lavabodayken ÖE10 kapıyı tutarak ÖE8'in dışarı çıkmasını engelledi. Lavabodaki ÖE8 dışarı çıktıktan sonra sinirli bir şekilde ÖE10 kovaladı. Diğerleri de bu duruma güldüler.

ÖE3 beşinci teneffüs sırasında bahçede arkadaşı ÖE18 den kendisine tekmeyle vurmasını istedi. ÖE3 koşarken arkasından koşarak gelen ÖE18 tekme atmaya çalıştı. Birkaç defa neredeyse vurmayı başaracaktı. Bir süre bu şekilde davrandılar. İkisi de çok eğleniyorlardı. Zil çalınca ÖE3 okul girişine yönelip koşmayı bıraktı. ÖE3 ün oyunu bırakmasına rağmen ÖE18 hızla gelip kuvvetli şekilde bacağına tekme attı. ÖE3 ağlamaya başladı. ÖE18 okul binasına girdi. Bahçede nöbetçi olduğum için ÖE3 ağlayarak yanıma geldi ve ÖE18'in kendisine tekme attığını söyledi. Sınıfa girdiğimde ÖE18 'e neden böyle yaptığını sordum. Cevap olarak kendisinin istediğini ve oyun oynadıklarını söyledi. ÖE3 ise oyunlarının bittiğini söyledi.

Dördüncü teneffüste koridorda ÖE6 ve birkaç arkadaşı (ÖE3,ÖE9 ve başka sınıftan 2 öğrenci var) ile sohbet ediyorken burnunu karıştırmaya başladı. Arkadaşları bu durumdan rahatsız olmadı ve güldüler. Benzer davranışlar çizgi filmin bazı bölümlerinde yer almaktadır. Sekizinci bölümde Canavar Çocuk'un burnunu karıştırması, on ikinci bölümde Robin'in Canavar Çocuk'un burnuna parmağını sokması bu sahnelerden bazılarıdır.

Altıncı dersin ortalarında ÖE4 sıra arkadaşı ÖE9 a dirseğiyle vurdu. Kızgın bir yüz ifadesi vardı ve vurduğu arkadaşına bakıyordu. Kafasını çevirince göz göze geldik. Arkadaşına vurduğu için uyardım. Açıklama olarak kendisini sıkıştırdığını ve kendisine yer kalmadığını söyledi. Tekrar yapmaması konusunda uyardım. ÖE4 sıranın büyük bir kısmını kullanmaktaydı. ÖE9 sıranın uç kısmında oturmaktaydı. Dersin sonların doğru ÖE9 ağlamaya başladı. ÖE4 ün tekrar kendisine vurduğunu söyledi. ÖE4 yine kendisini sıkıştığını söyledi. Ancak ÖE4 sıranın uç kısmında oturmaya devam ediyordu. ÖE4 ün ders boyunca oturabileceği en uç noktada oturduğunu ve gidebileceği başka yer olmadığını söylediğimde " Ama ben sıkışıyorum "dedi. Sıranın büyük kısmını kendisini kullandığını söylediğimde " Ben sıkışıyorum öteye gitsin" dedi. Arkadaşına zarar vermemesi konusunda uyardım. Sinirli bir yüz ifadesiyle yerine oturdu. Yerine geçerken kısık bir sesle kendi kendine bir şey söyledi ancak duymadım, ne söylediğini sorduğumda bir şey söylemedim dedi. Çizgi filmin pek çok bölümünde takım üyeleri istemedikleri ve rahatsız oldukları durumlarda birbirlerine karşı güç kullanmakta ve tepkilerini birbirlerine zarar vererek göstermektedir.

Üçüncü derse girdiğimde ÖK4 teneffüste ÖE8 in masada duran yiyeceğini izinsiz yediğini söyledi. ÖE8'e neden yaptığını sorunca şaka yaptığını söyledi. Çizgi filmde bazı sahnelerde karakterler birbirlerini kızdıracak davranışları şaka amacıyla yapmaktadır.

Beşinci derse girdiğimde ÖK12 Teneffüste ÖK9 'un meyve suyunu ÖK3'ün izinsiz içtiğini söyledi. Neden yaptığını sorunca ÖK3 sustu ve bir şey söylemedi. ÖK9'a meyve

suyunu istemediğinde vermeyebileceğini söyledim. ÖK9, ÖK3'ün kendisini tehdit ettiğini söyledi.

Dördüncü derse girdiğimde ÖE6 teneffüste ÖE12'nin izinsiz meyve suyunu içtiğini söyledi. ÖE12 durumu inkâr etti. O sırada sınıfta bulunan bazı öğrenciler durumu gördüklerini ve ÖE12'nin meyve suyunu içtiğini söyledi. ÖE12 yine yapmadığını söyledi. ÖE6 yalan söyleme meyve suyunu masadan alıp içtin ya " dedi. ÖE12 " Ağızma götürdüm ama içmedim" dedi. ÖE6 pipeti ağzına soktun ya" dedi. ÖE12 " içmedim ki "dedi. Neden böyle bir şey yapığını sorunca şaka yaptım dedi.

Birinci ders için sınıfa gittiğimde ÖK16, ÖE19 ve annelerini sınıfın kapısında beklerken gördüm. Yanlarına gittiğimde ÖE19 'un alnında yara bandı gördüm. ÖE19'un annesi sınıf arkadaşlarından ÖE8'in taş atarak çocuğunu yaraladığını söyledi. Tam olarak ne olduğunu sordum. ÖK16 anlatmaya başladı. ÖE8, ÖE18 ve ÖK2 ile beraber yürüyerek eve gittiklerini söyledi. Yürüyerek eve giderken oyun oynamak için birbirlerine taş atmaya başladıklarını, önce küçük taşlar attıklarını ama sonra ÖE18 in büyük bir taş alarak attığını ve ÖE19'un kafasına geldiğini ve kanadığını söyledi. Bunun üzerine ÖE18'in koşarak uzaklaştığını, ama kendisinin ve ÖK2'nin arkadaşına yardım ettiğini söyledi. ÖE8'e neden taş attığını sorduğumda " O da bana atmıştı" cevabını verdi. Çizgi filmin bazı bölümlerinde karakterler birbirlerine farklı nesnelere fırlatmaktadır. Ancak fırlatılan bu nesnelere kimse zarar görmemektedir.

5. TARTIŞMA

Çizgi filmlerin genel izleyici kitlesini daha çok çocuklar ve gençler oluşturmaktadır. Yapımcılar da hedef kitlenin beklenti ve isteklerine uygun içerikler meydana getirmektedirler. Yapılan araştırmalarda televizyonda çocukların izlemeyi tercih ettikleri yapımlar arasında çizgi filmlerin ilk sırada yer aldığı görülmektedir (Atik & Ebre, 2015). RTÜK tarafından 2006 yılında yapılan çalışmada çocukların izlemeyi tercih ettikleri yapımlar arasında %72'lik oranla çizgi filmler ilk sıradadır (URL-3, 2019). Bu bağlamda çocukların en çok izlemekten hoşlandığı çizgi filmlerden ve bu filmlerde yer alan karakterlerden etkilenmesi olası bir durumdur. Bu etkilenme çocukların davranışlarına yansımaktadır. Bu durumla ilgili haberler zaman zaman basında da yer bulmaktadır. Çocukların yaşamlarını etkileyen bu durumun sonuçlarını okulda ve sosyal ilişkilerinde görmek mümkündür. Araştırma kapsamında ele alınan sorulara yönelik, görüşme ve gözleme dayalı bulgular bu bölümde tartışılacaktır.

Öğrencilerin genel olarak çizgi filmler hakkındaki görüşlerine bakıldığında verilen yanıtlar arasında öne çıkan noktalar çizgi filmlerin eğlenceli ve komik olduğu yönündedir. Çocuklar çizgi film izlerken mutlu olduklarını belirtmişlerdir (Hasdemir, 2013; TÜİK, 2013). Yine çocuklar üzerine yapılan başka bir araştırmada da çocukların çizgi film izlerken mutlu oldukları sonucuna varılmıştır (İlgar & Öztürk, 2018). Günümüzde çocuklara yönelik çizgi film yayını yapan televizyon kanallarının varlığı da bunu destekler niteliktedir

Öğrencilerin yapılan tespit neticesinde en çok izlemeyi tercih ettikleri çizgi filme yönelik görüşleri ise genel olarak çizgi filmler hakkında belirttikleri görüşlere benzer yapıdadır. Öne çıkan görüşler Teen Titans Go çizgi filminin eğlenceli ve komik olduğudur. Bunların yanında çizgi filmde şiddet içeren davranışların varlığından ve bunun komik ve eğlenceli bulunduğu belirtilmiştir. Öztürk'ün (2014) araştırmasında da çocukların izledikleri çizgi filmlerdeki olay ve davranışları şiddet olarak görmediklerini ortaya konmuştur. Geçmişte yayınlanan ve çocuklar tarafından sıkça izlenen Tom ve Jerry, Ninja Kaplumbağalar, Herman gibi çizgi filmler üzerine Işıker (2011) tarafından yapılan çalışmada çizgi filmlerde yer alan şiddete dikkat çekilmiştir. İlgar ve Öztürk, (2018) ile Doğan ve Göker, (2012) tarafında yapılan çalışmalarda en çok izlenen çizgi filmler arasında gösterilen Bente çizgi filminde Teen Titans Go çizgi filminde olduğu gibi kötülerle mücadele edilirken şiddete ve süper güçlere başvurulmaktadır. Şiddet sorun çözme yöntemi olarak sunulmaktadır.

Çizgi filmlerde yer alan karakterlerin hem öğrencinin kendisi üzerindeki etkisine hem de arkadaşlık ilişkileri üzerine etkilerine yönelik öğrenci görüşlerinde ise, olumlu akran

ilişkisi, olumlu davranış öğretimi, ekip ruhu öne çıkmaktadır. Konu itibari ile araştırma kapsamında ele alınan çizgi filmde ekip olarak yaşamlarına devam eden ve ekip olarak kötülerle mücadele eden bir grup vardır. Karakterler birbirleriyle sorun yaşasalar bile kötülükle mücadele sırasında işbirliği yapmakta ve birbirlerini koruyup birbirlerine yardım etmektedirler. Sevim (2013)'in çizgi filmlerde değer eğitimi bağlamında incelediği çalışmasında da benzer bir sonuç ortaya çıkmıştır. Çalışmada hem yerli hem de yabancı yapım çizgi filmlerde en çok yer alan iki değer sırasıyla yardımseverlik (113 kez işlenmiş), işbirliği (76 kez işlenmiş) olarak belirlenmiştir. Bu yönüyle çizgi filmin arkadaşlık ilişkilerine olumlu katkı yaptığı söylenebilir.

Öğrencilerin yerinde olmak istedikleri çizgi film karakterlerine yönelik bakıldığında Robin karakterinin ilk sırada yer aldığı görülmektedir. Robin karakteri ekibin lideri konumunda olan karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. Verilen yanıtlar cinsiyet bağlamında karşılaştırıldığında erkeklerin yine Robin karakteri olmak istedikleri görülmektedir. Kız çocukları ise Yıldız Ateşi olmak istemektedirler. Robin takımın lideri konumunda olmasından, Yıldız Ateşi'nin iyi kalpli oluşu, renkli ve gösterişli kıyafeti ile bu tercihlerin toplumsal roller ve beklentiler ile örtüşen tercihler olduğu söylenebilir.

Öğrenciler çizgi filmde yer alan karakterler arasında en sevdiği karakter olarak Yıldız Ateşi'ni belirtmektedir. İkinci sırada Canavar Çocuk, üçüncü sırada Cyborg yer almaktadır. Ancak cinsiyet bağlamında bakıldığında Yıldız Ateşi'ni en sevdiği karakter olarak belirten öğrencilerin 10 tanesinin kız, 2 tanesinin erkek olduğu dikkat çekmektedir. Kız çocuklarının tamamına yakını en sevdiği karakter olarak Yıldız Ateşi'ni belirtmiştir. Bunun dışında 2 kız çocuk Kuzgun karakterini tercih etmiş, 1 kız çocuk ise “yok” cevabını vermiştir. Bu bölümde Yıldız Ateşi'ni en sevdiği karakter olarak belirten çocuklar onun iyi biri olduğuna vurgu yaptıkları görülmektedir. Erkek çocuklarda ise kız çocuklarında olduğu gibi belirgin bir fark ortaya çıkmamıştır. Sırasıyla Canavar Çocuk'u 6, Cyborg'u 5 ve Robin'i 4 erkek çocuk en sevdiği karakter olarak belirtmiştir. Canavar Çocuk başta hayvanlar olmak üzere her türlü canlıya dönüşebilmekte ve şakacı bir karakterdir. Cyborg ve Robin'i en sevdiği karakter olarak ifade eden çocuklar bu karakterlerin komik ve eğlenceli yönlerine vurgu yapmaktadır. En sevilen iki karakterden biri komik diğeri ise iyi biri olarak tanımlanabilir. Güneş (2010)'in çalışmasında katılımcılara izlemekten hoşlandıkları çizgi film karakterlerini neden sevdikleri sorusu sorulmuş, verilen cevaplardan ilk sırada komik olduğu için, ikinci sırada iyi olduğu için yanıtı almıştır. Bu yönüyle benzer sonuçlar elde edilmiştir.

Öğrencilerin çizgi filmde yer alan karakterler arasında en eğlenceli buldukları karaktere yönelik görüşler incelendiğinde Canavar Çocuk en eğlenceli bulunan karakter olarak öne çıkmaktadır. Canavar Çocuk' u en eğlenceli karakter olarak bulan 12 öğrenci cinsiyet bağlamında incelendiğinde hem erkekler (7) hem de kızlar (5) arasında ilk sırada yer aldığı görülmektedir. Canavar çocuk başta hayvanlar olmak üzere her türlü canlıya dönüşebilme yeteneğine sahip, ayrıca karakterler arasında en çok şaka yapanı olarak karşımıza çıkmaktadır. Hayvanlar çocukların her zaman ilgisini çeken canlılar olmaktadır. Çizgi filmlerde ve animasyon filmlerinde hayvanlar sıkça kullanılmaktadır (Pehlül,2016). Çizgi filmlerin ilk örneklerinden bu yana pek çok hayvan türü çizgi filmlerde tercih edilmiştir (Can, 1995). Hayvanların çizgi filmlerde yer almasının öncelikli sebebi olaylara ve karaktere masumiyet kazandırılmasıdır (Temizyürek & Acar, 2014). Tom ve Jerry, Ninja Kaplumbağalar, Bugs Bunny, Winnie The Pooh, Aslan Kral, Sylvester ve Tweety, Maşa ile Koca Ayı, Bambi, Road Runner hayvanların yer aldığı çizgi filmlere verilebilecek örneklerden bazılarıdır. Canavar Çocuk hem hayvana dönüşebilmesi, hem eğlence arayışında oluşu ve hem de şakacı halleriyle hem kız hem de erkek çocuklar için en eğlenceli karakter olarak bulunmuştur.

Çocukların eğlendikleri anlarda dikkatlerinin daha yoğun olduğu ve eğlenirken öğrendiklerinin kalıcılığının daha fazla olduğu söylenebilir. Bu öğrenme hem davranış hem de çocuğun sahip olduğu kelime dağarcığına yansır. Dil öğrenimi ve kelime dağarcığı çocukluktan itibaren başlar ve ilerleyen yaşlarda gelişerek devam eder. İnsan ne kadar fazla kelime ile karşılaşır ise iletişim sürecinde o kadar fazla kelimeyi kullanabilme olanağına sahip olur. Çizgi film izlerken çocuk eğlenirken alıcı konumdadır. Çizgi filmlerin çocuklara olan etkilerini değerlendirmek için sınıf öğretmeni tarafından yapılan gözlemlerin, hem ders sırasında hem de teneffüsler süresince gerçekleştirilmesi, okul ortamının daha uzun soluklu ve daha geniş çerçevede ele almaya olanak sağladığı düşünülmektedir. Çocukların okul ortamında arkadaşlarıyla iletişim halindeyken kullandıkları kelimelerin araştırma kapsamında izletilen çizgi film bölümlerinde de yer alması dikkat çekicidir. Çocukların kelime dağarcığındaki bu değişimin hem olumlu hem de olumsuz etkileri gözlenmiştir. Zaman zaman hakaret boyutuna ulaşan ve argo ifadeleri kullanan çocukların bunların yanında olumlu olarak değerlendirilebilecek ifadeleri kullanmaları da önemlidir. Çizgi filmlerde yer alan sözel ifadelerin ve kelimelerin etkileri üzerine yapılan çalışmalarda buna benzer bulgulara yer verilmiştir. Temizkan ve Atasoy (2016) tarafından yapılan çalışmada incelenen çizgi filmlerdeki yeni kelime oranının % 25- %35 aralığında olduğu belirlenmiştir.

Bu çalışmada çizgi filmlerde yer alan kelimeler arasında atasözleri, deyimler, kalıp sözlerin yanı sıra argo ifadelerin varlığı da belirlenmiştir. Eski (2017) çalışmasında incelenen çizgi filmlerde hakaret, argo ve olumsuz çağrışımlara neden olabilecek kelimelerin bulunduğu belirlenmiştir. Çocukların %35'inin çizgi film aracılığıyla öğrendiği yeni kelimeleri günlük hayatında kullandığı ve üçte birinin bu kelimeleri arkadaşlarına hitap ederken lakap/yakıştırma olarak kullandıkları belirlenmiştir. Hamarat, Işıtan, Özcan ve Karaşahin (2015) yaptıkları çalışmada ele alınan çizgi filmlerde Türkçe'nin doğru ve güzel kullanımı açısından olumlu bölümlerinin yanı sıra küfür, hakaret ve argo ifadelerin varlığı da belirlenmiştir. Ayan ve Baş (2015) tarafından yapılan çalışmada ilkökul öğrencilerinin izledikleri çizgi filmlerde yaklaşık %30 yeni kelimenin yer aldığı ve bunlar içerisinde az olmakla birlikte argo kelimelerin de yer aldığı belirlenmiştir. Temel, Kostak ve Çelikkalp (2014) tarafından yapılan çalışmada çocuklara yönelik yayın yapan üç televizyon kanalında yayınlanan çizgi filmlerde hakaret, azarlama ve lakap takma şeklinde yer alan olumsuz ifadeler belirlenmiştir. Ayrancı, Köseoğlu ve Günay (2004)'ın çalışmasında çizgi filmde süre bağlamında % 33 oranında küfür,eleştiri ve azar vb. içeriklerin yer aldığı belirtilmiştir. Bireye hakaret etmek, azarlamak, lakap takmak, küfür etmek vb. olumsuz söylemlerde bulunmak sözel şiddet olarak değerlendirilir (Polat, 2016). Handayani, Rasyidah ve Kasyulita (2015) tarafından yapılan araştırmada çizgi filmlerin çocuklarda kelime dağarcığını zenginleştirdiğini belirlemiştir. Bu bulgular da araştırmayı destekler niteliktedir.

Çizgi filmlerde yer alan sözel şiddet öğelerinin çocukların günlük yaşamlarını olumsuz etkilediği , bunun yanı sıra olumlu ifadelerin yer almasının ve kelime dağarcığının gelişimine katkıda bulunması noktasında önemli olduğu düşünülmektedir. Çizgi filmlerde yer alan sözel unsurların çocukların gelişimi için önemli olduğu ve içeriklerin sözel gelişimi olumlu etkileyecek şekilde düzenlenmesinin önemli olduğu düşünülmektedir. Olumsuz içerikler bağlamında sadece sözel şiddet değil fiziksel şiddet içerikleri de çizgi filmlerde yer almaktadır. Vurma, patlatma, parçalama, silah kullanımı, süper güç kullanımı bunlardan bazılarıdır. Araştırma kapsamında izletilen çizgi film bölümlerinde kötüler ile mücadelede ve bazen de ekip üyelerinin kendi aralarında gerçekleşen anlaşmazlıklarda benzer davranışlar sergilenmektedir. İzletilen çizgi film bölümlerinde yer alan bazı fiziksel şiddet davranış örneklerinin çocukların arkadaşları ile ilişkilerine yansıdığı gözlenmiştir. Çocuklar kimi zaman sorun çözme aracı olarak kimi zaman da bir eğlence unsuru olarak fiziksel şiddete başvurmaktadırlar. Fiziksel şiddet kötüler ile mücadelede ve onları yok etmek amacıyla uygulanmaktadır. Ancak çizgi film kahramanları kötüler ya da arkadaşları

tarafından şiddete maruz kaldıklarında kalıcı zarar görmemekte ve kısa bir süre sonra karakterler olağan haline dönmektedir. Bu şekilde şiddet hem bir çözüm yolu olarak sunulmakta hem de asıl etkisi olan zarar vericiliği göz ardı edilmektedir. Alan yazın incelendiğinde çizgi filmlerde yer alan şiddet unsurlarına ve etkilerine yönelik pek çok çalışma mevcuttur bunlardan bazıları ve elde edilen bulgular şu şekildedir. İşsever (2008) çalışmasında herhangi bir yerde arkadaşlarıyla kavga ederken aklına çizgi film kahramanları gelenlerin sayısının gelmeyenlerden fazla olduğu belirlenmiştir ve bu iki grup arasında istatistiksel olarak anlamlı fark çıkmıştır. Temel, Kostak ve Çelikkalp (2014) tarafından çalışmada çizgi filmlerde vurma, cisimle yaralama ve öldürme gibi fiziksel şiddet unsurlarının en çok yer alan şiddet unsurları olduğu belirlenmiştir. İlhan ve Çetinkaya (2013) çalışmasında tematik çocuk kanallarında en çok izlenen çizgi filmlerin şiddet içerikli olduğu ve her zaman iyilerin kazandığı ve kötülere de zarar verilmediği belirtilmiştir. Atik ve Ebrin (2015)'in çalışmasında 13 çizgi filmde şiddet içeren öğeler bulunmuştur. Bunlar arasında en geniş alanı fiziksel şiddet kapsamaktadır. Fiziksel şiddet öğelerinden bazıları tekme atma, silahla yaralama, öldürme, yakma, tokat atma, saçından sürüklemedir. Psikolojik şiddet olarak en çok korkutma belirlenmiştir. Sözel şiddet unsurları da çizgi filmlerde yer almaktadır. Sempatik şiddet olarak değerlendirilen ve şiddetin beklenen zararı göstermemesi, beklenen tepkiyi görmemesi gibi şiddetin normalleşmesi olarak belirlenen unsurlar belirtilmiştir.

Öğrencilerde şiddet içeren davranışların yanı sıra arkadaşlık, ekip ruhu (dayanışma), nezaket, paylaşım gibi davranışlarda olumlu değişimlerde gözlenmiştir. Bir çok çizgi filmde olduğu gibi araştırma kapsamında izletilen çizgi film bölümlerinde de kötüler ile mücadele dışında karakterlerin yaşamlarından kesitler de bulunmaktadır. Burada gerçekleşen olaylardan ve sonuçlarından çocukların etkilenmesi ve sergilenen davranışların model alınmasının normal bir durum olduğu düşünülmektedir. Bu model almanın sadece şiddet ve olumsuz içeriklerle sınırlı olmadığı, olumlu davranışları da içerdiği gözlenmiştir. Çocukların çizgi filmler aracılığıyla hem olumsuz hem de olumlu davranışlar edindiklerini destekleyen başka çalışmalar da mevcuttur. Bunlar arasında Kara (2019) tarafından yapılan çalışmada öğrencilerin çizgi filmlerden öğrendiklerini hayatta uygulama düzeyleri ele alınmış olup, elde edilen bulgularda %27.1 ile diğer kategori olarak belirlenen ve içerisinde dostluk, cesaret, iyilik yapma, kendine güvenme gibi pek çok olumlu davranışın olduğu bölümün en geniş alanı kapsadığı belirlenmiştir. Ayrıca yardım etmek %15.6, arkadaşlığın önemi %14.6 sevgi-saygı-merhamet % 8.3 oranında öğrenciler tarafından çizgi filmlerden öğrenilerek

hayatta uygulanan noktalar olarak ifade edilmiştir. Özsevgeç ve Saka (2018)'nın çalışmasında öğrencilerin davranış özelliklerine göre arkadaşları tarafından en dikkat çekici özellikleri belirlenmiş ve bu öğrencilere en çok izledikleri 3 çizgi film sorulmuştur. Olumsuz özelliklere sahip (yaramaz, kavgacı, sinirli, kızgın, kıskanç vb) öğrencilerin en çok izledikleri iki çizgi filmde biri Teen Titans Go çizgi filmi olarak belirlenmiş. Bu çizgi filmi izleyenler arasında olumsuz özelliklere sahip olanların sayısı olumlu özelliklere(yardımsever, cesur, temiz, yaratıcı, konuşkan vb) sahip olanlardan fazla olduğu tespit edilmiştir. Çocuklar tarafından en çok izlenen çizgi filmlerin çocukların davranışları üzerinde hem olumlu hem de olumsuz etkileri olduğu düşünülmektedir.



6. SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. Sonuç

Araştırma bulgularından görüşmelere dayalı olarak ortaya çıkan sonuçlar şu şekildedir:

- Çocuklar çizgi filmleri eğlenceli, komik ve ilgi çekici bulmaktadır.
- Çocukların bir kısmının Teen Titans Go çizgi filmini komik, eğlenceli ve macera dolu bulmaktadır. Bir kısmının da korkutucu ve üzüntü verici bulmaktadır.
- Öğrencilerin bir kısmının çizgi filmde yer alan karakterlerden olumlu yönde etkilendiği ve bu etkinin arkadaşlık ilişkilerinde olumlu davranış öğretimine katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Çocuklarda ekip ruhunu ve aidiyet duygusunu geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Çizgi filmde yer alan karakterlerin öğrencilerin bir kısmının arkadaşlık ilişkileri üzerine etkisi olmadığı ortaya çıkmıştır. Çizgi filmlerin çocukların sosyal davranışları üzerinde olumlu etkileri vardır.
- Öğrencilerin en çok kendilerini Robin karakteriyle özdeşleştirdiği ve onun yerinde olmak istedikleri sonucuna ulaşılmıştır. Robin grubun lideridir. Mükemmeliyetçi ve otoriter bir liderlik sergiler. Gerek grup içi ve gerekse grup dışı sorunları çözmek için şiddete başvurmaktadır. Çocuklar olumsuz özelliklerine rağmen liderlerle kendilerini özdeşleştirir.
- Öğrencilerin çizgi filmde en sevdiği karakter Yıldız Ateşi olduğu ortaya çıkmıştır. Yıldız Ateşi sevgi dolu, neşeli, iyimser ve nazik bir karakterdir. Buna karşın sinirlenince özel güçlerini takım arkadaşlarına karşı kullanır. Öğrenciler genel olarak olumlu özellikler taşıyan karakterleri daha çok sevmektedir.
- Öğrencilerin çizgi filmde en eğlenceli bulunduğu karakter Canavar Çocuk olduğu görülmüştür. Canavar Çocuk genellikle hayvanlar olmakla beraber isteği an istediği canlı formuna dönüşebilmektedir. Şakacı, bencil, rahatına düşkün ve umursamazdır. Çocuklar hayvan içerikli unsurlara daha ilgilidir.

Araştırma bulgularından gözlemlere dayalı olarak ortaya çıkan sonuçlar şu şekildedir:

- Teen Titans Go çizgi filminin öğrencilerin kelime dağarcığına hem olumlu hem de olumsuz etkileri olmuştur. Olumlu etkiler kelime dağarcığını zenginleştirmiştir aynı zamanda yeni bilgi öğrenimi anlamında da katkısı olmuştur. Olumsuz etkileri

ise argo ve hakaret içeren ifadelerdir. Bu ifadeler çocuklar tarafından arkadaşlık ilişkilerinde kullanılmaktadır. Zaman zaman sözel şiddete ulaşan ifadeler de diyaloglar da yer almıştır. Çizgi filmler çocukların kelime dağarcığına hem olumlu hem de olumsuz kelimeler eklemektedir ve kelimeler çocuklar tarafından kullanılmaktadır.

- Teen Titans Go çizgi filminde yer alan şiddet içerikli sahneler çocukların davranışlarına olumsuz yönde etki etmiştir. Şiddet oyunlaşmış, sempatik olarak algılanmıştır. Çocuklar oyunları sırasında farkına varmadan eğlence amaçlı şiddet içerikli davranışlar sergilemiştir. Bunun yanı sıra şaka amacıyla da gerek sözel gerekse fiziksel şiddet içeren tutumlarda bulunmuştur. Çizgi filmler çocukları şiddet içerikli davranışlara yöneltebilmektedir. İlgili çizgi filmde yer alan grup üyeleri arasındaki dayanışma öğrenciler tarafından model alınmıştır. Birbirlerini zarar görecekleli durumlarda koruma ve bu durumlarda birlikte hareket etme davranışları sergilemişlerdir. Ayrıca arkadaşlık ilişkilerinde de olumlu yönde model teşkil eden karakter davranışlarına paralel davranışlarda bulunmuşlardır. Çizgi filmler çocukları hem olumlu hem de olumsuz davranışlara yöneltebilmektedir.

6.2. Öneriler

Araştırma sonuçlarına dayalı olarak geliştirilen öneriler; “Uygulamaya Yönelik Öneriler” ve “Yapılacak Araştırmalara Yönelik Öneriler” olmak üzere iki başlık altında toplanmıştır.

6.2.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler

- Çizgi filmlerde şiddet sempatik olarak gösterilmemeli ve sorun çözme aracı olmamalıdır.
- Çizgi filmlerdeki karakter tasarımları yapılırken olumlu model olacak karakterler yapısı tercih edilmelidir.
- Bireyselliğin arttığı günümüzde ekip ruhu ve birlikte hareket etme temalı çizgi filmlerin artmasının toplum yaşamına olumlu katkıları olacaktır.
- Çizgi filmlerde yer alan sözel unsurlar arasında olumsuz örnek teşkil edebilecek içeriklere yer verilmemelidir.

6.2.2. Yapılacak Araştırmalara Yönelik Öneriler

- Benzer çalışmalar yapılırken aile bireylerinin; çocukların izledikleri çizgi filmlerin içeriklerine ve çizgi filmlerin etkilerine yönelik görüşlerine yer verilmesi farklı bir bakış açısı katacaktır.
- Yapılacak olan çalışmalarda okul dışı gözlemlere de yer vermesi daha geniş bir pencereden bakmaya olanak sağlayacaktır.

7. KAYNAKÇA

(2019,8,25).<https://www.rtuk.gov.tr>:

<https://www.rtuk.gov.tr/assets/Icerik/AltSiteler/ilkogretim-cagindaki-cocuklarin-televizyon-izleme-aliskanliklari-arastirmasi0053-2.pdf> adresinden alındı

(2019,3,4).<http://www.kdkcocuk.gov.tr>:

http://www.kdkcocuk.gov.tr/contents/files/YasalDuzenlemeler/BM_cocuk_Haklari_Sozlesmesi-Turkiye_Ilerleme_Raporu_%281._Donem-Ilk_Rapor%29.pdf adresinden alındı

Adak Özdemir, A., & Ramazan, O. (2012). Çizgi Filmlerin Çocukların Davranışları Üzerindeki Etkisinin Anne Görüşlerine Göre İncelenmesi. *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 157-173.

Aktürk, S. (2006). Avrupa Birliği Sürecinde Türkiye’de Çocuk Hakları ve Güvenliği. Hatay: Mustafa Kemal Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.

Alicenap, Ç. T. (2015). Kültürel Mirasın Çizgi Film Senaryolarında Kullanılması. *TÜBAR*, 11-26.

Altunpınar, M. (2018). Erken Dönem Çizgi Romanlarından 21. yy. Sinema İmgelemine: Kahraman Temsillerinin Etik Duruşlarının İncelenmesi. Antalya: Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.

Araboğa, E. (2018). Çizgi Filmler ve Tüketim Kültürü: Çizgi Filmlerde Tüketim Davranışlarının ve Tüketim Nesnelerinin İlkokul ve Ortaokul Çağındaki Çocuklara Etkisi. İstanbul: İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Medya ve Kültürel Çalışmalar Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.

Arslan, A. (2018). Okul Öncesi Çocukluk Dönemi Çizgi Filmlerinde Mantıksal Düşünme ve Bilişsel Beceriler: TRT Çocuk Kanalı. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.

Arslan, P. (2016). Çizgi Filmlerde Lider Özelliklerinin Eğitimdeki Yeri. İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İşletme Ana Bilim Dalı İşletme Yönetimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.

Aşıloğlu, E. (2018). Canlandırma Sinemasının Okul Öncesi Çocuğun Yaratıcılığı Açısından Değerlendirilmesi. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Güzel Sanatlar Eğitimi Programı Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.

- Aşkaroğlu, B. (2006). Şiddet İçeren Çizgi Filmlerin ilköğretim Dönemi Çocuklarının Resimleri Üzerine Etkileri. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Uygulamalı Sanatlar Anabilim Dalı Resim Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Atan, U. (1995). Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Atik, A. (2017). Televizyonda yayınlanan çizgi filmlerde kişilerarası problem çözme becerilerinin incelenmesi. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitimde Psikolojik Hizmetler Anabilim Dalı Eğitim Psikolojisi Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Atik, A., & Ebrun, Ö. (2015). Çizgi Filmlerde Sempatik Şiddet Olgusu: TRT Çocuk Televizyonu Örneği. *Atatürk İletişim Dergisi*(8), 99-114.
- Atınel, Ö. (2018). Yerli Ve Yabancı Yapım Çizgi Filmlerin Çocukların Sosyalleşmesi Üzerine Etkisi: Mersin Örneği. Yüksek Lisans Tezi. Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Ayan, S. (2016). Çizgi Filmlerin Söz Varlığı Üzerine Bir Araştırma. İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İlköğretim Sınıf Öğretmenliği Anabilim Dalı İlköğretim Sınıf Öğretmenliği Programı Yüksek Lisans Tezi.
- Ayan, S., & Baş, B. (2015). Çizgi Filmlerdeki Söz Varlığıyla İlkokul Öğrencilerinin Söz Varlığı Üzerine Bir Araştırma. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 4(3), 84-99.
- Ayrancı, Ü., Köseoğlu, N., & Günay, Y. (2004). Televizyonda Çocukların En Çok Seyrettikleri Saatlerde Gösterilen Filmlerdeki Şiddet Düzeyi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*.
- Bazin, A. (1993). *Sinema Nedir*. (İ. Şener, Çev.) İzdüşüm Yayınları.
- Beinman, N. (2007). *Prepare to Board Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*. Oxford: Focal Press Publications.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2015). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Can 1996'dan aktaran Dikili, Ç. (2018). *Lüks Marka Reklamlarında Çizgi Film Karakterlerinin Kullanımı İle Marka ve Reklam tutumu Arasındaki İlişkiye Yönelik Bir Analiz*. (Ç. Dikili, Derleyici)
- Can, A. (1995). Okul Öncesi Çocuklara Yönelik Televizyon Programları İçinde Çizgi Filmlerin Çocukların Gelişimine Ve İletişimine Etkisi. İstanbul: Marmara

- Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Çamurdan, A. D. (2007). Görsel Medyanın Çocuk Sağlığına Etkileri. *Sürekli Tıp Eğitim Dergisi*, 16(2), 25-30.
- Çelenk, E. (1995). TV’de Gösterilen Çizgi Filmlerin İlkokul Çağı Çocukları Üzerindeki Etkileri. İzmir: Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo-Televizyon Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Çetin, Z. (1999, Ekim). Kitle İletişim Araçları ve Şiddet. *Marmara İletişim Dergisi*.
- Çetin, Z. (1999). Kitle İletişim Araçları ve Şiddet. *Marmara İletişim Dergisi*, 16.
- Çıkrıkçı, S. (1999). Çizgi Filmlerin 5-6 Yaş Çocuklarının Kavram Gelişimine ve Kazanımına Etkisi. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçe'nin Eğitimi ve Öğretimi Ana Bilim Dalı Yüksek Lisan Tezi.
- Çıngı, H. (1994). *Örnekleme Kuramı*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Yayınevi.
- Demir, Ö. (2013). Türk Televizyonlarında Yayınlanan Çizgi Filmlerin İlköğretim Çağı Çocuklarının Toplumsallaşma Sürecine Etkilerinin Değerlendirilmesi. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Uygulamalı Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı Grafik Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Demir, R. (2019). Türkiye’de Çocuk Kanallarında Yayınlanan Çizgi Filmlerde Dini Ve Kültürel Değerler Eğitimi. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı Doktora Tezi.
- Doğan, A., & Göker, G. (2012). Tematik Televizyon Ve Çocuk:İlköğretim Öğrencilerinin Televizyon İzleme Alışkanlıkları.
- Earged. (2008). Öğrencilerin Televizyon izleme Alışkanlıkları. Ankara: MEB Eğitim Araştırma ve Geliştirme Dairesi Başkanlığı.
- Ebren, Ö. (2015). Çizgi Filmlerde Sempatik Şiddet Olgusu Trt Çocuk Televizyonu Örneği. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Ve Sinema Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Eskandari, M. (2007). İran’da Tv’de Yayınlanan Çizgi Filmlerin İlkokul Öğrencilerinin Eğitimine Etkisi. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Grafik Eğitimi Bilim Dalı Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- Eski, Ö. (2018). Trükçe'nin Güzel Kullanımı Açısından Çizgi Filmlerde Kelime Kadrosu ve Milli Şuur. *Türk Dili*(798), 98-103. 9 1, 2019 tarihinde http://tdk.gov.tr/wp-content/uploads/2018/06/19-%C3%96mer-ESK%C4%B0_-

T% C3% BCrk% C3% A7enin-G% C3% BCzel-Kullan% C4% B1m% C4% B1-
A% C3% A7% C4% B1s% C4% B1ndan-% C3% 87izgi-Filmlerde-Kelime-Kadrosu-ve-
Mill% C3% AE-% C5% 9Eur.pdf adresinden alındı

- Güneş, E. (2017). Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Davarını Sorunları İle İzledikleri Çizgi Filmler Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. İstanbul: Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı Klinik Psikoloji Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Güneş, V. (2010). Çizgi Film Karakterlerinin Çocukların Satınalma Davranışlarında Etkileri. Sakarya: Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tez.
- Gürel, Z., Temizyürek, F., & Şahbaz, N. (2007). *Çocuk Edebiyatı*. Ankara: Öncü Yayınları.
- Hamarat, D., Işıtan, S., Özcan, A., & Karaşahin, H. (2015). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının İzledikleri Çizgi Filmler Üzerine Bir İnceleme Cailou ve Sünger Bob Örneği. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18(33), 75-91.
- Handayani, D. A., Rasyidah, U., & Kasyulita, E. (2015). Improving Students' Vocabulary Mastery Through Cartoon Movie At The Grade Fifth Students . *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fkyp Prodi Bahasa Inggris*.
- Hasdemir, A. (2013). Çocukların Geleneksel Medya ve Yeni Medya ile İlişkileri Üzerine Bir Çalışma. *1. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi Bildiriler Kitabı*, 1, 445-472.
<http://www.tuik.gov.tr>. (2018, 11 15).
<http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=18627> adresinden alındı
- Hünerli, S. (2005). *Erken Dönem Devinimli Görüntü Çalışmaları. Canlandırma Sineması Üzerine*. İstanbul: Es Yayınları.
- İlgar, M., & Öztürk, H. (2018). Ortaokul 5.Sınıf Öğrencilerinde Televizyon Ve Çizgi Film İzleme Tutumları İle Saldırganlık Arasındaki İlişki. *Turkish Studies Educational Sciences*, 13(19), 955-997.
- İlgaz, S. (1998). *Çizgi Film Temel İlkeleri Yapım Tekniği*. İstanbul: Leyla Yayınları.
- İlhan, V., & Çetinkaya, Ç. (2013). İlkokul Öğrencilerinin Tematik Çocuk Kanallarındaki Çizgi Filmleri İzleme Oranları. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 317-326.
- İnce, M. (1991). Çizgi Filmlerin 6-18 Yaş Grubu Bireylerin Yaşantılarındaki Yeri Ve Önemi . Ankara: Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.

- Işiker, F. (2011). Televizyon Yayınlarında Şiddet. Ankara: T.C. Radyo Televizyon Üst Kurulu Yayınlanmamış Uzmanlık Tezi.
- İşsever, M. (2008). Çizgi Filmlerdeki Şiddetin İlkokul Öğrencileri İle İlişkisi. İstanbul: Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Yönetimi Ve Denetimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Kaba, F. (1992). Animasyonun Eğitim Amaçlı Kullanımı. Eskişehir.
- Kaba, F. (2002). *Anadolu Sanat -Türkiye'de Çizgi Film Gelişimi ve Eğitimi*.
- Kara, O. (2019). Çizgi Filmlerin Çocukların Karakter Eğitimine Etkisi. Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
- Kılıcı, Ş. (2009). Tüketim Toplumunun Bir Formu Olarak Çizgi Filmlerde Çocukluk Ve Toplumsal Cinsiyet Temsilleri: Barbie, Bratz Ve Winx Club. Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Kırık, A. (2013). Televizyonun Gelişim Çağı Çocukları Üzerindeki Olumsuz Etkileri ve Ebeveynlerin Kontrol Sorunu. *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum*, 2(4).
- Koroğlu, M. (2016). Çizgi Filmlerde Kavram Öğretimi:Pepe ve Caillou Örneği. 18. Hatay: Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Koşker, N. (2005). Televizyondaki Çizgi Filmlerin (Animasyon), İlköğretim Çağı Çocuklarının Eğitimi Üzerine Etkileri. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
- Küçükcan, U. (2013). *Hareketli Görüntünün Tarihi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Malatyalıoğlu, Ö. (2014). Belirli Yaş Gruplarına Göre Çizgi Filmlerde Karakter Soyutlama Düzeyi. İstanbul: Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Tasarım Anasanat Dalı Grafik Tasarım Programı Yüksek Lisans Tezi.
- Mary, E. (2015). Mexican Kids and American Made Cartoons: In Animation. *Media Education Research Journal*, 125-132.
- Merriam, S. (2013). *Nitel Araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber*. (P. D. Turan, Çev.) Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Mert, A. (2010). Türkiye’de Kamusal ve Özel Yayın Yapan Çocuk Televizyonlarının İçerik ve Biçimsel Yönden İncelenmesi. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Ana Bilim Dalı Radyo Televizyon Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Moritz, W. (2008). *Dünya Sinema Tarihi*. İstanbul: Kavalcı Yayınevi.

- Oruç, C., Tecim, E., & Özyürek, H. (2011). Okul Öncesi Dönem Çocuğunun Kişilik Gelişiminde Rol Modellik Ve Çizgi Filmler. *Ekev Akademi Dergisi*, 281-297.
- Özakçaoğlu, N. (2009). Çizgi Filmlerin Eğitilebilir Zihinsel Engelli Öğrencilerin Resimlerine Anlatım, Biçim ve Renk Olarak Yansıması. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Özen, Ö. (2015). Televizyondaki Şiddetin Çizgi Filmler Yolu İle Okul Öncesi Çocuklara Etkisi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Film Tasarımı Anasanat Dalı Doktora Tezi.
- Özön, N. (1981). *Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Özön, N. (2008). Sinema Sanatına Giriş. İstanbul: Agora.
- Özsevgeç, L., & Saka, A. (2018). Çocukların İzledikleri Çizgi Filmler ve Bu Tercihlerin Karakterleri İle İlişkisi. *Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Dergisi*, 3(2), 725-734.
- Pazarbaşı, B. (1998). Görsel Medyada Şiddet: Ana Teması Şiddet Olan Çizgi Film Mesajlarının İçerik Analizi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Anabilim Dalı Radyo Televizyon Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Polat, O. (2016). Şiddet. *MÜHF - HAD*, 22(1), 15-26. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/274326> adresinden alındı
- Rahim, N. A., Halim, H. A., & Mamat, R. (2014). Learning Via Television Cartoon. *10(15)*.
- Rashid, A. (2015). Impact Of Television Cartoon Channels On Children In India. *Journal of Indian Research*, 64-72.
- Samancı, Ö. (2004). *Animasyonların Önlenemez Yükselişi*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi.
- Sever, S. (2012). Çocuklar için Seçilecek Kitaplar Hangi Özellikleri Taşımalıdır. *Eğitimci Öğretmen Dergisi*.
- Sevim, Z. (2013). Çizgi Filmlerin Değerler Eğitimi Bakımından Karşılaştırılması. Uşak: Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı Sınıf Öğretmenliği Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Solomon ve Stark'tan aktaran Dikili, Ç. D. (1983). *The Complete Kodak Animation Book*. New York. Eastman Kodak Company.
- Solomon, C. (1989). *Enchanted Drawings: The History of Animation*. New York: Alfred A. Knopf.

- Şenler, F. (2005). Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları. *Türkiye Araştırmaları*(3), 99-114.
- Şimşek, T. (2014). *Çocuk Edebiyatında Tür Kavramına Yönelik Dikkatler*. II. Uluslar arası Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu Bildiriler Kitabı.
- Şirin, M. (2011). *Türkiye Çocuk Hakları Kongresi Çocuk Hakları ve Medya El Kitabı*,. Çocuk Vakfı Yayınları.
- Tan, O. (1991). Canlandırma Sineması Nasıl Canlanır. Ankara: Sinema Sanatı Dergisi Yayınları.
- Tarhan, N. (tarih yok). Çocuklarda Televizyon İzleme Alışkanlığı. 2 2019 tarihinde <https://www.e-psikiyatri.com/cocuklarda-televizyon-izleme-aliskanligi-189> adresinden alındı
- Taştan, D. (2009). *Çocuk ve Şiddet*. Babıali Kültür Yayıncılığı.
- TDK.(2018,12,19).www.tdk.gov.tr.
- http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5c1a846d1dbfb2.46909833 adresinden alındı
- TDK. (2019, 7 26). <http://sozluk.gov.tr/>. <http://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı
- Temel, M., Kostak, M., & Çelikkalp, Ü. (2014). Çocuk Kanallarında Yayınlanan Çizgi Filmlerdeki Şiddetin Belirlenmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu Elektronik Dergisi*, 7(3), 199-205.
- Temizkan, M., & Atasoy, A. (2016). Söz Varlığı Gelişimi Açısından Çizgi Filmler Üzerine Bir Değerlendirme. *Milli Eğitim*(210), 577-599.
- Temizyürek, F., & Acar, Ü. (2014). Çizgi Filmlerdeki Subliminal Mesajların Çocuklar Üzerindeki Etkisi. *Cumhuriyet International Journal of Education-CIJE*, 28.
- Timisi, N. (1996). *Medyada Cinsiyetçilik*. Ankara: T.C Bsk. Kadın Stat. Ve Sor. Gen Md. Yayınları.
- Tuna, M. (2008). İlköğretim Çağındaki Çocukların Sosyalleşmesinde Popüler Kültürün Rolü. Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Bölümü Sosyoloji Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Turan, E. (1996). *Ekranaltı Çocukları*. İstanbul: İrfan Yayıncılık.
- TÜİK.(2013,8,19). https://www.tuseb.gov.tr/enstitu/tacese/yuklemeler/istatistik/istatistiklerle_cocuk_2014.pdf adresinden alındı

- Türker, İ. H. (2011). Canlandırma"Nın Tarihçesi Ve Türk Canlandırma Sanatı. *İnönü Üniversitesi Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 227-241.
- Uluç, G. (2002). Toplumsal Bir Gruba Yönelik Şiddet Türü: Meday Şiddet ve Çocuklar. *Selçuk İletişim*, 2(2).
- Ünlü, A. (2017). Toplumsal Cinsiyet Rollerini Bakımından Trt Çocuk Kanalında Yayımlanan Çizgi Filmler. Erzincan: Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı Türkçe Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Ünver, T. (2002). Bir Popüler Kültür Ürünü: Çizgi Film Pokemon. Ankara: Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. New York. Faber and Faber.
- Yağlı, A. (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*, s. 707-719.
- Yapıcı, Ş. (2006). Bir Eğitim Aracı Olarak Televizyon ve Etkileri. *Bilim, Eğitim ve Düşünce*, 2.
- Yavuzer, H. (1991). *Çocuk ve Suç*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Yavuzer, H. (1999). *Çocuk Psikolojisi*. Remzi Kitapevi.
- Yavuzer, H. (2004). *Çocuk Psikolojisi*. İzmir: Remzi Kitapevi.
- Yıldırım, A. (1999). Nitel Araştırma Yöntemlerinin Temel Özellikleri. (112). *Eğitim ve Bilim Dergisi*.
- Yıldırım, A. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız, H. (2013). Canlandırma Filmleri ile İdeoloji Aktarımı: Shrek Disney'e Karşı. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Dergisi*(20), 93-109.

8. EKLER

VELİ İZİN BELGESİ

Sayın Veli;

Çocuğunuzun katılacağı bu çalışma, “Çizgi Filmlerdeki Baskın Kişilik Özelliklerinin

Çocuklar Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi” adıyla, 01.02.2019-01.06.2019 tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: Çocukların izledikleri çizgi filmlerdeki karakterlerin baskın kişilik özelliklerinin çocuklar üzerindeki etkilerini belirlemek.

Araştırma Uygulaması: Görüşme / Gözlem şeklindedir.

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı'nın ve okul yönetiminin de izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çocuğunuz çalışmaya katılıp katılmamakta özgürdür. Araştırma çocuğunuz için herhangi bir istenmeyen etki ya da risk taşımamaktadır. Çocuğunuzun katılımı **tamamen sizin isteğinize bağlıdır**, reddedebilir ya da herhangi bir aşamasında ayrılabilirsiniz. Araştırmaya katılmama veya araştırmadan ayrılma durumunda öğrencilerin akademik başarıları, okul ve öğretmenleriyle olan ilişkileri etkilemeyecektir.

Çalışmada öğrencilerden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir.

Uygulamalar, genel olarak kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden çocuğunuz kendisini rahatsız hissederse cevaplama işini yarıda bırakıp çıkmakta özgürdür. Bu durumda rahatsızlığın giderilmesi için gereken yardım sağlanacaktır. Çocuğunuz çalışmaya katıldıktan sonra istediği an vazgeçebilir. Böyle bir durumda veri toplama aracını uygulayan kişiye, çalışmayı tamamlamayacağını söylemesi yeterli olacaktır.

Onay vermeden önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Araştırmacı :

İletişim bilgileri:

Velisi bulunduğum sınıfı numaralı öğrencisi

.....

.....'in yukarıda açıklanan araştırmaya katılmasına **izin veriyorum.** (Lütfen formu imzaladıktan sonra çocuğunuzla okula geri gönderiniz*).

ARAŞTIRMA İZNI



T.C.
GAZİANTEP VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 34659092-605.01-E.3793350
Konu : Araştırma İzin Talebi
(Ümit GÜLEKEN KATFAR)

21/02/2019

VALİLİK MAKAMINA

İlgi:Dicle Üniversitesi Öğrenci İşleri Daire Başkanlığının 15.02.2019 tarihli ve 3569 sayılı yazısı.

Dicle Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Sınıf Eğitimi Bilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Öğrencisi Ümit GÜLEKEN KATFAR'ın "Çizgi Flim Karakterlerindeki Baskın Kişilik Özelliklerinin Çeşitli Değişkenler Açısından Analizi: Sınıf Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri " konulu araştırma çalışma isteği kapsamında, İlimiz Şahinbey İlçesinde bulunan Süleyman Şah İlkokulunda görev yapan öğretmenler ile öğrenim gören öğrencilere yönelik araştırma çalışma isteği, ilgi yazıda belirtilmektedir.

Bu kapsamda Dicle Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Sınıf Eğitimi Bilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Öğrencisi Ümit GÜLEKEN KATFAR'ın anket çalışma isteği, Bakanlığımız Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 22.08.2017 tarihli ve 12607291 (2017/25) sayılı genelgesi kapsamında değerlendirilmiş olup; araştırmacının, araştırmasının bitiminden itibaren 15 gün içerisinde araştırma sonuçlarını 2 kopya halinde CD içerisinde Müdürlüğümüze bildirmesi şartıyla, İlimiz Şahinbey İlçesinde bulunan Süleyman Şah İlkokulunda görev yapan öğretmenler ile öğrenim gören öğrencilere anket uygulama isteği eğitim öğretimi aksatmayacak şekilde gönüllülük esasına göre uygulanması, Müdürlüğümüz Ar-Ge bürosu bünyesinde oluşturulan komisyonun uygunluk raporu doğrultusunda uygun mütalaa edilmektedir.

Makamınızca da uygun görüldüğü takdirde; Olurlarınıza arz ederim.

Cengiz METE
İl Millî Eğitim Müdürü

OLUR
<...>

Halil UYUMAZ
Vali a.
Vali Yardımcısı

Adres: gaziantep valiligi İl Millî Eğitim Müdürlüğü Strateji
Geliştirme birimi oda numarası 530
Elektronik Ağ: gaziantep.meb.gov.tr
e-posta: gaziantepmem@meb.gov.tr

Bilgi için: Memur Sadullah AYYILDIZ dahili no 4450

Tel: 0 (342) 230 10 58
Faks: 0 () _____

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 062a-1842-37f2-9307-4740 kodu ile teyit edilebilir.

Sevgili Öğrenciler,

En çok izlediğiniz çizgi filmi aşağıya yazar mısınız?

.....

.....

Form: En çok izlenen çizgi film tespit formu



9. ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Ümit GÜLEKEN KATFAR
Doğum Yeri ve Tarihi : Siverek, 1985

Eğitim Durumu

Lisans eğitimi : 2002-2006 İnönü Üniversitesi Eğitim Fak.
Sınıf Öğretmenliği Bölümü

Lise : 2002 Şanlı Urfa Anadolu Lisesi

Bildiği Yabancı Diller : İngilizce

Bilimsel Faaliyetler :

- 2016 USOS, “Sınıf Öğretmenlerinin Yabancı Dil Öğretiminde Karşılaştıkları Sorunlara İlişkin Görüşleri ” sözlü bildiri.
- 2017 ICES-UEBK, “Adaptation of immigrant students from different ethnicity to the classroom: The example of the Syrian students(Farklı Etnik Kökenden Gelen Öğrencilerin Sınıfa Uyumu: Suriyeli İki Öğrenci Örneği)” sözlü bildiri.

İş Deneyimi

- 2009-2013 Kocalar İlköğretim Okulu
- 2013-2016 TPAO 100. Yıl İlkokulu
- 2016- Süleyman Şah İlkokulu