

VALUES THAT CHILDREN AGED BETWEEN 9-11 ACQUIRE FROM CARTOONS AND ANIMATION AND THEIR MODELING BEHAVIORS

9-11 YAŞ ARASI ÖĞRENCİLERİN ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYONLARDAN EDİNDİKLERİ DEĞERLER VE ROL MODEL ALMA DURUMLARI

İrem NAMLI ALTINTAŞ¹

Abstract

Values are a tendency to favor a particular situation to another. Cartoons and animations also raises the value of understanding's children. Purpose of this study is to determine the values included in cartoons and animations acquired by students aged between 9-11 and role models they take on. The study model is in the case study. Qualitative interviews were conducted with participants about the cartoons and animations at a private school in Aydin. Participants are 8 men, 4 of them were women.. Participants were selected from student volunteers . It is asked students why they preferred cartoons and animations they watch, take their hero models and values gained from their. These animations have been examined by experts and researchers who are studying on a qualitative research based on the answers of participants. Reliability rate of value in the animation, according to the Miles & Huberman the reliability formula is determined to be 85%. The fact that participants reported that they watch animations with their families indicated there is a guidance. In order to evaluate students answers, an interview is also held with primary school teacher and social study teacher. For the reason that Social Studies Teachers have knowledge about values in the social studies curriculum, interviews were conducted with them. Because of the reason that there isn't any other branch apart from classroom teaching in primary school classroom teachers were interviewed for values. The main difference in results related with watching cartoons and animations is guidance of parents. It is identified that participants are affected by popular culture, their family and peer. In addition, the characteristics of the hero who takes on the role-models reflects their own perspectives.

Keywords: Cartoon, Rol-modelling, Teaching value.

Özet

Değerler, belirli bir durumu bir diğerine tercih etme eğilimidir. Çizgi film ve animasyonlar da çocukların değer anlayışlarını ortaya çıkarmaktadır. Bu çalışmanın amacı 9-11 yaş aralığındaki çocukların izledikleri çizgi filmlerden ve animasyonlardan edindikleri değerleri ve rol model alma durumlarını tespit etmektir. Araştırmanın modeli durum çalışması olarak belirlenmiştir. Aydın merkez ilçedeki özel bir okulda çizgi filmler ve animasyonlar hakkında nitel görüşme yapılmıştır. Katılımcıların 4 tanesi erkek 8 tanesi kadındır. Katılımcılar, gönüllü öğrencilerden seçilmişlerdir. Öğrencilere izledikleri çizgi filmleri ve animasyonları tercih etme nedenleri, model aldıkları kahramanlar ve çizgi filmlerden edindikleri değerler sorulmuştur. Bu animasyonlar katılımcıların verdikleri cevaplara göre araştırmacı ve bir nitel araştırma ile ilgili çalışma yapan uzman tarafından incelenmiştir. Animasyonlardan bulunan değerlerin güvenilirlik oranı Miles ve Huberman'ın güvenilirlik formülüne göre %85 olarak belirlenmiştir. Katılımcılar animasyonları ebeveynleriyle izlediklerini söyledikleri için bir yönlendirme olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin cevaplarını değerlendirmek amacıyla Sınıf Öğretmenleri ve Sosyal Bilgiler Öğretmenleriyle de bir görüşme yapılmıştır. Sosyal Bilgiler Öğretmeniyle görüşme yapılmasının sebebi bulunan değerlerin Sosyal Bilgiler Öğretmeni tarafından programda yer aldığı bilinmesidir. İlkokulda sınıf öğretmenliğinden başka bir branş olmadığı için değerle hakkında sınıf öğretmenleriyle görüşme yapıldı. Çalışmanın çizgi film ve animasyon izleme ile ilgili sonuçlarındaki belirgin farklılık animasyonlardaki ebeveyn yönlendirmesidir. Katılımcıların popüler kültür, aileleri ve akran gruplarından etkilendikleri tespit edilmiştir. Ayrıca rol-model aldıkları kahramanların özellikleri, kendi bakış açılarını da yansıtmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Çizgi film, Rol-model, Değer öğretimi

¹ Araştırma Görevlisi, Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesi İlköğretim Anabilim Dalı Sosyal Bilgiler Öğretmenliği. iremnamli@adu.edu.tr

GİRİŞ

Değerler, belirli bir durumu bir diğerine tercih etme eğilimi, davranışlara kaynaklık eden ve onları yargılamaya yarayan anlayışlar, ayrıca, bireylerin neyi önemli gördüklerini tanımlayarak, istenen, arzulanan, ilgi ve ihtiyaç duyulan şeyler hakkında bilgi veren kavramlar olarak tanımlanmıştır (Erdem, 2003: 56). Albert Bandura; değerlerin gözlem yoluyla öğretilebileceğini savunur (Bandura, 1977). Bunun anlamı çocuğun algısının yetişkinler tarafından kendi davranışlarıyla geliştirilebileceği veya ters yönde etki edebileceğidir. Bandura'nın *Sosyal Öğrenme Teorisi* adını verdiği bu teoriye göre; kişi rol model aldığı öğretmen, ebeveyn ya da bir film kahramanının göze çarpan özelliklerini dikkate alır. Bu özellikler toplum tarafından onaylanmış örnekler olabileceği gibi toplum yapısını erozyona uğratan örnekler de olabilir. Çocukların rol model aldığı kişiler arasında yer alan hayali kahramanların sunumuna aracılık eden görsel medya gün geçtikçe bireyler üzerindeki etkisini artırmıştır. Neil Postman çocukları etkileyen iki devrimin olduğunu belirtir; birincisi matbaanın icadı ikincisi grafik devrimidir (Postman, 1995). Postman'a göre, Ortaçağda okuma yazma bilmeyen çocukların yetişkinlerle aralarında çok büyük farklılıklar yoktu. Fakat okuma yazma ve okullaşmanın artması, çocuklar ve yetişkinler arasında derin farklılıklar oluşturdu. Okula giden çocuklar artık yetişkinlerin dünyasına girmeye fırsat bulamadı. Üstelik yetişkinler; kitaplar sayesinde evrenin sırlarını öğrenmeye başladı. Çocuklar bunun için küçüktü ve okula gitmeliydiler. Bu durumda; baskıcı, otoriter veya bakıcı ebeveynler de ortaya çıktı. Grafik devrimi ve dolayısıyla televizyon yetişkinlerin sırlarını ifşa etmekte fazla gecikmedi. Bu durumda çocukların algısı yetişkinlerin dünyasının kaygı verici ve umutsuz olduğu yönündeydi (Postman, 1995). Yetişkin ve çocuk ayrımı günümüzde Ortaçağa geri dönüş yönünde bir seyir halindedir. Yetişkinlerin dünyasını öğrenen çocuklar onları akıl danışmanı olarak görmek, aile büyüklerinden bilgi edinmek yerine televizyonun ve iletişim ağlarının danışmanlığına inanır hâle gelmektedir (Sevinç, 2006). Çocuklar ebeveynleri yerine koydukları bu yeni akıl hocalarından edindikleri bilgiyi, tıpkı eskiden olduğu gibi, rol model alma yöntemiyle benimsemektedir. Bandura, model almanın bilinçli ya da bilinç dışı bir eylem olabileceği üzerinde durur. Bandura'ya göre; gözlem yoluyla edinilebilecek bilgiler gözlem yapan kişinin kapasitesine de bağlıdır (Bandura,1977). Bireylerin görsel medyadan edindikleri değerlerin değişimine atıfta bulunan Federal Communications Commission [FCC] eski başkanı Newton Minow bu konuda ilginç bir ifade kullanır; "1961'de çocuklarımızın televizyondan faydalanamayacağı konusunda endişeleniyordum; 1991'de torunlarımızın televizyondan zarar göreceğinden endişeleniyorum" (Sherrow, 1996: 41). İnsan sağlığının modernitenin getirdiklerinden farklı yönlerde etkilenmesi şaşırtıcı bir durum değildir (Giddens, 2010). Çocuklar, teknoloji sayesinde ilgilerini savaşı ve doğaüstü güçleri olan kahramanlara yöneltmişlerdir. Bu durum halkın güncel olayları kavrama biçiminin medyanın izlediği yöntemle ilişkisi olduğu sonucunu da ortaya çıkarmıştır (Büyükbaykal, 2011). 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren kültür aktarımının önemli araçlarından biri haline gelen televizyon yayınlarıyla çocukların sosyal hayatları da şekillendirilmiştir. Televizyon programlarından kültürel değerler ile ilgili bilgi sahibi olan çocuklar Bandura'nın kuramına göre bunu bilinçdışı olarak yapmaktadırlar.

Yapılan araştırmalara göre bir saatlik televizyon programında 1200 kadar değişik simge bulunmaktadır (Postman,1995). Bu da televizyon izleyen çocukların ne kadar çok değişkenle karşı karşıya kaldıklarını göstermektedir. Özgür düşüncenin oluşmasıyla çizgiler de ortaya çıkmaya başlamıştır. 17. yy.dan itibaren yalnızca kuklalar ve gölge oyunları olarak başlayan bu macera günümüzde beş boyutlu animasyonlara kadar gelmiştir. Dünya üzerinde ilk çizgi film denemeleri ABD'de 1900'lü yıllarda başlamıştır (Solomon, 1994). İlk çizgi film 1919'da üretilen Kedi Felix'tir (Aşkaroğlu, 2006: 59). 1926 ve 1930'dan itibaren ses ve desenin birleşmesiyle çizgi filmler tüm dünyaya yayılmıştır (Aşkaroğlu, 2006: 59). Önce Walt Disney'in

Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler yapımı ardından ona rakip olarak ortaya çıkan Temel Reis ile ün salmıştır. Türkiye’de ise çizgi filmler 70’li yıllarda reklam filmi olarak başlamıştır. Milli öğelerin anlatıldığı çizgi filmlerden Nasrettin Hoca, Koca Yusuf, Direkler Arası, Amentü Gemisi, Evliya Çelebi ilk çizgi filmler arasındadır. Bu çizgi filmler genellikle 3-5 dakikalık kısa filmler olarak gösterilmiştir (Atan, 1995). Günümüzde ise çizgi film sektöründe rekabet artmış, sadece çocuklara yönelik çizgi film kanallarının yanında; sinemada, dvd ve vcd’de İnternet’te gösterilebilecek çok fazla çizgi film-animasyon ortaya çıkmıştır. Bu da ailelerin daha seçici davranmasına yönelik bir tutum geliştirmesine neden olmaktadır. Aileler genellikle çocuklarının televizyon karşısında vakit geçirdikleri süre boyunca çocuklara yönelik programlar izlemelerinden hoşnuturlar. Çocuklar bu programlardan edindikleri öğeler onların değerlerini de şekillendirmektedir.

Değer öğretimine etki eden temel faktörler; pekiştirme, etkileşim ve model almadır. Pekiştirme; takdir edilen ve sosyal onay alan davranışların bir değer oluşturmasıyla ilişkilidir. Etkileşim, bireyin içinde bulunduğu koşullarla değerlerin öğretilmesinin mümkün olduğunu ortaya koymaktadır. Bu yüzden davranışların neden iyi olduğunu açıklamak da önem arz eder (Akbaş, 2008). Rol-model alma değer öğretiminde kullanılan bir öğretim yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır. Çocukların bu yöntemi bilinç dışı kullanmaları onların rol-model aldıkları kişiyle ilişkilerini belirlemektedir. Ayrıca çocuğun kişisel gelişimi değer yargularıyla doğrudan ilişkili olduğundan onun zihninde boş halde duran “iyi” ya da “kötü” kavramlarını doldurmak önemlidir.

Çalışmanın Amacı

Bu çalışmayla 9-11 yaş arasındaki bireylerin izledikleri çizgi filmlerde ve animasyonlarda en fazla beğendikleri kahramanlar, rol-model alma durumları ve izledikleri çizgi film ve animasyonlardan edindikleri değerleri incelemek amaçlanmıştır.

Çalışmanın Önemi

Çalışmanın, çizgi film ve animasyon izleme çağındaki çocukların izledikleri görüntülerden etkilenme, izleme nedenleri, çizgi film ve animasyon kahramanlarını rol-model alma konusunda bir durum tespit etmesi bakımından alana katkı sağlayacağı düşünülmüştür.

Araştırmanın Alt Problemleri

9-11 yaş aralığındaki çocukların izledikleri çizgi filmleri tercih etme ölçütleri nelerdir?

9-11 yaş aralığındaki çocukların izledikleri çizgi filmlerde işlenen değerler nelerdir?

9-11 yaş aralığındaki çocukların rol-model olarak aldıkları kahramanların özellikleri nelerdir?

9-11 yaş aralığındaki katılımcıların izledikleri animasyonlardan edindikleri değerler nelerdir?

YÖNTEM

Çalışmada 9-11 yaş arası kız ve erkek çocukların çizgi film ve çizgi filmlerde yer alan kahramanları rol model alıp almadıkları ve bu çizgi filmlerden edindikleri değerlerin araştırılması hedeflendiğinden araştırmanın nitel bir araştırma olması tercih edilmiştir. Var olan durumun ortaya konulmak istenmesinden dolayı da fenomenoloji (olgu bilim) deseni kullanılmıştır. Bu tür araştırmalar insanların deneyimlerini ve bu deneyimlerin temel alt yapısını belirlemek için kullanılır (Merriam, 2013).

Çalışmada fenomenolojik bir çözümlenmeye gidilmiştir. Çünkü ana düşünce katılımcıların konuyla ilgili bakış açılarını ve çizgi film ile animasyon izlemekle ilgili

rol model alma ve değer edinme bakımından niyetlerini öğrenmektir (Mayring, 2011). Katılımcıların deneyimleri de onlarla izledikleri çizgi film ve animasyonlarla ilgili nitel görüşmeler yapılarak öğrenilmiştir.

Katılımcıların izledikleri animasyon filmlerinde içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Ayrıca izledikleri animasyonlarla ilgili verdikleri cevaplardan yola çıkarak araştırmacı, katılımcıların örnek verdikleri sahnelerle ilgili özel olarak tematik bir analiz yapmıştır.

Çalışma Grubu

Çalışma Aydın Merkez İlçede bulunan özel bir okulda yapılmıştır. Okulda 4. ve 5. sınıfta öğrenim gören toplam 30 öğrenci vardır. Sosyal bilgiler ve sınıf öğretmenleri “kendilerini iyi ifade edebileceğini düşündükleri” 25 öğrenci seçmişlerdir. Bu öğrencilerin seçiminde sosyo-ekonomik düzeyleri ve aile yapıları dikkate alınmamıştır. Seçilen öğrencilerin 12’si gönüllü olarak çalışmaya katılmışlardır. Görüşmeler devam ederken çıkan sonuçlarda daha fazla görüşmeciye ihtiyaç duyulmadığına araştırmacı tarafından karar verilmiştir.

Katılımcılar 4. ve 5. sınıf öğrencileridir. Ayrıca tam gün öğretim uygulaması olan bir okulda okumaktadırlar. Derslerden sonra da etüt uygulamaları ve hafta sonları sosyal faaliyet (müzik, resim, spor vb.) uygulamalarına katılmaktadırlar. Katılımcılardan kızlara K1 (yaş), K2 (yaş), K3 (yaş)... Erkeklerle ise E1 (yaş), E2 (yaş), E3 (yaş)... kodları verilmiştir.

Öğrencilerle yapılan görüşmelerin sonunda öğretmenlerle de görüşme yapılmıştır. 4. sınıf öğrencilerinin sınıf öğretmenleri ile 5. sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler öğretmenleriyle katılımcıların sosyal yaşantıları ve akademik başarıları ile ilgili görüşmeler yapılmıştır. Bu görüşmelerin amacı, öğrenci profillerini daha net bir şekilde tanımlamaktır. Sorular genellikle katılımcıların aile yaşantıları ve sınıf içindeki davranışlarıyla ilgilidir. Sorular aracılığıyla yönlendirme yapmaktan özellikle kaçınılmıştır. Katılımcıların cevapları gizli tutulmuştur.

Katılımcıların izledikleri çizgi filmlerde rol-model aldıkları kahramanlar, varsa gelecekteki planları ve öğretmenlerin katılımcıyla ilgili yorumlarının paralel olduğu düşünüldüğünden bu konularla ilgili ayrıntılı profilleri kendi ifadeleri doğrultusunda aşağıda verilmiştir. Katılımcıların kardeş sayıları çizgi filmleri izleme kriterlerinde yönlendirme olup olmadığını belirlemek amacıyla öğrenilmiştir.

K1(10): 4. sınıf öğrencisidir. İleride doktor olmayı hayal ettiğini söylemiştir. Bir kardeşinin olmadığını belirtmiştir. Öğretmeninin ve kendi ifadesi ile yapmaktan en çok hoşlandığı şey; kitap okumaktır. Öğretmeni katılımcının hayal gücünü kitap okuyarak geliştirdiğini ifade etmiştir. Katılımcı ise daha çok fantastik kurgulardan hoşlandığını belirtmiştir.

K2 (10): 4. sınıf öğrencisidir. Bir kardeşinin olmadığını belirtmiştir. İleride doktor olmayı hayal ettiğini belirtmiştir. Öğretmeninin ifadesiyle hayal gücü bakımından oldukça zengin bir dünyası vardır. Yetişkinlerin dünyasını özgür olarak nitelemiştir. Rol-model aldığı kahramanı “kendi ayakları üzerinde durduğu için” beğendiğini söylemiştir.

K3 (9): 4. sınıf öğrencisidir. 3 yaşında bir kız kardeşi olduğunu belirtmiştir. Sınıf öğretmeniyle yapılan görüşmede en belirgin özelliğinin dikkat çekmeyi sevdiğini anlaşılmıştır. Rol model aldığı çizgi film kahramanı da ünlü bir şarkıcıdır.

K4(10): 4. sınıf öğrencisidir. 5 yaşında bir erkek kardeşi olduğunu belirtmiştir. Sınıf öğretmeni ailesini geleneklerine bağlı ve korumacı bir yaklaşım sürdürdüğünü belirtmiştir. Katılımcı esas olarak belirttiği üzere arkadaş çevresini ve ailesini önemsemektedir. Hayal ettiği mesleği öğretmenlik olarak seçmesinin nedenini “*ailem gibi ben de başkalarına bir şeyler öğretmen istiyorum*” diyerek belirtmiştir.

K5(10): 5. sınıf öğrencisidir. Bir kardeşi olmadığını belirtmiştir. Sınıf öğretmeni sınıf içerisinde örnek davranışlar oluşturan bir yaklaşım sergilediğini belirtmiştir. Kendisine örnek davranışlar sunabilecek tarzda çizgi filmler izlediğini söylemesi öğretmenin düşünce ile paraleldir. Katılımcının rol-model aldığı kahraman çizgi filmde çevresindekileri koruyup kollayan ve gözetken özelliklere sahiptir.

K6(10): 5. sınıf öğrencisidir. Bir kardeşi olmadığını belirtmiştir. Sınıf öğretmeni, katılımcının oldukça çekingen olduğunu belirtmiştir. Katılımcının sorulara cevap vermekten kaçınması da öğretmenin ifadesiyle paraleldir. Rol-model aldığı kahraman, çekingen bir profilin tersine dans eden ve doğaüstü güçlere sahiptir.

K7(11): 5. sınıf öğrencisidir. Bir kardeşinin olmadığını belirtmiştir. Derslerinin yoğunluğu ve sınava hazırlanmanın başka bir şey yapmaya fırsat vermediğinden yakınmıştır. En sevdiği şeyin arkadaşlarıyla vakit geçirmek olduğunu söyleyen katılımcı, öğretmenin ifadesiyle çevresi tarafından da sevilen biridir. İleride doktor olmayı seçtiğini çünkü insanlara yardım etmeyi sevdiğini belirtmiştir. Rol-model aldığı kahraman da insanlara yardım etmeyi bir görev haline getirmiş çizgi film kahramanıdır.

K8 (11): 5. sınıf öğrencisidir. Bir kardeşi olmadığını belirtmiştir. Çizgi filmler içerisinde gerçeğe yakın olan çocuk filmi tarzında animasyonları tercih ettiğini söylemiştir. Rol-model aldığı kahramanlar fantastik ve kraliyet ailesindedir. Sosyal bilgiler öğretmeni katılımcının oldukça geniş bir hayal dünyası olduğunu belirtmiştir. K8(10)'un diğer katılımcılardan farklı özelliği çizgi film ve animasyonları yetişkin kuzeni ile kuzeninin seçtiklerini izlemekten hoşlandığını belirtmesidir.

E1 (9): 4. sınıf öğrencisidir. İki yaşında bir erkek kardeşinin olduğunu belirtmiştir. İnsanların ömürlerini uzatmak için doktor olmak istediğini söylemiştir. Öğretmeni, E1 (9)'un geniş bir ailede ve geleneklerine bağlı bir şekilde yetiştiğini belirtmiştir. Yakınlarının telkiniyle 90'lı yıllara ait çizgi filmleri izlediğini belirtmiştir. İzlediği çizgi filmlerde aile telkinine uygun olarak şiddet içermemesine dikkat ettiğini belirtmiştir. Rol-model aldığı kahraman, örnek davranışlar oluşturan bir baba figürüdür.

E2 (10): 4. sınıf öğrencisidir. Bir kardeşi olmadığını belirtmiştir. O yaştaki erkek öğrencilerin aldığı rol model ile paralel olarak *savaşçı, dövüşçü* kahramanları kendisine rol aldığı söylemiştir. Öğretmenin ifadesiyle ders içinde hareketli bir öğrenci olan E2(10) daha çok gruplara liderlik etmeyi sevdiğini söylemiştir. İleride bir bankada yönetici olmak istediğini belirtmiştir.

E3 (10): 5. sınıf öğrencisidir. Bir kardeşi olmadığını belirtmiştir. E2 (10) 'da olduğu gibi liderlik özellikleri gösteren kahramanları tercih etmiştir. Öğretmeni evde tek başına büyüdüğünü ve çok fazla arkadaşı olmadığını belirtmiştir. Çizgi filmlerde daha çok dövüşçü ve savaşçı özellikte karakterleri sevdiğini belirtmiştir.

E4 (10): 5. sınıf öğrencisidir. 13 yaşında bir erkek kardeşi olduğunu söylemiştir. O da diğer hemcinsleri gibi liderlik özellikleri gösteren kişileri kendisine rol aldığı söylemiştir. Öğretmeni kendisinin akademik olarak başarılı fakat sınıf içinde hareketli olduğunu belirtmiştir. Sosyal çevresinde sevilen bir öğrencidir. İleride hâkim olmayı istediğini belirtmiştir.

Veri Toplama Aracı

Araştırmanın verileri yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ile toplanmıştır. Görüşme soruları katılımcıların yaşlarına göre belirlenmiş, daha sonra sorulara verdikleri yanıtlar doğrultusunda her çizgi film için ayrı ayrı en çok beğendikleri kahraman ve bu çizgi filmde edindikleri değer öğrenilmeye çalışılmıştır. Bunun için de katılımcıdan bu çizgi filmi ve en çok beğendiği sahneyi anlatmaları istenmiştir. Bu da görüşme esnasında değişik, yan ya da alt sorular olarak karşımıza çıkmasına neden

olmuştur (Türnüklü, 2000). Soruların tam anlamıyla yanıtlanması için kısa cevap verilecek sorulardan kaçınılmıştır. Ayrıca soruların genelden özele gidilmesi görüşmeyi verimli hale getirmiştir (Glesne, 2012).

Verilerin toplanması araştırmanın alt problemlerinin belirlenmesine yardımcı olmuştur. Katılımcıların sorulara verdikleri cevaplar, çizgi filmleri izleme nedenleri, edindikleri değerler, rol model aldıkları kahramanların özellikleri, izledikleri animasyonlarda rol model aldıkları kahramanlar ve bu kahramanların özellikleri çalışmanın alt problemlerini oluşturmuştur. Katılımcıların yarısından fazlasının hatırlayamadığı veya önemsemediği cevaplar alt problemlere alınmamıştır.

Veri Toplama Aracının Geçerlik ve Güvenirliği

Çizgi filmlerden edinilen değerler ve rol model alma durumlarına uygun olarak öncelikle 10 adet soru hazırlanmıştır. Sorular sosyal bilgiler ve değerler eğitimi konusunda uzman iki akademisyenin görüşleriyle şekillendirilmiştir. Hazırlanan soruların geçerlik ve güvenilirlik açısından incelenmesi bakımından sorular uzman görüşüne sunulmuştur. Nitel araştırmada geçerliği denetlemek için kullanılan yöntemlerden biri araştırmacının olguyu olduğu biçimiyle ve yansız olarak değerlendirmesidir (Kirk ve Miller, 1986 akt. Yıldırım ve Şimşek, 2008). Bu çalışmada hazırlanan soruların konuya odaklı ve tarafsız bir şekilde olmasına ve uygulama sürecinde de bu durumun devam etmesine dikkat edilmiştir.

İkinci olarak görüşme sorularından elde edilen verilerin kodlanmasının ardından daha önce nitel araştırma yapan bir uzman tarafından tekrar bir kodlama yapılmıştır. Geçerliliği artırmak amacıyla, katılımcı profilleri ayrıntılı olarak verilmiştir (Sarı, 2007). Katılımcıların araştırmaya gönüllü katılmaları, hem etik önlemleri de almak hem de geçerlik ve güvenirliliği artırmak amacıyla yapılmıştır (Elitok Kesici, 2010).

Geçerlik ve güvenilirlik çalışmalarında araştırma verileri tekrar uzman görüşüne sunulmalı ve kendi içinde bir bütünlük ve tutarlık oluşturup oluşturmadığı uzmanlar tarafından teyit edilmelidir (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Çalışmada veriler kodlandıktan ve bu kodlar bulgulara dönüştürüldükten sonra uzmanlar tarafından tekrar teyit edilmiştir.

Son olarak uzmanlar; görüşme sorularının yöntemle ve çalışmanın amacıyla ilişkili olup olmadığı üzerinde durmuşlardır. Bu şekilde bir iç geçerlik ve tutarlık çalışması yapılmıştır (Graue & Walsh, 1998, akt. Soğancı, 2013).

Görüşme soruları aşağıdaki gibidir;

1. Bir çizgi filmi seçerken neye dikkat ediyorsun?
2. En çok hangi çizgi filmi seyrediyorsun?
3. Bir çizgi film kahramanı olmak isteseydin hangisi olurdu?
4. Neden bu kahraman olmak isterdin?
5. Çizgi filmleri kiminle izliyorsun?
6. Sinemada çizgi film izledin mi?
7. (İzlediyse) Kiminle izledin?
8. Bu animasyonu izlemeyi neden tercih ettin?
9. Bu animasyonda bir kahraman olmak isteseydin hangisi olurdu?
10. Bu animasyonda seni en çok etkileyen sahne hangisiydi?

Görüşmeye başlamadan önce kısaca öğrencilere çalışmanın konusu hakkında bilgi verilmiş ve hangi çizgi filmleri neden izledikleri ile ilgili düşünceleri için süre tanınmıştır. Soruların içeriğinde genellikle çizgi filmlerin onların hayatını etkileyip etkilemediği öğrenilmeye, sosyal yaşamları hakkında da bilgi edinilmeye çalışılmıştır.

Sorular herhangi bir sıraya bağlı kalınma endişesi olmadan ve bir önceki sorunun cevabına göre değiştirilerek sorulmuştur.

Uygulama Süreci

Görüşme öncelikle Aydın merkez ilçede bulunan Gazipaşa Ortaokulunda toplam 14 öğrenciye pilot olarak uygulanmış daha sonra bu çizgi film ve animasyonlar üzerinden bir değerlendirmeye gidilmiştir. Öğrencilerin verdikleri cevaplar doğrultusunda esas çalışmada görüşme formu tekrar düzenlenmiştir. Pilot okuldaki öğrenci profili sosyoekonomik düzeyi ortalamanın üzerinde öğrencilerden oluşmaktadır. Söz konusu öğrenciler çalışma boyunca izledikleri çizgi filmler ve aile profilleri ile ilgili oldukça fazla bilgi vermişlerdir. Profil özellikle çizgi filmleri kaç saat izledikleri ve kiminle izledikleri ile belirlenmiştir. Cevaplarından çizgi filmleri izleme nedenlerinin “öğrenmek” üzerine odaklanıldığı tespit edilmiş bu düşüncenin esas çalışma grubunda da oluşacağı düşünülmüştür.

Esas görüşmeler en fazla yirmi dakikada tamamlanmıştır. Sorular genel itibariyle izledikleri çizgi filmler, bu çizgi filmleri izleme nedenleri, model aldıkları kahraman ve bu kahramanın özellikleri ile ilgilidir. Öğrencilerin rol model aldıkları kahramanları kendi gözlerinden tanıtmaları istenmiştir. Görüşmelerde ayrıca öğrencilere sinemada izledikleri animasyonlardaki çizgi kahramanlarını ne derece rol aldıklarını, bunları izlemek için ne kadar vakit ayırdıklarını öğrenmek amacıyla da sorular sorulmuştur.

Veri Analizi

Çalışmada elde edilen veriler 9-11 yaş aralığındaki kız ve erkek çocuklar ile onların sınıf öğretmenleri ve sosyal bilgiler öğretmenlerinden sağlanmıştır. Ayrıca çalışmada adı geçen çizgi filmlerde katılımcıların bahsettikleri bölümleri izlemek mümkün olmayacağından görüşmede katılımcıların belirlediği animasyonlardan veriler toplanmıştır. Çizgi film ve animasyonlarda belirttikleri kahramanların özellikleri katılımcıların ifadeleri ve çizgi filmlerden birkaç bölüm izlenerek teyit edilmiştir.

Görüşmelerin sonucunda tematik analiz kullanılmıştır. Tematik analiz, verilerin kodlanmasını ve daha sonraki analiz ve betimlemeler için yeniden kodlanmasını ve ayrılmasını içerir (Glesne, 2012: 251).

Çalışmada öğrencilerin sorulara verdikleri cevaplar temalara ayrılmıştır. Temalar; katılımcıların çizgi filmlerden edindikleri değerleri ve rol model aldıkları kahramanların özellikleri dikkate alınarak seçilmiştir. Temalar daha sonra içerik analizi yoluyla yorumlanmıştır. İçerik analizi, başka bir deyişle içerik çözümlemesi, dilsel materyal ve metinleri sistematik olarak analiz etmeyi içermektedir. Bunun için de materyal bölünür ve aşamalı olarak incelenir (Mayring, 2011). Bu doğrultuda görüşme soruları içerisindeki animasyon filmlerin analizi de araştırmacı tarafından yapılmıştır. Kullanılan materyalin çözümleme boyutları katılımcıların görüşme esnasında vurgu yaptıkları sahneler ve karakterlerle sınırlandırılmıştır. Katılımcıların en fazla etkilendikleri sahneler araştırmacı tarafından içerik analizine tabi tutulmuştur.

Çizgi film ve animasyonlarla ilgili sorulara katılımcıların verdikleri cevapların tamamı bu çalışmada yer almamıştır. Bunun yerine araştırmacı tarafından uygun gerekli görülen kısımlardan alıntı yapılması tercih edilmiştir.

Katılımcıların sınıf öğretmenleri ve sosyal bilgiler öğretmenleri ile yapılan görüşmeler katılımcılarla ilgili daha çok bilgi edinmeye ve katılımcıların sorulara verdikleri cevapların daha iyi çözümlenmesine yardımcı olmuştur. Bu görüşmelerde de tematik analiz yöntemine başvurulmuştur. Temalar tıpkı katılımcı görüşmeleri gibi daha sonra içerik analizi yoluyla yorumlanmıştır.

BULGULAR VE YORUM

Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum

Birinci alt problemde “9-11 yaş aralığındaki çocuklar izledikleri çizgi filmleri neye göre belirlemektedir?” sorusuna cevap aranmıştır. Konuyla ilgili olarak “*Bir çizgi filmi seyrederken neye göre seçiyorsun?*” Katılımcıları; çizgi filmlerdeki görüntü kalitesi, izlediği popüler çizgi film kanalı, eğlence temalarına yer vermişlerdir.

Bu soruya yönelik öğrenci görüşleri şu şekildedir:

“... Çizgi filmlerle ilgili ben sadece şu oldu mu ben o çizgi filmi severim. O da insanlar mutlu olacak bir, iki insanlar zevk alacak ve oradan bir ders çıkartmaları lazım.” E1(9)

“Güzelliğine göre, komedisine göre... Grafiğine göre.

Grafiğine göre ne demek?
Yani görüntüsü

Böyle çizgileri iyiyse diyorsun yani...

Evet.” E2(10)

Katılımcı bu soruyla izlediği çizgi filmde görsel öğeler aradığını ortaya koymaktadır. Çizgi filmin izleyicide onu izleme isteği uyandırması bu cevapla birlikte bir eğlence unsuru olarak görüldüğü de söylenebilir.

Katılımcılar, soruya cevap verirken gelecekteki hayallerini de söylemişlerdir. Cevaplar “*çünkü benyı hedefleyen biriyim, çünkü ben insanlar hakkında düşünüyorum*” şeklinde verildiğinde ortaya çıkan temalar; bilgi edinmek, örnek davranışlar edinmesini sağlayacak kahramanlar olarak ortaya çıkmaktadır. Bunun için ayrıca katılımcıların sınıf öğretmenleri ve sosyal bilgiler öğretmenlerinin düşüncelerine de başvurulmuştur. Örneğin katılımcılardan K5(10) örnek davranışlar edinmesini sağlayacak çizgi filmleri izlemeye değer bulmuştur. Öğretmeninin ifadesi de K5(10)'un sınıfında olumlu davranışlar sergilediği yönündedir. Bir başka örnekte de Katılımcılardan E1(9) “*insanların ömürlerini uzatmak için*” doktor olmak istediğini söylemiştir. K1(10) ise hayal gücünü kitaplarla geliştirdiğini düşünmesi sebebiyle yazar olmayı hayal ettiğini belirtmiştir. K5(10) başkalarına yardım etmek istediği için doktor olmayı istemiştir. Bu katılımcıların tamamı çizgi film seçme kriterleri olarak bilgi edinme temasına uymaktadırlar. Başka bir deyişle izledikleri çizgi filmleri kendi karakterlerine uygun kahramanları da göz önüne alarak seçmişlerdir.

Çizgi filmlerin komedi ve eğlence içerikli olmasının önemli olduğunu düşünen katılımcılar da tespit edilmiştir. Öğretmenlerinin ifadesiyle derslerinde başarılı olan bu öğrenciler okulda öğretim ile geçirdikleri zamanı okulda dışında eğlence ile devam ettirmektedirler.

Katılımcılar arasında çizgi film izleme kriteri olarak ailelerinin yönlendirmesi olduğunu söyleyenler de vardır. Örneğin E1(9) bu katılımcılar arasındadır. Yine öğretmenin bu katılımcının profilini anlatırken belirttiğine göre E1(9)'un ailesi oldukça gelenekseldir ve çocuklarının yetişmesinde kendi değerlerini benimsetmek onlar için son derece önemlidir.

Katılımcıların çizgi film tercihleri akranlarının etkisiyle de oluşmaktadır. K4(10) çizgi filmleri tercih nedenlerini anlatırken sınıf arkadaşlarıyla birlikte seçtiğini belirtmiştir. Bu durum, öğrencilerin vaktinin çoğunu okulda ve dolayısıyla arkadaşlarıyla geçirmesi ile açıklanabilir.

Disney Channel'da yayımlanması bazı katılımcıların o çizgi filmi izleme nedenleri arasında yer almıştır. Görüşme yapılan öğrencilerin çoğunluğu Disney Channel

izlediklerini belirtmişlerdir. Disney Channel'ın bir uydu kanalı olduğu düşünüldüğünde bu durum ev ortamında çizgi filmlere daha fazla önem verildiği, ebeveynlerin çocukların çizgi filmler üzerinden değerlendirmesinin oldukça zor olduğu şeklinde yorumlanabilir. Bir uydu kanalının evrensel boyutlarda bir yayın yaptığı düşünülecek olursa kültürel değerlerle uyuşup uyuşmadığını ebeveynlerin daha fazla denetlemesi gerekebilir. Başka bir deyişle bir uydu kanalının seçilme kriteri diğer kriterlere oranla daha fazla önemli görünmektedir.

İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum

Çalışmanın ikinci alt problemi olan 9-11 yaş aralığındaki katılımcıların izledikleri çizgi filmlerde işlenen değerlere paralel olarak izledikleri çizgi filmleri isim olarak söylemeleri ve bu çizgi filmler üzerinden değerlendirme yapmaları istenmiştir. Bu alt problemde katılımcılar kendi karakterlerine uyumlu ölçütler vermişlerdir, koruma iç güdüsü, mutlu olmak temaları ön plana çıkmıştır.

Bu alt problemde izlediği çizgi film ile ilgili “*Neden bu çizgi filmi izliyorsun?*” sorusunun cevabı anahtar kelimeleri içermektedir. Dolayısıyla bu sorulardan yola çıkarak katılımcıların edindikleri değerler örtük olarak öğrenilmiştir.

Katılımcıların izledikleri çizgi filmlerden edindikleri değerler günlük davranışlarıyla da örtüşmektedir. Örneğin K5(10)'un isim olarak belirttiği; *Marsuplomi, Angels Friends* isimli çizgi filmlerdeki kahramanlar K5(10)'un tanımlamasıyla fedakâr anne (Marsuplomi'de yavrularını insanlardan korumak için savaştan bir anne) ve başkalarının hayatlarının kurtarmaya çalışan üç süper kahraman kız (Angels Friends) yer almaktadır. Aynı katılımcı, örnek davranış içeren çizgi filmleri tercih ettiğini belirtmiştir. Öğretmeni olumlu davranışlar sergilediğini ve buna paralel olarak diğer arkadaşlarını da göz ettiğini eklemiştir.

E1 (9) soruyu şu şekilde cevaplamıştır: “*Çizgi filmlerle ilgili ben sadece şu oldu mu ben o çizgi filmi severim... O da insanlar mutlu olacak bir, iki insanlar zevk alacak ve oradan bir ders çıkartmaları lazım.*” E1(9), sınıf öğretmeninin belirttiğine göre; anneanne, dede, teyze, hala ile birlikte yaşamaktadır. Dolayısıyla hayata dair bakış açısı genellikle büyüklerin öğrettiği dini bakış açısı ile ilgilidir.

Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum

9-11 yaş aralığındaki öğrencilerin çizgi filmlerden edindikleri değerleri öğrenmek amacıyla katılımcılara “*Bir çizgi film kahramanı olsanız hangisi olurdu?*” ve “*Bu çizgi filmde hangi kahramanı seviyorsunuz, neden?*” soruları yöneltilmiştir. Alınan cevaplar doğrultusunda çizgi filmlerin veya animasyonların rol-model alma durumları yorumlanmıştır. Katılımcıların izledikleri çizgi filmlerdeki rol model aldıkları kahramanları kendi kişilik özellikleri, seçmek istedikleri meslekler, etraflarında rol model aldıkları kişilerin özellikleri (anne-baba modeli) ve popüler kültür belirlemektedir. Bu alt problemle ilgili bulunan temalar; liderlik, savaşçılık, büyümek, doğaüstü güçlere sahip olmak, asil olmak , ünlü olmak temaları ön plana çıkmaktadır.

Örneğin katılımcılardan E2 (10)'un yanıtı ve sonrasında öğretmeniyle yapılan görüşme, katılımcının etrafında rol-model alacağı biri olup olmadığı sorusunu akıllara getirmiştir.

“Çizmeli kedi olmak isterdim.

Neden?

“Çünkü o da maceradan maceraya koşuyor, düşmanlarla savaşıyor.” E2(10)

E2(10)'un söylediği çizgi film kahramanları genellikle “*savaşçı-kahraman dövüş sanatlarında uzman*” karakterlerdir. Görüşmenin başında E2(10)'un çizgi filmleri tek

başına izlediği ile ilgili kendisinden bilgi alınmıştır. Aynı zamanda E2(10)'un çizgi filmlerde şiddet aramasının nedeni de buradan anlaşılabilir. E3(10)'da bu örneklerden biridir. O da çizgi filmleri yalnız izlediğini söylemiştir. Örneğin karate bilmediğini söyleyen E4(10)'da Uçan Tekme çizgi filmindeki Jack karakteri olmak istediğini söylemiştir. Sebebi de kendi ifadesiyle; savaşçılardan en iyi dövüşen kahraman olmasıdır. Katılımcılardan K6(10) ve K8(10) dans eden, doğaüstü güçlere sahip ya da fiziksel özellikleriyle dikkat çeken kızlarla ilgili şeyler söylemişlerdir:

“Sen böyle bir çizgi film kahramanı olmak istersen hangisi olursun?”

Ya Tinger Bell ya da Barbie olurum.

Neden?

Yaratıcı bir peri o, uçabiliyor, Barbie de kraliyet ailesinden” K8(10)

Katılımcılar cinsiyet ayrımı yapmadan lider özellikler gösteren kahramanları rol-model alma eğilimindedir.

“Mesela Jetgillerden en çok kimi seviyorsun?”

George Jetgil

Babalarını beğeniyorsun, neden?”

Bence zaten o filmin kahramanı o bana göre.” E1 (9)

Katılımcıların rol-model aldıkları kahramanların özellikleri kişisel deneyim ve beklentilerle uyum içindedir. Örneğin K8(10) sosyoekonomik düzeyi yüksek ailelerde olduğu gibi tek çocuklu bir ailede yetişmesinin ve kendi ifadesine göre yetişkinler (anne, baba, teyze) ile daha fazla vakit geçirmesinin etkisiyle korku filmleri ya da yabancı dizilerle ilgili daha çok bilgiye sahiptir. K8(10)'un Disney Channel'da izlediği orijinal film “On iki Dilek” filmi hakkında söyledikleri incelemeye değerdir;

“Bunda en çok neyi sevdiğini söyler misin?”

Doğum gününde on iki tane dilek dilemesi ve perinin gelmesi, oradan bunun isteklerini yapması listelemiş böyle...

Peki, senin ilk dileğin ne olurdu?”

Gardırop olurdu.

Ne yapacaksın gardırobu?”

Böyle içinde bir sürü kıyafetim olsun isterdim.”

Aslında bir yetişkin beklentisi içinde olan K8(10) genellikle izlediği çizgi filmlerde fiziksel özellikleri ön plana çıkan kişilere dikkat etmiştir. K8(10) izlediği bir çocuk dizisinde sevdiği oyuncunun oynamasını onu izlemek için genel bir kriter olarak belirtmiştir.

“Ben Jessie’yi seviyorum.

Neden?”

“Çünkü ben Debby Ryan’ın hayranıyım başka filmleri de var, 16 dilek filmi de var, onu ekleyebilirsiniz, onun orijinal filmi...”

Dikkati çeken başka bir katılımcı ise, öğretmeninin ifadesine göre yılda otuz bin sayfa kitap okuyan K1(10) rol-model aldığı kahraman da bu özellikleri taşımaktadır;

“Sana bir çizgi film kahramanı ol desem hangisi olursun?”

Harmony olurum.

O kimdi?

Harry Potter'ın arkadaşı kız olan...

Neden?

Bütün gününü kütüphanede geçiriyor..."

Öğretmeninin ifadesiyle dikkat çekmeyi seven K3(10) da ünlü birini rol model almıştır.

"Hannah Montana olmak isterim.

Bu nedir?

Bir şarkıcı, ünlü birisi..."

Katılımcılar kişisel özellikleri nedeniyle yardımsever kişileri ve kişilikleri sevdiği düşünölmüştür. Rol-model aldıkları kişileri aynı zamanda seçmeyi düşündükleri meslekleriyle de örtüştüğünü rahatlıkla söyleyebilir. Doktor olmayı isteyen K5(10)'un cevabı bunun örneğidir;

"Bloom olmak isterim.

Neden?

Dediğim gibi başkalarına yardım ediyor, insanlarla hep bir arada."

Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum

Katılımcılara sorulan bir diğere önemli soru da sinemada animasyon film izleyip izlemedikleri sorusudur. Katılımcıların bu soruyu olumlu şekilde yanıtlamaları, animasyonlardan edindikleri değerlere ebeveynlerinin de önem verdiğini göstermektedir. Bu alt probleme bağlı temalar; özgüven, cesaret, çevreci olmadır.

Dördüncü alt probleme İlişkin bulgular, araştırmacı tarafından katılımcıların konuyla ilgili düşünceleri analiz edildikten sonra incelenmiştir. Katılımcıların konuyla ilgili soruları; "Animasyonda en beğendiğin sahne hangisidir? Animasyonda en sevdiğin kahraman hangisidir? Neden?" soruları bu tematik analize yardımcı olmuştur. Katılımcıların verdikleri cevaplar araştırmacı tarafından söz konusu animasyonda aranmıştır.

Araştırmaya katılan kız öğrenciler Merinda'yı rol-model almaktadırlar. Merinda, geleneklere karşı çıkar. Annesinin isteği ile kendisine talip olan gençleri okçulukta başarılı olmalarını şart koşar. Hünerini gösteren gençlerden sonra kendisi ok yarışına dâhil olur ve tüm adaylardan üstün bir performans sergiler.

Çalışma kapsamında görüşülen kız öğrenciler Merinda'nın okçuluk yeteneğine hayran kaldıklarını söylemişlerdir. Bu durum, katılımcıların genellikle kendilerinde olmayan yetenekleri istemeleri ile açıklanabilir. Animasyondaki vurgu Merinda üzerinden yapılmaktadır. Cesur filmde dikkat çeken değer anlayışı "tarihsel mirasa sahip çıkma ve dayanışmadır." Aile arasındaki kopan bağlardan, toplumsal yapıdaki çözülmelerin önemine vurgu yapılmıştır. "Efsaneler birer derstir. Gerçeklerle doludurlar. ...Krallığımız henüz genç ve hikâyelerimiz henüz efsane olmadı. Bu hikâyelerle aramızdaki bağ oluştu. Klanlarımız eskiden birbirine düşmandı; ama denizden gelen işgalciler bizi tehdit ettiğinde ülkemizi savunmak için birleşmedik mi? Siz birbiriniz için savaşmadınız mı? Kazanmak için her şeyi tehlikeye atmadınız mı? Bu krallığın çok ama çok güçlü bir hikâyesi var. Babam klanlığınızın güçlerini topladı, siz de onu kral yaptınız. ...Bu krallığın bağları; kahramanlık, dostlukla örölü" Toplumsal dayanışmanın önemini anlatan Merinda hikâyesinin başında; "kimilerine göre kader

toprağa bağlılığımızdır” diyor. Filmdeki cesur vurgusu Merinda'nın kaderini değiştirme gücünden almaktadır.

Ayrıca Merinda'nın özgüveni katılımcıların da Merinda'yı rol-model alma durumunu etkilemiştir;

“Ben genellikle özgüvenli insanları etkileyici buluyorum... Böyle çok cesur bir kız o da, rolü de öyle...” K2(10)

“Cesur’un önce kendi ayakları üstünde durmasını beğendim.” K1(10)

“Kendine çok güveniyor, okçu olmak istiyor ve bunu başarıyor.” K3 (10)

Doğal çevreye duyarlılık konusunu ana fikir olarak işleyen Ayı Yogi isimli animasyon da erkek çocukların izlediklerini söyledikleri animasyonlar arasındadır. Çizgi filmde genel olarak rol model alınacak bir karakter yoktur fakat doğal çevrenin korunmasına yönelik bir mesaj verilmiştir. Filmdeki korucu Smith *“bu park hepimizin”* mesajını sık sık kullanmaktadır. Ayı Yogi gerçekte doğal bir parkta yaşamaktadır. Bu parkın korunması da filmin esas konusunu teşkil eder. Filmde doğal yaşam ile maddi gücün karşılaştırılması izleyicilere doğal yaşamın korunmasının önemi ile ilgili değer yansıtılmaya çalışılmıştır.

Eğlenceli ve komik bulunduğu için tercih edildiği katılımcılar tarafından ifade edilen bu animasyonda görüşme yapılan öğrenciler Bobo karakterini kendilerine yakın hissettiklerini söylemişlerdir. Bobo, Ayı Yogi'nin yardımcısı ve arkadaşıdır. Örneğin filmde en sevdiği karakterin Bobo olduğunu söyleyen K4(10), bunun nedenini Bobo'nun sevimli olmasına bağlamıştır. Söylediği tüm animasyonlarda başkahramanı en çok sevdiğini söyleyen bir başka katılımcı E2(10), Ayı Yogi filminde yine Ayı Yogi'yi beğendiğini söylemiştir.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Birinci Alt Problemlerle İlgili Sonuçlar

9-11 yaş arasındaki çocukların çizgi filmleri öncelikle eğlenme amaçlı izledikleri ortaya çıkmıştır. Bunun için de araştırmaya katılan 9-11 yaş arası erkek çocukları macera ve heyecan içerikli çizgi filmleri izlemeyi tercih etmektedirler. Ebeveynlerin ise yönlendirmelerini öğrenme üzerinden yaptıkları sonucuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte çocuklarının değer öğretimi ya da rol-model alma durumlarını bilinçli bir şekilde yaptıklarını düşündükleri tespit edilmiştir. Oysa rol-model alma yöntemi çoğu zaman bilinçsiz bir şekilde yapılmaktadır.

Araştırmaya katılan 9-11 yaş arası kız ve erkek çocukların kurgudan ziyade gerçekte ilişkisi olan çizgi filmleri izledikleri tespit edilmiştir. Bu da söz konusu katılımcıların ergenlik öncesi dönemde olduğunu akla getirmektedir. Hayal ürünü çizgi filmler çocukluktan ergenliğe geçiş döneminde olan çocukların yetişkinlerle iletişimine destek sağlamaktadır. Bu durumda akranlarının etkisinin de yadsınmaması gerektiği düşünülmüştür. Zira katılımcılar; *“arkadaşlarımla izliyorum, arkadaşım izlediği için ben de merak ettim”* ifadelerini dile getirmiştir. Akranların etkisi kriteri arkadaşlarıyla okul içinde çok fazla vakit geçirmelerinden kaynaklanmaktadır.

Popüler kültürün etkisi de çizgi film izleme kriterlerine etki etmiştir. Herhangi bir çizgi filmin Disney Channel'da yayımlanması 9-11 yaş aralığındaki katılımcının o çizgi filmi izlemesi için çoğu zaman yeterli bir sebeptir. Bu durum hem akran etkisiyle, hem de çocuğun kafasında kurguladığı yetişkin dünyasını Disney Channel'da karşılaştığı dünya ile örtüşmesi ile açıklanabilir.

Katılımcılar genel olarak görüşmenin başında söyledikleri çizgi film izleme kriterlerini örnek olarak gösterdikleri çizgi filmlerle de onaylamışlardır. Dolayısıyla 9-11 yaş aralığının belirgin bir çizgi film izleme kriteri vardır. Örneğin sadece fantastik

şeylerden hoşlanan bir katılımcı bu kategoride yer almayan bir çizgi film söylememiştir Söz konusu çizgi filmler çocukların hayal gücünün çok ötesinde, büyü, krallık, melekler ve şeytanlar gibi öğeleri içermektedir. Dolayısıyla bu şekilde katılımcıların hayal güçlerini geliştirmeleri söz konusudur. Kurgu olduğunu düşündükleri çizgi filmler bile yetişkin davranışları sergileyen çocukların ilgisini çekmektedir.

Kısaca çalışmaya katılan 9-11 yaş aralığındaki öğrencilerin çizgi filmi tercih etme nedenleri çizgi filmde çeşitli görsel öğelerin kullanılması, çizgi filmi komik ve eğlenceli bulmaları, bilgi edinmeleri ve örnek davranışlar kazanmaları, aile ve arkadaşlarının etkisi, özel bir çocuk kanalının etkisi olarak düşünülmektedir.

İkinci Alt Problemlerle İlgili Sonuçlar

9-11 yaş aralığındaki katılımcılar çizgi filmler ya da animasyonlardan edindikleri değerlerin bir kısmını örtük bir kısmını da açık olarak öğrendikleri sezilmiştir. Örneğin; sorumluluk, doğal çevreye ve kültürel mirasa duyarlılık değerlerini örtük olarak; dayanışma, büyüklere saygı, yardımlaşma değerlerini açık olarak öğrendikleri düşünülmüştür. Açık olarak öğrendikleri değerleri katılımcılar “*izlemek istedikleri değerler*” olarak belirlemiştir.

Katılımcıların izledikleri çizgi filmlerden edindikleri değerler katılımcıların çevrelerine bağlı olarak da değişmektedir. Örneğin geniş bir ailede büyüdüğü öğrenilen katılımcının söz konusu değerleri öğrenmesi daha kolay olmuştur. Tek başına büyüyen çocukların da rol-model alma durumlarının daha belirgin olduğu tespit edilmiştir. Bu katılımcılar izledikleri çizgi filmlerde şiddet, korku veya macera unsurunu aramaktadırlar. Bu da ailelerin çocukların izlediklerini denetleme imkânı bulunmadığının kanıtıdır.

Üçüncü Alt Problemlerle İlgili Sonuçlar

Katılımcıların izledikleri çizgi film kahramanlarının özellikleri dikkate alındığında; sosyal yaşantılarında kendilerine yakın buldukları birini çizgi filmdeki kahramanlarla özdeşleştirdikleri düşünülmüştür. Başka bir deyişle geçmiş yaşantısında; aile eğitimi ya da arkadaş çevresinde edindikleri tecrübeler sonucunda katılımcıların izledikleri çizgi filmlerde kendilerine yakın hissettikleri kahramanı rol- model aldıkları bir gerçektir. 9-11 yaş aralığındaki katılımcıların rol-model aldıkları kahramanlar hatta edindikleri değerler aracılığıyla onların aile yaşantıları, derslerdeki başarı durumları, arkadaş çevreleri, gelecek planları ile ilgili tespitlerde bulunulabilir.

Çalışmada aile ilişkileri zayıf olan çocukların kendilerine fiziksel özellikleri ön plana çıkan kahramanları örnek aldıkları düşünülmüştür. Bu kahramanlar araştırmaya katılan kız çocukları için; topuklu ayakkabı giyen, makyaj yapan, birden fazla abiye kıyafeti olan, dişiliği ön plana çıkan kahramanlardır. Aynı araştırmadaki erkek çocukları için ise savaşçı, silah kullanan, dövüş sanatlarında uzman kahramanlardır. Çocukların rol-model alma durumları aile yönlendirmesiyle; ailesini geçindiren bir baba modeli, çok fazla kitap okuyan bilgili kişi modeli, zekâsı ön plana çıkan bir kişi modeli vs. olabilir.

Dördüncü Alt Problemlerle İlgili Sonuçlar

Araştırma bulgularından katılımcıların animasyonlara daha fazla önem verdikleri ortaya çıkmıştır. Animasyonlar çizgi filmlerden daha fazla akılda kalıcı etki yaratabilir. Bunun sebebi verilen bir mesajın tek bir bölümde anlatılmasıdır. Böylece derste de kullanılabilir bir materyal olarak düşünülebilir. Ayrıca öğretmenlerinin ifadesiyle okul programının yoğun olması öğrencilerin bu programdan sıkılıp kendilerine başka bir eğlence aracı bulmak istemeleri de bunun bir sebebi olabilir. Animasyon filmde gülmek istemeleri bunun açık bir göstergesidir.

“*Cesur, Buz Devri, Ayı Yogi*” filmleri çocuklara gizil olarak edindikleri değerleri aşılacaktır. Bu sonuca katılımcının birebir anlatmadığı fakat animasyon hakkında farkında olmadan detaylı bilgi verdiklerinde ulaşılmaktadır. “*Yardımlaşma, büyüklere saygı ve dayanışma*” değerlerini benimsemeleri 9-11 yaş aralığındaki katılımcıların kişisel beklentileri (örneğin mesleki tercihleri) ile aile yaşantıları arasında bağlantı olduğu düşüncesini akla getirmektedir.

Katılımcıların izlediklerini söyledikleri “*Buz Devri, Ayı Yogi, Cesur, Kung Fu Panda, Şirinler, Madagaskar*” gibi animasyonlar dayanışma, dürüstlük, doğal çevreye ve kültürel mirasa duyarlılık, sorumluluk değerlerini örtük olarak öğretmektedir. Bu animasyonlara gitmek için özel vakit ayıran katılımcılar dostluk, barışı koruma gibi evrensel değerleri de örtük olarak öğrendikleri düşünülmektedir.

Katılımcıların en çok izledikleri *Cesur* adlı animasyonda bahsi geçen değerlerin tamamı verilmektedir. Katılımcıların cinsiyetleri animasyon filmlere bakış açılarını etkilemektedir. Kızların *Bobo Şirine* gibi sevimli kahramanların yanında Merinda gibi kendine güvenen kahramanları rol-model almalarına karşılık erkekler *Spiderman, kaplan, zebra* gibi karakterleri beğenmektedir. 9-11 yaş aralığındaki erkek katılımcılar animasyonlardan; komik, zeki, cesur ve lider özellikler taşıyan kahramanları kendilerine rol-model alırken; kız katılımcılar ise daha çok sevimli, büyü yapan, cesur ve özgüven sahibi kişileri kendilerine rol-model almışlardır.

TARTIŞMA

Çizgi filmler ve çocuklara etkileri ile ilgili bugüne kadar pek çok araştırma yapılmıştır. Bu çalışmalar; çizgi filmlerin popüler kültür ile ilişkisini ortaya çıkarmaları açısından önemlidir. Örneğin 2008 yılında İşsever’in İstanbul’da 400 ilköğretim beşinci sınıf öğrencisi üzerinde yaptığı araştırma sonucunda çizgi filmlerdeki şiddetin çocukların şiddet içeren davranışlarını örgütlediği bulunmuştur. Bunun nedeni araştırmada anne babanın, televizyonun çocuğu oyalamada bir yardımcı olarak görmesinde aranmıştır. Son dönemlerde şiddet içeriğinin kız ve erkek ayrımı yapmadığı, çocukların rol-model aldıkları şiddet eğilimli kahramanların artık dişi karakterler de olduğu sonucuna varılmıştır.

Bir başka çalışma 2011 yılında Bilis’in çizgi film ve toplumsal değerler üzerine yaptığı araştırmadır. Bu araştırma Sünger Bob, Winx Club, Aile Babası, Simpsonlar gibi birkaç çizgi filmin nitel olarak incelemesiyle ortaya çıkmıştır. Araştırmanın sonucuna göre; günümüzde (2011) büyüklere animasyonlarla verilen değerlerle çocuk izleyici kitlesine verilen değerler arasında ciddi bir farklılığa rastlanmamıştır. Modern toplumlarda bir hayat standardı olarak mutluluk, huzur ve haz şartlarının verildiği durumlar yine çizgi filmlerde de yaratılmıştır.

Animasyon filmlerinin tüketim anlayışı ile ilişkisini araştıran Alıcı 2014 yılındaki çalışmasında, Cedric, Barbie, Robotlar, Winx Club isimli animasyonları incelemiştir. Çalışma tarama modeliyle yapılmıştır. İzlenen animasyon filmlerinde tüketimin önemli bir unsur, bir haz kaynağı olarak gösterildiği tespit edilmiştir. Bunun yanında ürün tüketimine ve eski ürünlerin atılmasına yönelik sahneler incelenen animasyonlarda çokça yer verildiği tespit edilmiştir. Alışverişin bir mutluluk kaynağı, vakit geçirmek için yapılanlar arasında olduğu vurgulanmıştır.

Çizgi filmlerle ilgili yukarıdaki örneklere benzer çalışmalar genellikle modernite ve modernitenin sonuçları üzerinedir. Animasyon ve çizgi filmler bir tüketim toplumunun habercisi görünümündedirler. Çizgi film ve animasyonlarda örtük ya da açık olarak verilen tüketim toplumu olma mesajı küreselleşmenin görülen sonuçlarındandır. Çizgi film ve animasyonlar çocukların rol-model aldıkları kahramanlar cinsiyet farkı gözetmeksizin onları etkisi altına alabilmektedir. Modernite; 2000’li yıllarda popüler kültürün doğal bir gerçeği olarak karşımıza

çıkılmaktadır. Öyle ki bu gerçeklik kimlik oluşumu, kişinin kendisine, başkalarına, yaşadığı topluma ve bu toplumun gerçeklerine bakış açısının değişmesiyle ilintilidir (Giddens, 2010). Dönem değiştikçe; insanlar, yerler ve çevreler de değişime uğrayacak bunun sonucunda insanların öncelikleri değişecektir. Postman'ın üzerinde önemle durduğu grafik devrimi bu değişimin bir göstergesidir. Kişilerin okuryazarlıktan vazgeçip kendisine hazır olarak sunulan görüntüleri izlemeye başlamaları eleştirel düşünmeyi de bırakmalarına neden olmuştur (Postman, 1995). Günümüzde modernitenin, tüketim toplumu yaratma ve çok fazla seçenek sunma eğilimi uydu kanalları ve kablolu televizyonun rağbet görmesi sonucunu ortaya çıkarmaktadır. Sosyoekonomik düzeyi yüksek öğrencilerin izleme kriteri olarak bir kablolu yayını tercih etmeleri bu anlamda şaşırtıcı değildir. Özellikle Disney Channel oldukça popüler bir kanal olarak öğrenciler arasında yaygındır. Giroux (2012: 109)'a göre, "Disney filmleri çocukların kim olduklarını, toplumların ne işe yaradığını ve bir yetişkin dünyasında oyun ve fantezi dünyası yaratmanın ne anlama geldiğini anlamalarına yardımcı olan hikâyeler anlatır." Dolayısıyla çalışmaya katılan 9-11 yaş aralığındaki öğrencilerin hayata bakış açıları ve oluşturdukları değerler ya da rol-model aldıkları kahramanlar popüler kültür anlayışında şekillenmiştir. Bu popüler kültür anlayışını sosyoekonomik düzeyi yüksek öğrencilerin; arkadaş çevresi (örneğin arkadaşlarıyla tüm gününü okulda geçiren öğrenciler), yoğun ders programı (etütler, kulüp çalışmaları vs.) etkisiyle oluşturmaktadırlar. Katılımcıların bu anlamda güldürü ögesini çizgi film izlemede ön plana çıkan bir unsur olarak ele almaları şaşırtıcı değildir. Disney ile ilgili ayrıca, tüketim toplumu yaratma endişesi ile ilgili görüşler de ortaya atılmıştır. "Disney Channel, Disney Store, Disney Dergisi, Disneyland ve Walt Disney; Disney dünyasını bünyesinde bulunduran şirketin kendi satış ve dağıtım ağları aracılığıyla gerçekleştirmesi de başka bir sorundur" (Giroux, 2012: 139). Katılımcı grubu, bu tüketim toplumunu oluşturan kitleye hitap etmektedir. Özellikle yetişkin davranışları gösteren kız öğrenciler bu kategoriye dâhildir. Çizgi film izleme kriteri olarak gençlerin oynadıkları filmleri tercih eden bu grup, çizgi filmleri yetişkinlerle birlikte izlediklerini de belirtmişlerdir. Çocuk ve yetişkin arasındaki farklılığın ortadan kalktığı açık bir şekilde ifade edilmiştir. Zira Postman'ın da belirttiği gibi "çocukluk biyolojik değil, toplumsal bir kurgudur" (Postman, 1995: 181). İzledikleri popüler kültür gerçekliği öğrencilerin eleştirel bir yaklaşım olmadan izledikleri programlardan oluşur. Eleştirel pedagoji her yaştaki çocuğun okuduğunun yazdığının eleştirilmesine izin verecek türdendir (Quintero, 2007). Bu açıdan bakıldığında katılımcıların çoğunluğunun eleştirel düşünmedikleri, rol model aldıkları kahramanları eleştirmedikleri tespit edilmiştir. Katılımcıların izledikleri çizgi filmleri; güldürmesi ve arkadaşlarının da izlemeleri kriteri çoğunluğu oluşturmaktadır. Bu durumda izledikleri çizgi filmlerden öğrenme-bilgi edinme kriteri arka planda kalmaktadır. 9-11 yaş aralığındaki öğrencilerin televizyondan bilgi edinmeleri durumu olanaksızlaştırmaktadır. Oysa bilinçli bir izleyici, "egemen politik anlayışı" takip etme durumunu ortaya koymaktadır (Charles, 2007: 258). Freire eleştirel pedagojinin bilinçlenme ile var olabileceğini vurgular. Bilinçlenme ise bireyin sosyokültürel gerçekliğinin kapasitesini dönüştürebilmesi, derin bir farkındalığa sahip pasif alıcılar değil, aksine aktif özneler olarak sürecin içinde olmasıdır (Freire, 1998; Akt., Yıldırım, 2011). Buna pedagojinin amacı olarak düşünülen eleştirel okuryazarlık adını verebiliriz (Andrade ve Morrel, 2007).

Eğitimin topluma belirli bir düzende vatandaş yetiştirme işlevi değer eğitimiyle tamamlanmaktadır. Değer eğitimi ise duyuşsal alanı kapsamaktadır. Duyuşsal eğitim daha çok öğrencinin kişisel ve sosyal gelişimi için kullanılır (Martin ve Reigeluth, 1999; Akt. Akbaş, 2008: 336). Bu alandaki gelişimi ise gerçekten zor bir şekilde gerçekleştirilebilir. Öğrenci, birtakım değerleri ailede almış olarak okula gelmektedir. Bu değerleri öğrenciye okulda aşlamak başka bir deyişle bir seçim yaptırmaya

kalkmak öğretmen açısından da ciddi bir sıkıntı yaratabilir. Öğrenme alanı itibariyle duyuşsal alan öğretmenin tek başına gerçekleştirebileceği bir iş olmaktan çıkabilir.

Değer eğitimi yaklaşımlarından biri olan telkin etme yaklaşımı ergenlik öncesi bireylerde daha etkili olmaktadır. Çünkü bu dönemde birey yetişkinler olmadan ayakta durabileceğini kanıtlamak durumundadır. Ayrıca bu dönemde ergen artık yetişkin toplumsal düzeni içine girmek ister (Bacanlı, 2001; Akt. Yel ve Aladağ, 2009: 127-128). Çalışma grubunun yeni bir değer algısı şeklinde evrensel değerleri daha fazla gizil olarak öğrendiği düşünöldüğünde bu değerlerin daha çok rol model yöntemiyle, dolayısıyla telkin yoluyla öğretildiği ortaya çıkmıştır. 9-11 yaş arası ergenlik öncesi katılımcı grubu, çizgi filmleri ebeveynlerin gözetiminde izlemişlerdir ya da E2(10), E3(10), E4(10) örneklerinde olduğu gibi televizyondaki kahramanların şiddet içeren görüntüleriyle baş başa bırakılmışlardır. E2(10)'un kendi ifadesiyle belirttiği; “çizgi filmin içinde yalan ya da ihanet olması” bir çizgi filmde değer kazanılması ile doğrudan bağlantılıdır. Katılımcı grubunun değer telkinini ailelerinden aldıkları oldukça açıktır. Öyle ki K3(9), K4(10), K5(10), K8(10), E1(9) bunun tipik örnekleridir. Her biri ailelerinde telkin yoluyla bu değerleri gizil olarak aldıklarını aile yaşantıları ve sosyal çevreleriyle belirtmişlerdir. Yapılan görüşmelerde öğrencilerden E3(10), E2(10) ve E4(10) çizgi filmlerde şiddet içeriğini bir çizgi film kriteri olarak saydıkları tespit edilmiştir. Söz konusu katılımcıların çizgi filmleri yalnız başına izledikleri ve ebeveynlerinin çizgi filmler konusunda onları yönlendirmedikleri anlaşılmaktadır. Çizgi filmlerde aradıkları “macera, iyi dövüşçüler, kavgı” unsurları bu öğrencilerin şiddet unsurlarına neden bu kadar meraklı olduklarını açıklamak konusunda ciddi sorunlar ortaya koymaktadır.

Son 15 yılda çocukların en fazla televizyon izlediği saat olan cumartesi sabahları yayınlarda ortalama 25 şiddet eylemine yer verildiği tespit edilmiştir. Ayrıca ortalama bir çocuğun ilkokuldan mezun olana dek 100.000 şiddet eylemine tanık olduğu ortaya çıkmıştır (Giroux, 2012). Bir çocuğun şiddete eğilimi farklı sebeplerle açıklanabilir. Örneğin kendi dürtüleri onları, istediklerini yapmaya eğilimli hale getirir bu durumda bile aileler onların duygularını kontrol etmeyi öğrenebilirler (Johnson, 1996; Akt. Kirsh, 2006). Saldırganlıkla ilişkili bu davranışlar üzerinde etkili dört faktör tespit edilmiştir: saldırgan duygular, kişisel özellikler, saldırganlıkla ilgili fizyolojik faktörler, agresif düşünceler. Saldırganlık ya da şiddet eğilimi yalnızca duygularla değil suçluluk gibi hisler ya da öfke gibi agresif hareketlerle bağlantılıdır. Bu davranışlar hem genetik hem de sosyal çevreyle ilişkin boyutlardadır. Fizyolojik faktörler ise hormonal yapı, kan ve kalp basıncı ile ilgilidir. Örneğin Kortizon hormonu yüksek çocuklarda saldırganlık hormonu da yüksektir (Kirsh, 2006).

Modernitenin iletişimi farklı boyutlara taşıdığı oldukça yaygın bir düşüncedir. Bu düşüncenin en iyi kanıtı kitle iletişim araçlarından televizyonun dünya çapında evlerdeki kullanım oranıdır. Comstock ve Paik'in araştırmalarına göre gençler liseyi bitirene kadar 20.000 saat televizyon izliyorlar ama yalnızca 14.000 saat okulda bunuyorlar. 8-18 yaş arası çocukların neredeyse üçte ikisinin odalarında televizyon bulunuyor (Roberts, Foehr ve Rideout, 2005; Akt. Kirsh, 2005: 75).

Çizgi filmler bir kültür aktarımı olarak da kullanılabilir (Atan, 1995). Kültür, kısaca bir ülkenin maddi ve manevi değerlerinin toplamı olarak tanımlanabilir (Turhan, 1997: 37). Toplumsal yaşayış şeklinde de adlandırabileceğimiz kültür, kitle iletişim araçlarıyla nesilden nesile aktarılmaktadır. Walt Disney'in kurucusu ve isim babası Walt Disney “çocuğun zihninin boş bir defter olduğunu düşünürüm. Yaşamın ilk yıllarında bu deftere çok şey yazılır. Bu yazıların niteliği, çocuğun yaşamını derinden etkiler” demiştir (Giroux, 1999; Akt. Muratoğlu, 2009: 78). Birçok çizgi film veya animasyondaki küçük ayrıntılar bile bize o toplumun kültürel birikimi ile ilgili bir şeyler öğretmektedir. 1990'lı yıllarda popüler olan Ninja Kaplumbağalar Rönesans Döneminin önemli bilim adamlarını günümüze taşımıştır (Atan, 1995). Bugün Disney

Channel'da yayımlanan çizgi diziler yine popüler kültürde; dans, eğlence, yarışma kavramlarına çocukların yetişkinler gibi baktığının kanıtları niteliktedir. Postman'a göre herhangi bir yarışma çocuklar için bir eğlence durumundayken yetişkinler için hırs, rekabet, özgüven gibi kavramları akla getirir (Postman,1995). Örneğin; katılımcılar isim olarak belirttikleri *Haydi Çalkala* isimli çizgi filmdeki dans yarışmasından rekabeti ve hırsı öğrenmektedir.

Birçok insan gözlem sonucu öğrenir. Pasif bir gözlemden aktif bir uygulamaya geçiş zaman isteyen bir sürece dayalıdır. Farklı gözlemciler farklı özelliklerin birleşimine odaklanır (Bandura, 1977). Bu sayede aynı davranışı gözlemleyen farklı kişiler aynı özelliklere dikkat etmezler. Farklı algılama durumları kültürel özelliklerin çeşitliliğine de bağlıdır. Kişisel tercihler, aile durumları, bakış açısı gibi özel durumlar model alma durumunu farklılaştırır (Bandura, 1977). Bu çalışmadaki katılımcılardan; E1(9), K8(10), K1(10) bu farklılığı temsil etmektedir. Öyle ki söz konusu katılımcılar ailelerinin gözetiminde veya ebeveynlerinin uyarılarıyla çizgi film izlemektedirler. E2(10), E3(10) ve E4(10) ise ebeveynlerinin gözetimi veya yönlendirmesi dışında bilinçdışı bir öğrenmeyle şiddet içeren çizgi filmlere yönelmişlerdir. Bu da rol model alma durumlarını etkilemiştir.

Çocukların yetişkinlerle birlikte çizgi film izlemeleri onların yetişkin tavırları sergilemelerine neden olmuştur. Postman'a göre televizyon yetişkin-çocuk arasındaki ayrımı kaldırmıştır (Postman, 1995). Ebeveynlerin çocuklarla çizgi film izlemeleri ya da çocukların yetişkinler gibi davranmaları bu durumu özetler niteliktedir.

Piaget'e göre ise çocuğun yaşı ilerledikçe büyüklerin onun gözündeki değeri azalmaya başlar. Bu da yaşlılarıyla iletişiminin artmasına sebep olur. Böylece otoriteye gittikçe karşı koyma eğilimine girer (Akt. Güngör, 2010). Çocuğun kendi bildiğini doğru olarak görmesi yetişkin düzeyine gittikçe yaklaştığının ifadesidir. Bu durum da ancak günün önemli bir bölümünü televizyon izlemekle geçirmekle gerçekleşir. Başka bir görüşe göre ise çocuklar; şiddeti, korkuyu, sevgiyi, çaresizliği ve birçok depresyon belirtisini televizyon aracılığıyla alırlar (Atay ve Öncü, 2009).

Televizyon ile ilgili bu olumsuzluklar eleştirel pedagojiye dikkat çekilmesini sağlamıştır. Çizgi film veya animasyon kültürünün amacı bir değer aktarımından ziyade kendi iradeleriyle para karşılığı alınan bu filmlerden kültürel ve parasal rant elde etmektir (Turan ve Esenoğlu: 2006; Giroux, 2012; Sungur, 2012). Birçok sektörün ortaya çıkardığı popüler kültür ve kaynakları bir görüşe göre Disney tarafından rant kapısı haline getirilmiştir. Küreselleşen dünyada medyanın kitleleri kontrol etme gücü hızlı bir şekilde artmaktadır (Arslan, 2004). Sosyalizasyon sürecinde sistematik olarak ve periyodik bir şekilde yinelenerek sergilenen görüntü ve imgeler bireylerin, özellikle çocukların ve gençlerin cinsiyet, meslek ve siyasetle ilgili; eğitim, tutum, değer, beklenti ve davranışlarında yoğun bir şekillendirici etkiye sahiptir (Barret & Brahman, 1995; Akt. Arslan, 2004: 11). Bu toplumsal değerler cinsiyet rollerinde de karşımıza çıkmaktadır. Türk geleneksel yapısında kadın ve erkeğin toplumsal yaşamdaki rolleri keskin sınırlarla belirlenmiş olarak karşımıza çıkmaktadır. Kadının toplumsal yaşamda daha çok ev hayatında aktif, iş ve siyaset alanında pasif olması gerektiği algısı ülkemizde devam eden bir gerçekliktir. Günümüzde kadın ve erkeğin toplumsal rollerini dikkate alan koşulların değişmesine rağmen (doğum kontrol haplarının yaygınlaşması, erkeğin fiziksel özelliklerini gösteren nedenlerin azalması vs.) kadın-erkek arasındaki rol betimlemesi tam olarak ortadan kalkmamıştır (Bolak ve Boratav, 2001 akt. Güldü ve Ersoy Kart, 2009).

Kafkas Üniversitesi lisans öğrencileri üzerinde yapılan bir araştırmaya göre toplumsal yaşam ve kadın-erkek ilişkileri konusunda erkeklerin, evlilik konusunda ise kızların daha geleneksel düşündükleri tespit edilmiştir (Vefikuluçay, Zeyneloğlu, Eroğlu, Taşkın, 2007).

Konuyla ilgili olarak Kuzgun ve Sevim (2004) kadınların çalışma yaşamındaki yerlerine bakış açılarında dini görüşlerin etkisini belirlemek amacıyla bir araştırma yapmışlardır. Araştırmacılar tarafından geliştirilen ölçek 104 yetişkin üzerinde uygulanmıştır. Çalışmanın sonucunda kadın ve erkeklerin eğitim düzeyinin yükselmesiyle kadının çalışma hayatında yer almasına dini perspektiften bakılmasının hoş karşılanmadığı tespit edilmiştir.

Bu çalışmalara paralel olarak günümüz çizgi filmlerinde çocukluk kavramının yok edildiğine dair örnekler sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Makyaj, topuklu ayakkabı, dişiliği ön plana çıkaran elbiseler ile cinsel obje olarak sunulan kadın kahramanlar ve kurtarıcı olarak simgelenen erkek kahramanlar çizgi filmlerde sıkça boy göstermektedir (Kılıcı, 2009). Çalışmaya katılan 9-11 yaş aralığındaki öğrencilerden K8(10) kendi cinsiyetindeki kahramanları oldukça fazla benimsemiştir. Debby Ryan hayranı olduğunu söyleyen katılımcı bu oyuncunun filmlerinden hayli etkilediğini söylemiştir. Benzer şekilde K3(9) da şarkıcı ve ünlü olan dişi kahraman Hannah Montana'yı kendine model aldığını söylemiştir. Erkek katılımcılardan ise E3(10) ve E4(10) karate yapan kahramanlar üzerinde durmuşlardır. Görüldüğü gibi geleneksel kadın-erkek rollerinin keskin ayrımı bu çalışmada da ortaya çıkmıştır.

ÖNERİLER

Çalışmanın sonunda 9-11 yaş arası bireylerin çizgi film ve animasyon izleme durumlarıyla ilgili ailelerinden ve arkadaş çevrelerinden kaynaklanan birtakım sorunlar olduğu ortaya çıkmıştır. Bu sorunlar, gerek aile bireyleri gerekse arkadaş çevrelerinin işbirliği ile ortadan kaldırılmalıdır. Örneğin 9-11 yaş aralığındaki kız ve erkek çocuklarının sinema veya televizyonda izleyecekleri animasyonları ebeveynler tarafından kontrol edilmelidir. Kardeş, kuzen veya çok yakın başka bir akraba ile büyümeyen çocukların izledikleri televizyon programları da rol model aldıkları kahramanlar dikkate alınarak özellikle denetlenmelidir.

Bu denetleme yalnızca aileler ile sınırlı kalmamalı, çizgi filmlerde olumsuz örnek oluşturacak birtakım öğeler Radyo Televizyon Üst Kurulu tarafından da yapılmalıdır.

Çalışmada değerler eğitimi kapsamında katılımcılar üzerinde birtakım yanlışlıklar da saptanmıştır. Eğitim açısından bakıldığında ailelerin yardımlaşma, dayanışma, kültürel ve çevre mirasını koruma, büyüklerine saygılı olma gibi toplumsal değerleri 9 yaşından önce kazandırmaları gerektiği düşünülmektedir.

Televizyonun modern dünyada etkili bir araç olduğu düşünüldüğünde bu araştırmaya başka bir öneri olarak, Türkiye'de televizyonun çocuklar üzerine etkileri ile ilgili daha fazla araştırma yapılması eklenebilir.

Kaynakça

- Akbaş, O. (2008). Özel Öğretim Yöntemleriyle Sosyal Bilgiler Öğretimi. (Ed. Bayram Tay ve Adem Öcal) *Sosyal Bilgilerde Değerler Öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Alıcı, B. (2014). *Animasyon filmlerin çocukların tüketim alışkanlıklarına etkisi: robotlar, barbie moda masalı, cedric ve winx club animasyon filmlerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi.
- Andrade, J. D. & Morrel, E. (2007). Critical Pedagogy. Where We Now? (Ed.) *Critical Pedagogy and Popular Culture in an Urban Secondary English Classroom*. New York: Peterlang. pp.183-200.
- Arslan, A. (2004). *Medyanın Birey, Toplum ve Kültür Üzerine Etkileri*. Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi. C. 1. S. 1, ss. 1-12.

- Aşkaroğlu, B. (2006). *Şiddet İçeren Çizgi Filmlerin İlköğretim Dönemi Çocuklarının Resimleri Üzerine Etkileri*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Atan, U. (1995). *Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi.
- Atay, M., Öncü, Ç. E. (2009). Medya ve Çocuk (Ed. Selda İçin Akçalı). *Elektronik Bakıcı: Televizyon*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice-Hall, Inc. Englewood Cliffs, New Jersey.
- Bilis, G. P. (2011). *Çizgi Filmlerde Temsil Edilen Toplumsal Değerler Sistemi*. Yayınlanmamış doktora tezi. İzmir: Ege Üniversitesi.
- Büyükbaykal, G. (2011). *Televizyonun Çocuklar Üzerindeki Etkileri*. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi S.28 ss. 31-44.
- Charles, L. H. (2007). Critical Pedagogy. Where We Now? (Ed.). *Pedegogy of Testimony: Reflection on the Pedagogy of Critical Pedagogy*. New York: Peterlang. pp. 249-262.
- Elitok, K. A. (2010). *Ortaöğretim Öğretmenlerinin Sınıf İçi İletişimde Kullandıkları Örtük Programın Özellikleri*. Yayınlanmamış doktora tezi. Aydın: Adnan Menderes Üniversitesi.
- Erdem, A. R. (2003). Üniversite kültüründe önemli bir unsur: Değerler. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 1(4), 55-72.
- Giddens, A. (2010). *Modernite ve Bireysel Kimlik: Geç Modern Çağda Benlik ve Toplum*. [Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age]. (Çev. Ümit Tatlıcan). İstanbul: Say Yayınları.
- Giroux, H. A. (2012). *Eleştirel Pedagoji ve Neoliberalizm*. (Çev. Barış Baysal). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Glesne, C. (2012). *Nitel Araştırmaya Giriş*. (Çev. Ali Ersoy ve Pelin Yalçınoğlu). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Güldü, Ö., Kart, E. M. (2009). Toplumsal cinsiyet rolleri ve siyasal tutumlar: sosyal psikolojik bir değerlendirme. *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*. 64-3 ss. 97-116.
- Güngör, E.(2010). *Değerler Psikolojisi Üzerine Araştırmalar*. İstanbul: Ötüken Yayınları.
- İşsever, M. S. (2008). *Çizgi Filmlerdeki Şiddetin İlkokul Öğrencileri İle İlişkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. İstanbul: Beykent Üniversitesi.
- Kılıcı, Ş. (2009). *Tüketim Toplumunun Bir Formu Olarak Çizgi Filmlerde Çocukluk ve Toplumsal Cinsiyet*. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi.
- Kirsh, S. T. (2006). *Children, Adolescents and Media Violence*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Kuzgun, Y., Sevim, A. S. (2004). Kadınların çalışmasına karşı tutum ve dini yönelim arasındaki ilişki. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*. C.37. S.1 ss.14-27.
- Postman, N. (1995). *Çocukluğun Yokoluşu*. (Çev. Kemal İnal). Ankara: İmge Kitabevi.
- Quintero, E. (2007). Critical Pedagogy Where We Now? (Ed.) *Critical Pedagogy and Young Children's World*. New York: Peterlang. pp. 201-208.

- Sarı, M. (2007). *Demokratik Değerlerin Kazanım Sürecinde Örtük Program: Düşük ve Yüksek Okul Yaşam Kalitesine Sahip İki İlköğretim Okulunda Nitel Bir Çalışma*. Yayınlanmamış doktora tezi. Adana: Çukurova Üniversitesi.
- Sevinç, M. (2006). *Evensel ve Yerel Değerlerin Eğitime Yansımaları* Y. Mehmedoğlu ve A. U. Mehmedoğlu (Ed.) Küreselleşme Ahlak ve Değerler İstanbul: Litera Yayıncılık.
- Sherrow, V. (1996). *Violence and The Media*. Brookfield Conn.: The Millbrook Press.
- Solomon, C. (1994). *The History of Animation: Enchanted Drawing*: New York: Wings Books.
- Sungur, S. (2012) *Marksist Düşünce Sisteminde Kitle Kültürü ve Televizyonda Yayınlanan Çizgi Filmlerin İdeolojik İşlevlerine Bir Bakış*. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi. S.30 ss. 125-140.
- Turan, S., Esenoğlu C. (2006). *Bir Meşrulaştırma Aracı Olarak Bilişim ve İletişim Teknolojileri; Eleştirel Bir Bakış*. Osmangazi Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi. C.1 S.2 ss.71-86.
- Turhan, M. (1997). *Kültür Değişmeleri Sosyal Psikoloji Bakımından Bir Tenkit*. İstanbul: Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Yayınları.
- Mayring, P. (2011). *Nitel Sosyal Araştırmaya Giriş*. (Çev. Adnan Gümüş & M. Sezai Durgun). Ankara: Bilge Su Yayınları.
- Merriam, S.B. (2013). *Nitel araştırma desen ve uygulama için bir rehber* (Çev. Selahattin Turan). Ankara: Nobel Yayınevi.
- Miles, B., M., Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis an expanded sourcebook*. (Second Edition). Sage Publication. London.
- Muratoğlu, B. (2009). *Sosyal Sapkınlığın Medyadaki Temsilinin Çizgi Filmler Üzerinden İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi.
- Soğancı, İ. Ö. (2013). *Unfolding Meanings: Some Considerations for Qualitative Interview Studies*. Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi-Journal of Qualitative Research in Education, 1(1), 88-101. [Online]: www.enadonline.com, <http://dx.doi.org/10.14689/issn.2148-2624.1.1s4m>
- Türnüklü, A. (2000). *Eğitimbilim Araştırmalarında Etkin Olarak Kullanılabilecek Nitel Bir Araştırma Tekniği: Görüşme*. Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi 6(24). ss. 543-559.
- Vefikuluçay, D., Zeyneloğlu, S., Eroğlu, K., Taşkın, L. (2007). *Kafkas üniversitesi son sınıf öğrencilerinin toplumsal cinsiyet rollerine ilişkin bakış açıları*. Hacettepe Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Dergisi. C. 14, S.2 ss.26-38.
- Yel, S., Aladağ, S. (2009). *Sosyal Bilgiler Öğretimi* (Ed. Mustafa Safran) *Sosyal Bilgilerde Değerlerin Öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2008). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, A. (2011). *Eleştirel Pedagoji Paulo Freire ve Ivan Illich'in Eğitim Anlayışı Üzerine*. Ankara: Anı Yayıncılık.