

T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



POPÜLER KÜLTÜR BAĞLAMINDA ÇİZGİ FİLMLERİN KÜLTÜR  
AKTARIMINDAKİ YERİ: "İSTANBUL MUHAFIZLARI" İNCELEMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Azra ÇOLAK

Grafik Tasarımı Anasanat Dalı  
Grafik Tasarımı Sanat Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Arif Can GÜNGÖR

Haziran, 2019



T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



POPÜLER KÜLTÜR BAĞLAMINDA ÇİZGİ FİLMLEİN KÜLTÜR  
AKTARIMINDAKİ YERİ: "İSTANBUL MUHAFIZLARI" İNCELEMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Azra ÇOLAK  
(Y1512.310019)

Grafik Tasarımı Anasanat Dalı  
Grafik Tasarımı Sanat Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Arif Can GÜNGÖR

Haziran, 2019



T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ



YÜKSEK LİSANS TEZ ONAY FORMU

Grafik Tasarımı Anasanat Dalı, Grafik Tasarımı Tezli Yüksek Lisans Programı Y1512.310019 numaralı öğrencisi Azra ÇOLAK'ın "POPÜLER KÜLTÜR BAĞLAMIDA ÇİZGİ FİLMLEİN KÜLTÜR AKTARIMINDAKİ YERİ: "İSTANBUL MUHAFAIZLARI" İNCELEMESİ" adlı tez çalışması Enstitümüz Yönetim Kurulunun 22/05/2019 Tarih ve 2019/11 Sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oybirliği/oyçokluğu ile Tezli Yüksek Lisans tezi 20.06.2019 tarihinde kabul edilmiştir.

	<u>Unvan</u>	<u>Adı Soyadı</u>	<u>Üniversite</u>	<u>İmza</u>
<b>ASIL ÜYELER</b>				
Danışman	Doç.	Arif Can GÜNGÖR	İstanbul Aydın Üniversitesi	
1. Üye	Prof.	Sefa ÇELİKSAP	İstanbul Aydın Üniversitesi	
2. Üye	Dr. Öğr. Üyesi	Onur AKYOL	İstanbul Üniversitesi	
<b>YEDEK ÜYELER</b>				
1. Üye	Prof.	Cem Kağan UZUNÖZ	İstanbul Aydın Üniversitesi	
2. Üye	Prof.	Burak BUYAN	Beykent Üniversitesi	

ONAY

Prof. Dr. Ragıp Kutay KARACA  
Enstitü Müdürü

## YEMİN METNİ

Yüksek lisans tezinde sunduđum “Popüler Kùltür Bađlamında Çizgi Filmlerin Kùltür Aktarımındaki Yeri: “İstanbul Muhafızları” İncelemesi” isimli tezin, proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Bibliyografya’da gösterilenlerden oluştuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim.. (20/06/2019)

**Azra ÇOLAK**



## ÖNSÖZ

Bu çalışmada ulus aşırı üne sahip ve popüler kültür öğelerini sıklıkla kullanan çizgi filmler ile Türk halk kültürüne ait çizgi filmler arasında kitle iletişim araçlarının en etkili olan televizyon üzerinden, kültürel bir karmaşa yaşandığı, özellikle bu kültürel karmaşaya çizgi filmlerin sebep olabileceği düşünülmektedir. Bu düşünceler doğrultusunda çizgi filmlerin yerinde ve doğru kullanımının olumlu sonuçlar ortaya çıkarabileceği savunulmaktadır. Batılı ve popüler kültürlere ait çizgi filmler ile büyüyen çocuklar kendi kültürlerinden uzak kalmaktadır. Çocukların yoğun ilgi gösterdikleri çizgi filmlerde kendi kültürümüze ait kültürel kodların yerleştirilmesi ile kültürel bunalım yaşamasının önüne geçilebileceği görüşü öne sürülmektedir. Kendi kültürlerine ait değerler ve yaşam biçimlerini öğrenerek yeni yetişen nesillerin kendi kültürlerine yabancılaşmalarının önüne geçilebileceği var sayılmaktadır. Tüm bu düşünceler doğrultusunda Türk kültürel kodlarını içeren ve yerel yapımlar olan “İstanbul Muhafızları” çizgi filmi içerik analizi yönteminden faydalanılarak incelenmiş, Türk kültürüne ve popüler kültüre ait değerlerin bu çizgi filmde nasıl ve sayısal olarak ne kadar işlendiği, hangi kültürel değerlerin öğretilmeye çalışıldığı hususu ortaya konmaya çalışılmıştır.

Destek ve yardımlarından dolayı tez danışmanım Doç. Arif Can Güngör’e, ayrıca tüm bu süreç içinde beni sevgi ile destekleyen, her anımda yanımda olan aileme ve arkadaşlarıma desteklerinden dolayı teşekkürlerimi sunarım.

**Haziran, 2019**

**Azra COLAK**



## İÇİNDEKİLER

### Sayfa

ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	viii
KISALTMALAR.....	x
ÇİZELGE LİSTESİ.....	xii
ŞEKİL LİSTESİ.....	xiv
ÖZET.....	xvi
ABSTRACT.....	xviii
<b>1. GİRİŞ.....</b>	<b>1</b>
<b>2. POPÜLER KÜLTÜR.....</b>	<b>5</b>
2.1 Kültür Tanımı.....	5
2.2 Kültür Çeşitleri.....	7
2.2.1 Kitle kültürü.....	7
2.2.2 Halk kültürü.....	9
2.2.3 Yüksek kültür.....	10
2.2.4 Popüler kültür.....	11
2.2.4.1 Popüler kültür araçları.....	15
2.2.4.2 Popüler kültür yayma aracı olarak televizyon.....	17
<b>3. ÇİZGİ FİLM.....</b>	<b>25</b>
3.1 Çizgi Filmin Ortaya Çıkışı ve Gelişimi.....	26
3.2 Çizgi Filmlerin Özellikleri.....	35
3.2.1 Çizgi filmlerin eğitim özellikleri.....	38
3.2.2 Görsel bir dil biçimi olma özelliği.....	40
3.2.3 Evrensel bir dil olma özelliği.....	41
3.3 Türkiye’de Çizgi Filmin Ortaya Çıkışı ve Gelişimi.....	44
3.3.1 Türkiye’deki gelişimine katkıda bulunan kişiler ve kurumlar.....	51
3.4 Çizgi Filmlerin Teknik ve Estetik Özellikleri.....	54
3.5 Çizgi Filmlerin Kültürel İşlevleri.....	57
3.5.1 Öğreticilik.....	58
3.5.2 Doğruyu göstermek.....	58
3.5.3 Eğlendirmek.....	60
3.5.4 Eğlendirirken eğitmek.....	60
3.5.5 Toplumsal paylaşım.....	62
3.6 Kültürel Kodların Aktarımında Çizgi Filmler.....	63
3.6.1 Kültür aktarımında medyanın rolü.....	69
3.6.2 Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkileri.....	72
<b>4. “İSTANBUL MUHAFAIZLARI” İSİMLİ ÇİZGİ FİLMİN TAŞIDIĞI KÜLTÜREL KODLARIN İNCELENMESİ.....</b>	<b>81</b>
4.1 Araştırmanın Amaç ve Önemi.....	81
4.2 Araştırmanın Problemi.....	81
4.3 Yöntem.....	82

4.4 Verilerin Toplanması ve Analizi .....	83
4.5 İstanbul Muhafızları Hakkında.....	83
4.6 İstanbul Muhafızları ile Aktarılan Kültürel Değerler.....	85
4.6.1 Popüler kültür öğeleri açısından elde edilen bulgular.....	85
4.6.2 Somut olmayan kültürel miras öğeleri açısından elde edilen bulgular .....	88
<b>5. SONUÇ.....</b>	<b>95</b>
<b>KAYNAKLAR .....</b>	<b>99</b>
<b>EKLER.....</b>	<b>105</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>117</b>



## KISALTMALAR

<b>A.B.D.</b>	: Amerika Birleşik Devletleri.
<b>BM</b>	: Birleşmiş Milletler Örgütü.
<b>CG</b>	: Bilgisayar Grafiği.
<b>CGI</b>	: Bilgisayarla Yaratılmış Görüntü.
<b>MEGEP</b>	: Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi.
<b>RTÜK</b>	: Radyo ve Televizyon Üst Kurulu.
<b>SOKÜM</b>	: Somut Olmayan Kültürel Miras.
<b>TDK</b>	: Türk Dil Kurumu.
<b>TRT</b>	: Türkiye Radyo Televizyon Kurumu.
<b>TÜİK</b>	: Türkiye İstatistik Kurumu.
<b>TV</b>	: Televizyon.
<b>UNESCO</b>	: Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü.
<b>UNICEF</b>	: Birleşmiş Milletler Çocuklara Yardım Fonu.
<b>3D</b>	: Üç Boyutlu Görüntü.



## ÇİZELGE LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Çizelge 2.1: Çocukların izlemekten hoşlandıkları program türleri.....	23
Çizelge 3.1: TÜİK çocuklar üzerindeki araştırma şeması .....	73
Çizelge 4.1: Popüler kültür öğelerinin çizgi filmin bölümlerine göre analizi .....	85
Çizelge 4.2: SOKÜM öğelerinin çizgi filmin bölümlerine göre analizi.....	89





## ŞEKİL LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 2.1 : Mc Donald's logosu .....	14
Şekil 2.2 : Tel Ali Yarışma Programı Logosu .....	24
Şekil 3.1 : Leonardo Da Vinci İnsan anatomisi .....	27
Şekil 3.2 : Üretilen örnek otomat.....	28
Şekil 3.3 : Eadward Muybridge çalışması .....	28
Şekil 3.4 : Thaumatrope.....	29
Şekil 3.5 : Zeotrop .....	30
Şekil 3.6 : Popeye karakteri .....	32
Şekil 3.7 : Superman karakteri.....	33
Şekil 3.8 : Smurfs (Şirinler) çizgi filminden örnek bir görsel .....	34
Şekil 3.9 : Miyazaki Kayıp Ruhlar görseli .....	35
Şekil 3.10: Red Kit anti sigara kampanyası .....	37
Şekil 3.11: Pepee çizgi filmi .....	43
Şekil 3.12: Karagöz ile Hacivat .....	44
Şekil 3.13: Skeleton dance.....	45
Şekil 3.14: Evvel zaman içinde filmi afiş görseli .....	46
Şekil 3.15: Amentü gemisi nasıl yürüdü? Filmine ait görsel.....	47
Şekil 3.16: Toy Story (Oyuncak hikayesi) filmi görseli.....	56
Şekil 3.17: Ninja kaplumbağalar isimli çizgi film görseli .....	67
Şekil 3.18: 25. Kare tekniğine ait görsel.....	78
Şekil 4.1: Karakterlerin giyimi .....	86
Şekil 4.2: Bölüm 1 Saklambaç sahnesi .....	87
Şekil 4.3: Bölüm 16 Dozer .....	87
Şekil 4.4: Bölüm 3- Zeynep karakterinin tableti.....	88
Şekil 4.5: Bölüm 1 Gürgen karakterinin telefon konuşması .....	89
Şekil 4.6: Bölüm 5 çay içme sahnesi .....	90
Şekil 4.7: Bölüm 19 Ney üfleme .....	91
Şekil 4.8: Bölüm 3 Topkapı Sarayı eserleri örneği.....	91
Şekil 4.9: Bölüm 13 Körebe oyunu .....	92
Şekil 4.10: Jenerik görüntüsü.....	93



## POPÜLER KÜLTÜR BAĞLAMINDA ÇİZGİ FİMLERİN KÜLTÜR AKTARIMINDAKİ YERİ: “İSTANBUL MUHAFIZLARI” İNCELEMESİ

### ÖZET

Kültür sistemlerinden biri olan popüler kültür, genelde çalışma hayatının dışında yer alan aktiviteleri kapsarken aynı zamanda yaygın olarak beğenilen, insanları eğlendirmeye yönelik olan ve sürekli değişiklik sunan bir alt kültür sistemi olarak tanımlanmaktadır. Teknoloji tarafından yaratılan popüler kültür başta televizyon olmak üzere birçok kitle iletişim aracı sayesinde sürekli değişim ve gelişim göstererek yayılmaktadır. Televizyonun en büyük popüler kültür üreticisi ve taşıyıcısı olduğu bilinmektedir. Kültürel pratiklerin çocuk zihnine yerleştirilmesinde ve motiflerin inşasında televizyon büyük bir öneme sahiptir. Bu konuda çocukların en çok ilgisini çekmekte olan çizgi filmlerden oldukça sık faydalanılmaktadır. Televizyon ve çizgi film ile Türk halk kültürüne ait pratiklerin çocuklara öğretilmesi konusunda devlet ve özel sektör destekli bazı çizgi filmler yayınlanmaktadır. Bu filmlerden biri de TRT Çocuk kanalında yayınlanmış olan “İstanbul Muhafızları” isimli çizgi filmidir. Tüm bu sebeplerden ötürü araştırmada, İstanbul Muhafızları isimli çizgi filmde bulunan popüler ve yerel kültür öğelerinin saptanması amaçlanmıştır. Araştırmaya filmin ilk 20 bölümü dahil edilmiştir. Çalışma içerisinde içerik analizi kullanılmış ayrıca birçok konuşma, çizelge ve görsel malzemeden de faydalanılmıştır. Araştırma ve analizler sonucunda, çizgi filmin somut olmayan kültürel miras öğelerinin birçoğu bulunurken, günümüze ait popüler kültür öğelerinin de yüksek oranda yer aldığı belirlenmiştir. Masallar, hikayeler ve sözlü aktarım geleneklerinin kültür aktarımı işlevlerini çizgi filmler üstlenmiştir. Bu bağlamda çizgi filmde yer alan somut olmayan kültürel miras ve popüler kültür öğelerinin belirlenmiş olması, özgün bir araştırma olması sebebiyle mevcut literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

**Anahtar kelimeler:** *Popüler kültür, SOKÜM, çizgi film, televizyon, İstanbul Muhafızları*



**THE PLACE OF CULTURAL FILMS IN THE CULTURAL  
TRANSFORMATION OF POPULAR CULTURE: THE EVALUATION OF  
“İSTANBUL MUHAFIZLARI” POP**

**ABSTRACT**

Popular culture, which is one of the systems of cultures, is defined as a subculture system, which generally involves activities outside of working life, but is also widely acclaimed, aimed at entertaining people and constantly changing. At the same time, the popular culture created by technology has been spreading continuously by means of many mass media, primarily television. Television is known to be the largest popular culture producer and carrier. Television is of great importance in the placement of cultural practices in the child's mind and in the construction of motifs. Cartoons, which attract the most attention of children, are often used in this regard. Some cartoons supported by the state and the private sector are published in order to teach children and the practices of Turkish folk culture through television and cartoons. One of these films is the cartoon called olan Istanbul Guards Bu published on TRT Çocuk channel. For all these reasons, the study aimed to determine the popular and local culture elements in the cartoon called İstanbul Guards. The first 20 parts of the film were included in the study. Content analysis was used in the study and many speech, charts and visual materials were used. As a result of research and analysis, while many of the cartoon's intangible cultural heritage elements are found, it has been determined that popular culture elements of our day have a high proportion. In the past, tales, stories and oral transfer traditions have been transferred to the field of culture transfer today. In this context, it is thought that the identification of intangible cultural heritage and popular culture elements in cartoons will contribute to the existing literature by means of being an original research.

**Keywords:** *Popular culture, SOKUM, cartoon, television, Istanbul Guards*





## 1. GİRİŞ

Gelişen teknoloji ile çocuk ve iletişim olgusunda da birtakım değişiklikler meydana gelmiştir. Bunun sebebi televizyon ve internetin hayatımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiş olmasıdır. Eski dönemlerde hayal gücü, merak, sözlü ve yüz yüze iletişim ile gerçekleşebilen kültür aktarımı, günümüzde televizyon ve internet üzerinden yapılabilmektedir. Bu gibi durumlar televizyonun çocuklar üzerinde ebeveynlerden daha fazla söz hakkının olması durumunu doğurmuştur.

“Günümüz elektronik medyasının kazandığı nitelik ve işlevler, günlük düşünce ve sağduyu alanında yeni bir olguya işaret etmektedir. Çok değil yaklaşık 40–50 yıl öncesinde, kültürün aktarımı ve toplumsal devamlılığı sağlayan temel kaynak, bireyler, gruplar ve kurumlar arasındaki etkileşimler (çoğunlukla yüz yüze) iken bugün, elektronik medya, özellikle de televizyon, kültürün inşasında gerçek ilişkilerin işlevini ikame eder hale gelmiştir. Medyanın sosyal yaşamda kapladığı alan ve ideolojileri belirleme gücü, kültür, kültürün yayılımı, devamlılığı vb konularla ilgili çeşitli bilimsel tasavvurlarımızı gözden geçirmeyi gerekli kılmaktadır” (Paker & Cesur, 2007).

Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) ve Radyo Televizyon Üst Kurulu (RTÜK) tarafından yapılmış olan araştırmaların verilerine göre 06-15 yaş grubu içerisinde yer alan çocukların %92,5’i haftanın her günü televizyon izlemektedirler. Bu araştırma bize çocukların neredeyse tamamına yakın bir kısmının her gün hedef izleyici kitlesi olduğunu göstermektedir. Aynı araştırmada 06-10 yaş arasındaki çocukların ise %94,8’inin yine her gün televizyon izlediği sonuçlarına ulaşılmıştır. Bu grup içerisinde yer alan çocukların arasında en çok izlenen televizyon programı %93,8 ile çizgi filmler olduğu saptanmıştır (TÜİK, 2013).

Arařtırmaların sonuçları dođrultusunda gerek anlamda izgi filmlerin ocuk izleyici zerindeki etki derecesi tartıřılamaz bir ortam yaratmaktadır. Televizyon zerine yapılan arařtırma sonuçlarının birođu bizlere ocuklar zerindeki olumsuz sonuçlarını gstermektedir. Fakat bu olumsuz sonuçlarının yanı sıra izgi film ve televizyonun ocuklar zerinde olumlu sonuçlar olduđunu gsteren arařtırmalar da mevcut literatrde bulunmaktadır.

Televizyonun sadece ocuklar zerinde hayal dnyası aısından etkileri yoktur. Aynı zamanda televizyon en byk popler kltr reticisidir. Dolayısıyla ierisinde barındırdıđı mesajlar ile ocukları popler kltre sevk edebilmektedir. Bunu yaparken en byk destekisi izgi filmlerdir.

izgi film ve kltr iliřkisinde nemli olan nokta ocukların kendi kltrlerinden uzaklařmamalarını sađlamaktır. Kendi kltrn unutan ve uzaklařan ocuklarda kltr karmařası ortaya ıkararak kendi z benliklerini kaybetmelerine yol aabileceđi grř savunulmaktadır.

Yerel kltrel motiflerin korunması bađlamında uluslararası ve devlet destekli birok alıřma mevcuttur. Bu alanda bařarılı bir destek politikası izleyen T.R.T ilgili konu ile ilintili olarak kendi yayın madde ve kanunlarını oluřturarak, sađlıklı yapımlar retilmesini desteklemiřtir. zellikle ilgili mevzuatın 12 ve 13. Yayın ilkeleri tamamen bu konuları kapsamaktadırlar. Bu yayın ilkelerine gre; “izgi film yayınlarında, izleyicilerin yař gruplarına gre, pedagojik esaslar erevesinde, zihni ve bedeni geliřmelerine katkıda bulunacaktır. İzleyicinin Trk kltrnn iyi bir iřtirakisi olarak sosyalleřmesi ve bunun gerektirdiđi tutumları ve davranıř biimlerini kazanabilmesi iin uygun olan izgi filmler ve teknik yollar seilecektir. ocuklarımızın toplumun ortak deđerlerine karřı yabancılařmasına sebep olacak programlardan kaınılacaktır” (TRT, 1991).

Kltrel mirasın korunması ařamasında uluslararası geerliliđe sahip UNESCO somut olmayan kltrel miras szleřmesi bulunmaktadır. “UNESCO Trkiye Milli Komitesi, 17 Ekim 2003 tarihli 32. Genel Konferansı’nda Somut Olmayan Kltrel Mirasın Korunması Szleřmesini kabul etmiřtir. Bu szleřmede, Somut Olmayan Kltr Mirası řu řekilde tanımlanmıřtır: “Toplulukların, grupların ve kimi durumlarda bireylerin, kltrel miraslarının bir parası olarak

tanımladıkları uygulamalar, temsiller, anlatımlar, bilgiler, beceriler ve bunlara ilişkin araçlar, gereçler ve kültürel mekanlar” (İşler, 2014) . Bu sözleşme ile somut olmayan kültürel miras değerlerinin aktarılması ve korunması sağlanmaktadır. Bu önlemler doğrultusunda popüler kültür aktarımının en önemli destekçisi olan televizyon ve dolayısıyla çizgi filmler ile yerel kültüre ait motiflerin aktarılması sağlanmaya çalışılmıştır.

İlgili yayın maddeleri ve sözleşmeler esas alınarak üretilen Türk yapımı çizgi filmlerinden TRT Çocuk kanalında yayınlanmış olan İstanbul Muhafızları isimli çizgi filmin incelenmesi bir nevi sağlama yapılmasına yardımcı olacaktır. Türk kültürüne ve popüler kültüre ait incelemelerin yapılması, bu çizgi filmin kendi çocuklarımızın kültürel karmaşadan korunması çerçevesinde ne kadar başarılı olduğunu gösterecektir.

Araştırmanın temel amacı ve önemi; “Çocuklarımızı korumaya çalıştığımız kültür karmaşası sürecinde bu çizgi filmin başarı düzeyini incelemektir. Ayrıca kültürün, uluslararası düzeyde yayılmasında önem arz eden çizgi filmler ile ilgili farkındalık yaratabilmek, olumlu ve olumsuz yönleri ortaya çıkarabilmek ve kendi kültürümüzü korumak doğrultusunda birtakım önerilerde bulunabilmektir. Konu ile ilgili farkındalık yaratmak, mevcut literatürde bulunan araştırma ve bilgilere katkı sağlamak ise diğer amaçları içerisindedir”.

İlgili yayın maddeleri ve sözleşmeler esas alınarak üretilen Türk yapımı çizgi filmlerinden TRT Çocuk kanalında yayınlanmış olan İstanbul Muhafızları isimli çizgi filmin incelenmesi bir nevi sağlama yapılmasına yardımcı olacaktır. Türk kültürüne ve popüler kültüre ait incelemelerin yapılması, bu çizgi filmin kendi çocuklarımızın kültürel karmaşadan korunması çerçevesinde ne kadar başarılı olduğunu gösterecektir.



## 2. POPÜLER KÜLTÜR

### 2.1 Kültür Tanımı

Popüler kültür araştırmasının ve analizinin yapılabilmesi için ilk olarak “kültür” kavramının açıklanması gerekmektedir. “Kültür kelimesi Fransızca *culture*”<sup>1</sup>. Toprağı ekip biçme, tarım. 2. Terbiye, eğitim” sözcüğünden alıntıdır. Fransızca sözcük Latince aynı anlama gelen *cultura* sözcüğünden alıntıdır. Bu sözcük Latince *colere*, *cult-* ‘ekip biçmek, toprak işlemek’ fiilinden +*tura* sonekiyle türetilmiştir” (Kızıldağ, 2001). Kültür kavramının milletler arasında değişiklik gösterdiği bilinen bir durumdur. Fakat ortak payda da toplanmış olan bir tanım yapmak en doğru yol olacaktır. Bu sebeple kültür ve kültür çeşitlerinin tanımları yapılırken çeşitli düşünce ve kaynakların incelenmesi bu hususta büyük önem arz etmektedir.

Türk Dil Kurumuna (TDK) ait olan tanıma bakacak olursak kültür; “Tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletme de kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünü, hars, ekin” (TDK, 2018) tanımı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Kültürün kendisi bir dizi yan anlama sahip, oldukça geniş bir kavramdır. Çağan (2001)’a göre kültür, “Sade ve anlaşılır görünmesine rağmen, sosyal bilimler açısından çok farklı şekillerde ele alınmış; her disiplin bu kavramı değişik betimlemelerle tanımlamıştır. Bu çerçevede kültür, muhtemelen sosyal bilimlerde kullanılan kavramların en kapsamlısıdır”.

“Doğuştan sahip olunan değil, yaşam içinde, zamanla edinilen bir zenginlik olan kültür, davranışsal ve işlevselci terimlerle kavramlaştırılabilir. Yaşam biçimi ve koşulları, toplumsal ve bireysel ilişkiler, kültürün davranışsal özelliklerini yansıtan manevi yapısı iken; kullanılan araç ve gereçler, doğaya karşı girilen mücadelenin niteliği, bu zenginliğin maddi yönünün ifadesidir” (Batuş, 2004).

Ünsal Oskay (2007)'in tanımına göre “Kültür; Araç gereçlerden, bu araç ve gereçleri kutsayan değerlerden, bu araç ve gereçlerle iş yaparken başvurulan örgütlenme biçimlerin, iş görme ve işin eş güdümlenmesine ilişkin yöntemlerden, iş bölümünün yarattığı insanlar arasındaki farklılaşmaları haklılaşmayı ve kurumsallaşmayı amaçlayan açıklama ve inançlardan oluşur.”

“Toplumdan topluma farklılıklar arz etmekle beraber, “kültür tanımı” her toplumda aynı şekilde ortaya çıkar. O, toplumun tüm üyelerinin genel olarak paylaştığı, bilgi, inanç ve değerlerin toplamı ve en yalın haliyle bir topluma özgü hayat tarzı” dır. “İnsan topluluklarına kimliklerini veren ve onları birbirinden ayırt eden özelliklerin toplamıdır” (Mutlu, 1995).

Çeşitli araştırmacılarında bahsetmiş oldukları gibi insan ve toplumların vazgeçilmez bir parçası kültürdür. Toplumun ve kültürün birbirlerinden ayrı olarak kullanılması ise mümkün olmamaktadır. Farklı bireylerin birleşimlerinden oluşan toplumlara bir arada tutan ortak değerleri çerçevesinde oluşturmuş oldukları kültürel kodlamalardır. Bu kodlamalar sayesinde Dünya üzerinde birçok kültürel mozaik oluşmuştur. Bu oluşumun bize kattığı en önemli değer ise kültürel zenginliklerdir. Dolayısıyla kültür tanımı yapabilmek için geniş bir bakış açısına sahip olmak gerekmektedir.

Toplumlar zaman içerisinde kendiliğinden oluşturdukları bu kültürel bilinç doğrultusunda bir hayat tarzı benimsemektedir. Ebeveynler çocuklarına bu kültürel kimlikleri aşılamayı bir görev edinmişlerdir. Bu sayede kendi içlerinde rahatlıkla kendilerine yer edinebilen, toplum içerisinde farklılık ve uyumsuzlukları ortadan kaldırabilen organik bir mekanizma oluşturulmuştur. Bu da toplumlara ortak yaşam görüşü ve kültürel kimlik kazanmayı beraberinde getirmiştir.

“Günümüzde belki de kültürün en çok ilişki içinde olduğu kavram medyadır. Bu ilişki, medyanın insanlara yeni hayatlar sunması, modern insanın dünyaya ait imgelerini oluşturmada ve sürdürme de kendini göstermektedir. Medya sayesinde oluşturulan yeni semboller insanların hayatına bir yön verir ve belli bir yaşam tarzı meydana getirerek, fikirleri, eylemleri, yapıntıları içeren bir süreç olarak yeni bir ‘kültür’ şekli ortaya çıkar. Bu çerçevede medyanın kendisine ait olarak meydana getirdiği kültür aslında popüler kültür ile aynı paralel de gündelik kültür şeklinde görünmektedir. Bununla ilintili olarak son zamanlarda yapılan çalışmalarda “medya kültürü” kavramı ortaya çıkmış ve üzerinde detaylıca durulmuştur” (İrvan, 1997).

## 2.2 Kltr eřitleri

Nesilden nesile aktarılan ve zaman ierisinde oluřmuř olan kltr olgusunun birkaç eřitidi bulunmaktadır. Bunlar aslında temelde belirli yazılı olmayan kurallar btn olsa da zaman ierisinde eřitlilik gstermiřtir. Bu eřitler ise arařtırmacılar tarafından belirlenmiř ve sıralı bařlıklar altında toplanabilmiř olan kltr eřitleridir. Kltr eřitlerini kullanmak arařtırma ierisinde incelemek ve zaman ierisinde deęiřimlerini deęerlendirmek faydalı olacaktır.

### 2.2.1 Kitle kltr

Kitle kelimesi Trk Dil Kurumu szlęne gre; “Belirli bir iřleviyle zellik gsteren byk insan kalabalıęı” (TDK, 2018) anlamına gelmektedir. Aynı zamanda kitle belirli bir topluluęu ifade etse de, sadece bir sınıfı deęil farklı zelliklere sahip olarak bir araya gelmiř olan bir topluluęu ifade etmektedir.

“Kitle kavramının ortaya ıkıřı zerine ve ona ynelik kuramsal yaklařımlara gre deęiřen anlamları vardır. Kitle dendięinde gnmzde sayısı belli olmayan insan okluęu anlatılmak istenmektedir. Kitle iletiřimindeki kitle sayısı bilinmeyen izleyici, okuyucu, seyredici ve kullanıcıdır. Kltr bazında kitle, kltr tketenler ve dolayısıyla tketimden geerek retim iin gereksinimi retenlerdir” (Erdoęan & Alemdar, 2005). nsal Oskay (2004)’ a gre kitle kltr; “Yneten ile ynetileni, varlıklı ile yoksulu, zgr olan ile zgr olmayanı, mutsuz insan ile onu mutsuz kılan toplumsal realiteyi zdeř kılacak bir yanılısama oluřturma iřleviyle” retilmektedir.

19. yzyıldan itibaren sanayi ve teknoloji alanındaki n kesilemez geliřmeler kitle toplumlarında da bazı etkilere yol amıřtır. Bu geliřime paralel olarak kitle toplumları oluřmuřtur. Dolayısıyla gnmzdeki geliřmeler de ele alınarak bir inceleme yapıldıęı zaman kitle kltrnn gnmzde etkili bir řekilde devamlı geliřip bydęn ve deęiřtięini sylemek mmkndr.

“Kitle toplumu, kapitalizmin bir rn olup, sanayileřme, kentleřme ve modernleřme sreleri ortaya ıkmıřtır. Btn bu sreler, bireyler arasındaki farklılıkların ortadan kalkmasına, bireylerin zgrlklerini yitirmelerine, onların birbirlerinden yalıtılmalarına, bireylerin birbirlerine daha benzer hale

gelmelerine neden olmuştur. Kitle toplumunun kültürel alandaki ifadesi ise, kitle kültürüdür” (Cevizci, 2000).

Kapitalist toplumlar içerisine yerleşmiş olan kitle kültürü ticaret ile paralel olarak ilerlemektedir. Birey üzerinde satın alma dürtüsünün harekete geçirilmesine özellikle önem verilmektedir. Kapitalist düzen satın alma dürtüsünü harekete geçirirken aynı zamanda düşüncelere de yön verme amacı güder. Bu sayede bireylere hem satış yapar hem de düşünceleri üzerinde hakimiyet kurma amacını elde eder. Çizgi film ve çizgi romanlar, televizyon, dergi, gazeteler ve bunların içerisinde yer alan reklamlar yoğun olarak kullanılmaktadır. Bu hakimiyetin sonucunda ise kendi rızası olmadan sistem içinde var olmak için hareket eden bireyler, yanlış kimlik bilinci oluşan çocuklar ve yetişkinler toplumdaki yerlerini almaktadırlar.

“Kitle kültürü içerisindeki kapitalist düzene verilebilecek örneklerden biri çocuklar üzerine kurulmuş olan pazarlama ve satış politikalarıdır. Özellikle çizgi filmlerde yer alan objelerin çocuklar tarafından satın alınmasına yönelik olan reklamlar bu konuya açıklık getirebilecek olan örneklerdendir. “Özlüce kapitalist üretim şeklinin “bayağlaştırılmış” (halk düzeyine indirilmiş) kapsayıcı üst yapısını kitle kültürü oluşturmaktadır. Başka bir deyişle kitle kültürü egemenlik ideolojisinin tabana indirilmiş, tüketime endekslenmiş “popülerleştirilmiş” bir türüdür. Kitle kültürünün amacı kitlelerin ihtiyaçlarını karşılamak değildir. Önemli olan üretim ve tüketim döngüsünün kusursuz işlemesidir” (Erdoğan & Alemdar, 2005).

Ticarilik olmaksızın var olamayan kitle kültürü serileşmeyi de beraberinde getirmiştir. Serileşmenin devamında ise standartlaşma söz konusu olmuştur. Sanayi devriminin etkilerinden olan seri üretim ve standartlaşma olumlu ve olumsuz özelliklere sahiptir. İnsanların üretilen bir malzeme ya da objeyi el işçiliğinin en aza indirgenmiş hali ile hızlıca elde edebilmesi olumlu özelliklerdendir. Fakat bu olumlu özellik aynı zamanda tek düze ve sıradanlığı da beraberinde getirmektedir. Birbirine çok benzer giyinen, aynı yemekleri yiyen, aynı otomobillere binen insan sayısı artmıştır. Bu durum ise teklik ve özellik kavramlarının ortadan kalkmasına sebebiyet vermiştir.

Teklik ve özellik konusundan hareket ile seri üretim konusunda Erdoğan ve Alemdar (2005) yaptıkları araştırmalar sonucunda “Seri üretimin bir sonucu olan kitle kültürünün bir parçası olan kitle tüketicisi bir bakıma kitle toplumunun ticarileşmiş kendisidir. Modern toplumlar olarak nitelendirilen ve

kitle kültürü ile şekillenen kapitalist üretim tarzının egemenliğindeki bugünün uygarlıkları kitle iletişimi araçları ve bu araçların desteklediği küresel pazarın mal, hizmet ve ideolojisiyle birlikte düşünülür” sonuçlarına ulaşmışlardır.

Sonuç olarak incelenecek olursa kitle kültürü alt yapı olarak popüler kültür ile paralel şekilde ilerlemektedir. Asıl amacı isminden de anlaşılacağı gibi kitlelere hitap etmek ve onları yönlendirici gücü elinde tutmaktır. Kitle kültürü yaşam biçimlerinin değişimleri ve teknolojik gelişmeler sayesinde bilhassa televizyon ve diğer kitle iletişim araçlarını kullanarak yayılım göstermektedir. Özellikle televizyon sayesinde birçok insanın hayatına yerleşmiş olan kitle kültürü bireylerle tam olarak bir çıkar amacı gütmektedir. Bireyleri özellikle kendi içerisinde eğlence olarak tanımlamış olduğu bir sosyal hayata çekmek istemektedir. Yönlendirmelerini de bu eğlence sektörüne paralel olarak oluşturmaktadır. Kitle iletişim araçları ile gündelik yaşam kodlarını rahatlıkla yayma ve benimsetme ortamı sağlayabilmiştir. Bu da bireylerin farkında olmadan içerisine çeken bir eğlence dünyası olarak karşımıza çıkmaktadır.

### **2.2.2 Halk kültürü**

“Halk kültürü aynı zamanda “folk” kültürü olarak da bilinmektedir. Folk kelimesi sözlük anlamı olarak da “halk” anlamına gelmektedir. Dolayısıyla halk kültürü karşımıza folk kültürü olarak da çıkabilmektedir. Folk otantizmi vurgulamak için uygun bir nitelemedir. Halk tarafından kendi yaşantısına\ ihtiyaçlarına cevap verecek tarzda oluşturulan bir kültür olarak iş görmektedir” (Mutlu, 2004).

Halk kültürü konusunda araştırma yapan Erdoğan ve Alemdar (2005) “Halk kültürü yere ve zamana bağımlılığın kendini anlatısı, kendini ifadesidir. Folk kültürü üretiminden tüketimine kadar tüm aşamalarında halk içinden çıkan, halkın yaşamının bütünleşik parçası olan, halka ait olandır. Aynı zamanda folk kültürü, iş ve dinlenmenin birbirini tamamladığı, birbirine zıt olmadığı, bitişik ve iç içe olduğu dönemin kültürüdür” tanımlamasına ulaşmıştır.

Halk kültürü ilk açıklamalardan da anlaşılacağı üzere dışarıdan bir etki ile oluşmayan, toplumların kendi içerisindeki sosyal yaşam ve davranışları ile şekillenen bir kültür çeşididir. Kendi kurallarını zaman içerisinde oluşturmuş olup, toplumun kendi değerlerinden beslenmektedir. İçerisinde kar amacı gütmeye

ya da toplum üzerinde baskı kurma gibi amaçları bulunmamaktadır. Tamamen din, adet, sosyal yaşam kuralları, değer yargıları gibi uzun zamanlar içerisinde oluşmuş olan yazılı olmayan kurallar bütünü olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yine Erdoğan ve Alemdar (2005) halk kültürünün zaman içerisinde değişimine göre; “Lakin günümüzde folk kültürü derin değişimlere uğramıştır. Folk kültürü, bugün kitle kültürüyle özümlenen popüler kültür ile olan ilişkisinde ancak anlamını bulmaktadır. Folk’un taşıdığı yerel, bölgesel anlamı popüler ile önemli ölçüde değişime uğramıştır” tanımına da ulaşmışlardır.

Halk kültürünün kendi içerisinde üretmiş olduğu bazı özellikleri de mevcuttur. Basit kurallardan oluşması, anonim özelliklere sahip olması, genellikle kendi halkının oluşturduğu belirli kurallara sahip olması ve kolay aktarımı gibi özelliklere sahip olduğu söylenebilir. Üretilen ürünler dahil tüm kültürel kodların mülkiyeti sadece bireye değil tam aksine tüm topluluğa aittir. Belirli gruplar arasında bu paylaşımın yapılması söz konusu değildir. Ayrıca bu kültürel kodları üreten gruplar arasında herhangi bir sınıf farkı yoktur. Kod üreticisi de tüketicisi de aynı sosyal statü içerisinde yer almaktadır. İşçi sınıfı ile soylu sınıfı gibi bir ayrım halk kültürü içerisinde dahil edilemez. Önemli olan herkesin eşit olmasıdır. Bu eşitlik seviyesinden doğmuş olan ortak kültürel kodlar folk kültürünü oluşturmaktadır. Bu kodlar içerisinde dini törenler, evlilik, düğün, sosyal yaşam biçimi gibi birçok ortak nokta ve kurallar mevcuttur. Bu da aynı sınıftan olan insanların hayatlarını ve karakterlerini yetiştirme bağlamında önem arz etmektedir.

### **2.2.3 Yüksek kültür**

Yüksek kültür halk kültürünün tam zıttı olan bir kültür çeşididir. Bu kültür çeşidi daha çok soylular ve zenginler arasında var olmuş bir çeşittir. Üretilen materyal ve ürünler halk kültüründe anonim iken yüksek kültür de durum tam tersidir. Bu ürünler arasında ise en çok şiir, edebiyat, dans, roman gibi daha çok edebi alanlar da sunulan ürünler mevcuttur. Bu edebi eserler ise üreticileri soylu ve önemli kişiler olduğundan dolayı alt sınıftan tamamen ayrı tutularak üretilmektedir. Yüksek kültürde üretilen ürünlerin sadece soylular tarafından üretilebilir ve bu ürünlerin tüketimi de yine bunları anlayabilecek düzeyde olan

soylular tarafından yapılabilir anlayışı ön plandadır. Bu kültürde sanat dahil sadece soylu ve zengin kişilere yönelik oluşturulmuştur.

Yüksek kültür tanımlamalarından biri de Erdoğan ve Alemdar (2005)'a aittir. Bu tanıma göre; “Yüksek kültürde “yüksek” kavramıyla bir sınıfın ayırt edici özelliği ve bu ayırt ediciliğin korunması kastedilmektedir. Yüksek kültür, geçmiş ve gelecekteki yüksek kültür ürünlerini içerdiğinden dolayı geleceğe de yöneliktir ve belli bir sınıf içindir. Bu sınıf içerisindeki insanların günlük yaşam pratiğidir. Bu yaşam biçimiyle belli pratikler içeri alınırken diğerleri dışarıda bırakılır ve böylece de yüksek olmayan da belirlenmiş olur”.

Sonuç olarak ise kültürel motiflerin sürekli olarak değişmekte olduğu unutulmamalıdır. “Kültürel değişimler teknoloji ile desteklenmek ile birlikte aralarındaki farklılıklar ise gün geçtikçe azalma eğilimi göstermektedir. Zengin bir “haberleşme ve etkileşim ağı” kurulduğu için, yani kitle iletişim araçlarının günümüzdeki etkisiyle, folk kültürü ile yüksek kültür arasındaki fark, mesafede kapatılmış durumdadır. Teknoloji kültürü etkileyen çok önemli bir unsur haline gelmiştir” (Mardin, 2002).

#### **2.2.4 Popüler kültür**

Popüler kültür incelenmesinde ilk yapılması gereken “popüler” ve “kültür” olarak iki farklı kavramın incelenmesidir.

“Popüler” kelimesi sözlük anlamı olarak herkesçe tanınan bilinen anlamına gelmektedir. Bu anlamlar ise kelimelerin tamamen salt açıklamalarıdır. Söz konusu araştırma toplumları ilgilendiren kültür kavramı olduğundan dolayı birçok bakış açısına sahip olarak detaylı şekilde incelemek faydalı olacaktır.

Mutlu (1995)'a göre “Halk kültürü, kitle kültürü, popüler kültür alanlarında çalışma yapanlar otantik halk geleneklerinin seçkin kökenleri olduğunu, kitle kültürünün ise otantik olarak sıradan insanların gündelik yaşamlarıyla bütünleştiğini bulgulamışlardır. Dolayısıyla halk kültürü ile kitle kültürü arasında çok keskin bir ayırım yapmak tartışmaya açık bir sorun haline gelmiştir”.

Popüler kültürün başlangıç tarihi tam olarak bilinmemektedir. Bazı araştırmacılara göre 19. Yüzyıl ya da 20. Yüzyıl popüler kültürün başlangıcı

olarak kabul edilebilir. Fakat bu bilinmezliğe rağmen üzerine yapılmış oldukça araştırma mevcuttur. Bu arařtırmalar daha çok Amerika'da yoğunlařmıştır. Özellikle kapitalizmin çıkıř noktalarından olan bölgelerde popüler kültür arařtırmalarının yoğun olarak yapılmıř olması dikkat çekicidir. Tüketim kültürü ve kitle kültürü ile bütünleřmiř olan popüler kültür deęiřen teknoloji ve özellikle medyayı ierisine dahil etmesi ile Dünya üzerinde büyük bir etkiye sahiptir.

Popüler kültür biçim olarak orta karıřıklıktadır. Tamamen tüketiciye yönelik bir üretim oluřturma çabasındandır. Hedef kitleye mesajları net bir řekilde aktarabilmeyi amalar. Olduka ucuz olması ticari mantıęın var olduęu popüler kültür ürünlerinin olabildięince fazla tüketilmesini amalar. Dolayısıyla ürünler karmařadan uzak ve hemen hemen her insanın elde edebileceęi ucuzluktadır. Ayrıca ürünleri üreten profesyoneller günümüz teknikleri ile bu ürünleri sahiplenmek amacı ile patent iřlemleri gibi iřlemler ile ürün sahiplięini elde edebilirler. Medyayı oldukça fazla kullanır. Özellikle televizyon ve günümüz teknolojisi olan internet aracılıęıyla aktarım ve iletimi saęlanır. Seri üretim mantıęını ierisinde barındırır. Gemiřten günümüze uzanan kültürel motifleri yeniden kodlayarak modern ismi altından tüketiciye yeniden ulařtırma imkanı sunar. Ticari mantık ile hareket eden popüler kültür ürünleri tamamen tüketiciye yönelik olan imkanlar sunmaktadırlar.

“Popüler kültür reel yařam aısından rasyonel bir řey olmaktan çıkmıřtır. Kültürel daęılma ve yer yitimi çağdař insanın, gelip geici olan ve deęerli sayılmayan popüler kültüre gereksinmesine sebep olmuřtur. Yüksek kültür yandařlarıncı “eęlendirici” bir kültür, yanlıř bilin iinde yařanabilen kültür sayılan bu kültür biçimi, aksine bir reel dünya karřısında kalmıř bulunan sınıf ve tabakaların yařadıkları dıř gereklięi kendi günöbirlik hayatları aısından anlamlandırmalarına yaramaktadır. Popüler kültür de iřte burada fonksiyon görmektedir. Popüler kültür reel yařama, fantazyada da aynen tekrarlayarak, reel hayatın sürdürölmesini kolaylařtırmaktadır ve yerine bařka türlü bir yařam olabileceęini düşünmenin yollarını tıkamaktadır. Bu kırgınlıkları ve var olanı benimsemenin acısını ve de utancını hafifletmektedir” (Oskay, 2004).

Popüler kültüre yönelik olan olumsuz eleřtirilerin biroęu ticari mantık ve siyasi sebeplerdendir. Popüler kültürün tamamen siyasetilere ait olduęunu savunan arařtırmacılar bulunmaktadır. Mevcut iktidar partileri ve muhaliflerinden oluřan siyasi partilerin, toplumu harekete geirmek ve kendi

çıkarları doğrultunda kodlamak adına popüler kültürü etkili biçimde kullandıklarını öne sürmektedirler.

Siyasi alanda popüler kültürün eleştirilmesindeki en büyük sebep bireylerin fikirlerini aynılaştırması ve ortak görüşü benimsemelerini sağlamasıdır. Bu aynılaştırmadan dolayı karşıt fikirlerin ortadan kalkması popüler kültürün sunduğu renkli ve eğlenceli dünyadan dolayıdır. Bu aynılaştırma ise tek tipleşmeyi meydana getirmektedir.

Siyasi, ticari, kültürel, zihinsel gibi popüler kültüre yönelik çok fazla eleştiri olmasına rağmen toplumun faydasına yanlarının da olduğunu savunan düşünceler mevcuttur. Bu düşüncelerden bazıları toplum arasındaki sınıf farkını göz ardı etmesidir. Üretilen ürünleri tüketmeye yönelik olan kolaylığı açısından olumlu tarafları da vardır. Üretilen ürünler yüksek sınıf ya da soylu sınıfı olarak isimlendirilen tek bir grup için üretilmediğinden dolayı bu ulaşılabilirlik seviyesi alt sınırlardadır. Bu durum ise popüler kültürün olumlu taraflarından biridir.

“Aynı zamanda, sürekli kalıcılıkla değil, sürekli değişimle sermayenin ve sermaye sisteminin sürdürülebilirliği de gerçekleştirilir. Örneğin; müzik alanında, popülerlik her hafta değişen “top 40” içinde olma ve bunları dinlemelidir. Giyimde popüler olan şey mevsimlere göre değişen modayla gelen güdümlü kültürel hayattır. Yeme ve içme de popüler olan şey ise Pepsi Cola ve Coca Cola; Marlboro ve Winston; Pizza Hut ve Pizza King; McDonolds ile Burger King arasından birini seçmedir. Lakin örneğin, standartlaşmış McDonolds dünyasında standartlaşma sürecinden geçen sadece kendisi değil aynı zamanda tüketicidir. Bireysellik ve farklılık endüstriyle ürünler fetişleştirilmesinden ve satın alınmasından geçerek elde edilebilmektedir. Giysiden yiyecek ve içeceğe, takıdan kozmetiğe kadar her alanda sunulan moda; periyodik olarak endüstriler tarafından üretilen aynılıkları popülerleştirerek “sahte farklılık yaratma pratiğidir” (Erdoğan & Alemdar, 2005).



**Şekil 2.1:** Mc Donald's logosu

**Kaynak:** Ray Kroc (1968) Erişim tarihi (10.12.2018)

“Medyanın yarattığı ve halka mal olan ürünler popüler kültürü oluşturmaktadır. Popüler kültür kendine ait bir dünyayı algılama tarzını beraberinde getirmektedir. Kitle iletişim araçları sayesinde, özellikle televizyon aracılığı ile “Dünya Futbol Kupası, David Beckham, Madonna, Ricky Martin vs.” dünyanın paylaştığı değerler haline gelmektedir. İzleyiciler ise hayallerini, kurgularını ve tutkularını ekranda gördükleri zaman, bunlara çok daha bağlanmaktadır” (Turam, 1994).

Konu üzerinde birçok araştırma yapan Erdoğan (2004)’ a göre; “Popüler pratiklerin en yoğun olduğu zaman iş dışı zaman olarak biçimlendirilmiştir. İş zamanı bilinçli olarak popüler gözden ve ilgiden uzak tutulmalıdır. İş dışı zaman, kapitalizmde yeniden tanımlanarak alışveriş yapma, ticarileşmiş eğlence yerlerine gitme vs. içine alınmıştır. Böylece insanların iş dışı faaliyetleri de sermaye tarafından kolonileştirilmiştir”. Bu sayede insanlar kendilerini rahatlatma amacı güderken aynı zamanda para harcamaya yönlendirilmektedirler.

Araştırmacıların yorum ve bulgularına bakılarak üzerinde çok fazla tartışma konusu bulunan bir kültür olduğunu söylemek mümkündür. Diğer kültür çeşitlerinden daha fazla inceleme konusu olmuştur. Olumlu yönleri olduğu kadar olumsuz yönleri de mevcuttur. Popüler kültürün günümüzde toplumları etkili bir biçimde etkisi altına alan bir kültür çeşidi olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

#### 2.2.4.1 Popüler kültür araçları

İnsanlar varoluştan itibaren toplu halde yaşama ihtiyacı duymuşlardır. Toplu halde yaşamanın sonucu olarak iletişim kurmak onlar için zorunlu hale gelmiştir. Kendi varlığını, kurallarını, toplumsal yapılarını oluşturmak, desteklemek ve devam ettirmek açısından iletişim insan hayatının olmazsa olmazıdır. Bu süreç içerisinde toplumlar yüz yüze iletişim ile sınırlı kalmayıp teknolojik gelişmeler sonucu iletişim aygıtları üretmeyi de başarmışlardır. İlerleyen süreçlerde ise iletişim için kullanılan bu aygıtların tümüne kitle iletişim araçları adı verilmiştir. Popüler kültürün beslendiği ve yoğunlukla kullandığı araçlar kitle iletişim araçlarıdır. Kitle iletişim araçları popüler kültürün dağılımı ve yayılımında en etkili araçlardır.

“İnsanlık tarihi içerisinde dilin ve sözün gelişmesinden günümüzün karmaşık elektronik ve dijital kitle iletişim sistemlerinin geliştirilmesine kadar geçen süre evrimci yaklaşımın iddia ettiği gibi düz ve çizgisel bir süreç değildir. İnsanlık tarihi nicel gelişmelerin belirli noktalarda toplumsal devrimler aracılığıyla nitel dönüşümlere yol açtığı sıçramalardan oluşan karmaşık ve diyalektik bir süreçtir. İnsanlar üretimin etkisiyle sözü, resmi, yazıyı bulmuşlardır. Zaman içerisinde basım tekniklerini, fotoğrafı, telgrafı, telefonu, radyoyu, sinemayı, televizyonu ve bilgisayar sistemlerini geliştirmişlerdir” (Yaylagül, 2013).

“Kitle iletişimi kaynak tarafından mesajların kodlanması, kitle iletişim araçları (televizyon, radyo, video, sinema, dergi, kitap, bilgisayar, internet, iletişim uyduları vb.) tarafından hedef kitleye iletilmesi, hedeflerin bu mesajları çözümlemesi ve geri besleme (feed-back) yoluyla tepkilerin kaynağa ulaşması sürecini anlatmaktadır” (Tutar & Yılmaz, 2003).

Kitle iletişiminin ve kitle iletişim araçlarının sahip olduğu özellikler şöyledir:

- İzleyici kitle genişdir; sadece belirli bir grubu değil, yerel, bölgesel, ulusal, uluslararası grupları, toplulukları kapsar.
- Çeşitli toplumsal kesimlerden gelen ve değişik niteliklere sahip bir izleyici kitlesi vardır (heterojen kitle).
- İzleyici kitle kimliksiz bir topluluktur; okul, iş yeri gibi toplumsal kimliklerin birleştirici özelliklerinin çatısı altında değildir.

- Kitle iletişimi herkese açıktır ve de herhangi bir üyelik esasına göre uygulanmaz yani kısaca kitle iletişimi kamusaldir (anonim kitle).
- Kitle iletişim araçları birbirinden uzak konumlarda bulunan insanlara aynı anda ilişki kurması hasebiyle "aynı andalık" ve coğrafi sınır tanımamazlık özelliğine sahiptir.
- Kitle iletişimi karmaşık biçimsel kurumlara ihtiyaç duyar; kamusal ve tecimsel yayın kuruluşlarının oluşturulmasında toplumsal ve siyasi yapı gözetici ve belirleyicidir.
- İzleyici kitle ile iletişimci arasındaki ilişki kitlenin kişisel tanışıklığı olmadığı profesyonel iletişimci olarak adlandırılacak araçlarla kurulu: programcı, gazeteci, editör vb.
- Kitle iletişim araçlarının ürünleri toplumun çoğu kesimince kolayca temin edilebilecek ürünlerdir. Ancak bu temin ediş bütünüyle benimseme değildir bu da kitle iletişiminde dolaşan mesajların halkı tam anlamıyla yansıttığını söylemek için yetersiz kalır (Türkoğlu, 2003).

Levent Yaylagül (2013) kitle iletişimi ile ilgili açıklamasında “Kitle denilen insanlar, kitle iletişim örgütlerinin ürettiği ve kitle iletişim araçları vasıtasıyla dağıttığı içerikleri çeşitli formatlarda satın alarak ya da satın almadan tüketen insanlardır. Genellikle kablolu, dijital veya kullandığın kadar öde (pay per view) yayın olmadıkça televizyonların içeriği tüketicilere görünüşte bedava bağlanır. Televizyon şirketleri izleyici emtiasını üreterek onları reklam verenlere satarak hem program finansmanını sağlar hem de bu sayede kar eder.” sonucuna varmıştır.

Sadece kar elde etme amacı kitle iletişim araçlarını popüler kültüre yakınlaştıran özelliklerden biri değildir. Aynı zamanda haberleşme ağına sahip olan bu araçlar sayesinde popüler kültür tarafından belirlenmiş olan mesajlar tüketici olan kitlelere en hızlı şekilde ulaştırılabilir. Kısa zaman içerisinde tüketiciler popüler kültüre ait olan bu mesajları kitlelere ulaştırır. Bu durum ise popüler kültürün hızlı yayılımını ve dağılımını sağlar. Kitleleri istenilen şekilde yönlendirme amacı kısa zamanda hayata geçirilmiş olur.

Sözü geçen hızlı ve yüksek kitlelere ulaşabilme, mesajları kitlelere etkili şekilde kabul ettirebilme durumunu ise Ünsal Oskay (2004) sözleri ile açıkça belirtmiştir; “Dünyamızı, hayatımızı, kendimizi bile medyaların, Bilinç

Endüstrisi'nin bizim için uygun gördüğü, anlamsal içerikle anlamlandırıyor, biliyoruz. Bu bir bilme değil; kendisine hizmet için işe koşduğumuz verili toplumsal sistemin tanzim ettiği ve bizzat bize yaptırdığı bir talim etmedir”.

Bahsedilen sebeplerden ötürü ise popüler kültür araçları denilince akla kitle iletişim araçları olan televizyon, radyo, internet, sinema, kitap, gazete, dergi gibi araçlar gelmelidir. Kitle iletişim araçlarının amaçları ile popüler kültürün uygulamaya ve yaymaya çalıştığı mesajlar birbirlerine uyum göstermektedirler.

#### **2.2.4.2 Popüler kültürü yayma aracı olarak televizyon**

Televizyon 1923 yılında icat edildiği günden beri popüler bir kitle iletişim aracı olarak hayatımıza yerleşmiş bulunmaktadır. Özellikle gelişen teknoloji ve yaygınlığı sayesinde hemen her eve girmeyi başaran televizyonlar sosyal hayatımızdaki en etkili kitle iletişim araçlarıdır. Dünyanın birçok yerinde ortalama her evde en az 1 adet televizyonun bulunması bu aletin insanlar üzerindeki etkinliğinin kanıtı niteliğindedir. Ağırlıklı olarak herhangi bir sosyal sınıf ayrımının yapılmaması, toplumun her kesiminden bireyinin kendi tercihlerine göre bir yayın bulabilmesi, her yaş, eğitim, ilgi alanına hitap edebilen yayınlara sahip olması, görüntüye dayalı olması, hem görsel hem de işitsel bir araç olması, kolay ulaşılabilirliği gibi özellikleri sayesinde televizyon insanların hayatının vazgeçilmez unsurlarından biri haline gelmiştir. Bu etkinliği sayesinde televizyonun en etkili kültür üretme ve yayma aleti olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Televizyonun kabul edilen temel işlevleri haber vermek, eğitim ve eğlenmedir. Haber vermek işlevi bireyleri tüm Dünya üzerinde olan yeni gelişmelerden haberdar etmek anlamını taşımaktadır. Eğitim çocuk ve yetişkinler üzerinde, eğitim sayılabilecek yeni bilgilerin aktarılması sürecidir. Eğlenme ise kişilerin boş zamanlarını doldurabilecekleri ve stresten uzaklaşıp izledikleri yayınlar sayesinde zihinlerini boşaltmalarını sağlayan programların var olmasıdır. Temelde var olması gereken bu 3 işlev yenilenen dünya ve özellikle popüler kültürün etkisiyle bazı değişimlere uğrayabilmektedir. Özellikle politik çevreler için çalışma ve kar elde etme işlevleri yeni moda işlevlerden en etkili ikisi haline gelmiştir.

Güneş (1996) popüler kültür ve televizyon ilişkisi hakkında; “Verilen ürünlerin sunuşları, pazarlaması ve satışları reklamlar aracılığı ile sağlanabilmektedir. Popüler kültürün yani medyanın etkisinde kalan birey, gazete ve televizyondan aldığı değerlerle günlük hayatta kendisine kılavuz olabilecek yargılara varmakta ve böylece kendini gerçekleştirmenin sanal mutluluğuna kapılmaktadır. Bu durum aslında kendi kararlarımızı kendimizin veremeyişi ve bakış açımızın etkisi altında kaldığımız öğelerle belirlenmesi anlamındadır” sözleriyle dikkat çekmektedir.

“Temelde eğitme, bilgilendirme, haber verme amaçlarını taşıyan medya böylece ekonomik ürün olarak değer kazanmakta ve entelektüel alandan daha çok ekonomik alana yönelerek zihinsel bir dönüşüme sebep olmaktadır. Diğer taraftan, içeriğiyle ilgili yapılan değişiklikler daha çok eğlence daha çok cazibe daha çok şiddet şeklinde olmaktadır ki; bu yaklaşım günümüz medyasının sadece “çok tüketilmek” için var olduğunun örneklerindedir” (İspirli, 1996).

Geçer (2015) bu konuda “Son yıllarda haber kanallarının yanında tematik kanalların ve belgesel kanallarının ortaya çıkması bilgilenme/öğrenme ihtiyacını karşılama amacındadır. Yazılı basında, pop-kültür mecralarının yanında bilgiye ve kültürel ufka yönelik yayınların varlığı da zaten bilinmektedir. Bu nedenle medyayı günah keçisi ilan etmek yerine onunla kontrollü bir ilişki kurmak daha da anlamlı olacaktır” tespitlerinde bulunmuştur”.

Bu anlamlar doğrultusunda televizyon etkileri araştırmalarının yoğunlaştığı önemli bir izleyici kitlesi bulunmaktadır. Bu izleyici kitlesi çocuklardır. Televizyonun en yoğun izlendiği kitle olarak bilinen çocuk izleyici kitlesi üzerinden birçok etki araştırması yapılmıştır. Bunun sebebi ise çocukların televizyondan direk etkilenme ihtimalleridir. Bireylerin çocukluk döneminde karakterlerini ve ileriki zamanlarda oluşturacakları hayat tarzında televizyon etkileri görülebilmektedir. Bu durum araştırmacıların çocuklar ve televizyon ilişkisine yönelmesine sebep olmuştur.

“Birleşmiş Milletler Örgütünün (BM) de belirttiği üzere 0-18 yaş aralığı çocukluk dönemi olarak bilinmektedir. Dünya, geleneksel çocukluktan modern çocuk zihniyetine doğru hızla ilerlemektedir. Modern çocuk ise yetişkinleştirilmiş çocuktur. Diğer bir ifadeyle çocukluğunu yaşayamadan büyüyen çocuktur. Yetişkinler için ne varsa “kesilip budanarak, eğilip bükülerek” çocuklara uyarlanan günümüz dünyasında çocukla yetişkin arasındaki fark Nabi Avcı' nın

belirttiği gibi olsa olsa bir nicelik farkı olacaktır. Modern çocukluk aslında bir nevi kuşatılmış çocukluktur. Sanayileşme ile şekillenmeye bağlanan yapay bir kurgudur. Çocukluk kavramında yaşanan bu geçiş çocuğun dili, bilgisi, söylemi de aynı ölçüde değişmektedir. Bu değişimi hızlandırmada en etkili rol değişimin yönünü belirleyen iletişim araçlarına aittir” (Şirin, 2006).

#### Çocuk kanalları

Teknolojik gelişmeler ile hayatımıza dahil olan medya her şeyin çok hızlı değiştiği bir çağda yaşamamıza olanak sunmaktadır. Bu değişimler bireylerin toplumsal bilinç, karakter, inançlar, din, gelenekler, düşünce yapısı aile yapısı, sosyal yaşam gibi birçok alanda da söz konusudur. Bu değişimlerdeki en güçlü etkiye sahip olan medya oluşumudur. Medyanın en büyük gücü ise yine televizyondur demek yanlış olmayacaktır.

Bilinçli bireyleri dahi etkisi altına alan televizyon çocuklar üzerinde de yüksek etki düzeyine sahiptir. Henüz karakter gelişimleri ve bilinç düzeyleri oluşmamış olan küçük yaşta çocuklarda televizyonların olumlu ve olumsuz birçok etkisi olduğu yapılan araştırmalar ile de desteklenmektedir. Son zamanlarda ise özellikle yetişkinlere özel yapılan yayınlardan çocukları korumak üzere çocuk kanalları oluşturulmuştur. Bu kanalların hedef kitleleri tamamen çocuklar olup yetişkinlere yönelik herhangi bir program söz konusu değildir. Daha çok eğitici ve eğlendirici olan çocuk programları hazırlanarak yayın hayatlarına devam etmektedirler. Bu yayınlar içerisinde sayı saymayı ve kelimeleri öğreten programlar, çizgi filmler ve masal-hikaye anlatımları yer almaktadır.

Çocukları eğlendirmek, eğlendirirken ise eğitmek temel amaç olarak belirlenmiştir. Bu amaç doğrultusunda ülkemizde yayın faaliyetine ilk başlamış olan kanal 1997 yılında kurulmuş olan Maxi TV dir. D Çocuk, Yumurcak TV, JoJo TV, Cartoon Network, TRT Çocuk, Boomerang, Baby TV, Baby First TV, Minika Go, Minika Çocuk, Kidz Tv, Planet Çocuk, Duck Tv, Disney Channel, Disney XD, Disney Junior, Nickelodeon, Nick JR, Luli TV, M Belgesel TV gibi kanallar ülkemizde ilerleyen zamanlarda yayın hayatlarına başlamışlardır. Bu kanalların birçoğu ise hala yayın hayatlarına devam etmektedirler.

Ülkemizde yayın faaliyetine geçen devlet desteği ile oluşturulmuş TRT Çocuk kanalı bulunmaktadır. TRT Çocuk kanalının kuruluş amacı “TRT Çocuk 3-12 yaş grubu çocukların fiziksel ve bilişsel gelişimlerine artı değerler katmak,

toplumsal, bilimsel ve teknolojik konularda farkındalık oluşturacak içerikler üretmek için çalışır. 360 derece yaklaşımı ile çocuklara her platformda içerik sunan TRT Çocuk, ürünleriyle çocukların farklı ve eleştirel düşünebilmesini sağlar.

TRT Çocuk, millî eğitimin temel görüş ve amaçlarına uygun, eğlence ve eğitimi birleştiren, çocukların yaşamlarını olumlu etkileyen içerikleri; kendi ilke standartları, kalite ve yayın bütünlüğünü gözeterek hazırlar ve bu içeriklerin üretilmesine katkı sağlar.” (TRTÇocuk, 2018) şeklinde belirtilmiştir.

Ayrıca TRT Çocuk kuruluşunun yayın ilkeleri;

- TRT Çocuk, hedef kitlesi sadece çocuklar olan ve çocuk merkezli yayın yapan tematik bir kanaldır.
- TRT Çocuk hedef kitlenin sağlıklı gelişimini desteklemek için kamu yararına faaliyetlerde bulunur.

TRT Çocuk sunduğu içerik hizmetinde aşağıdaki hususları dikkate alır.

- Kolayca anlaşılabilir, doğru, temiz ve güzel bir Türkçe kullanmak,
- Genel ahlakın gereklerini, milli gelenekleri ve manevi değerleri gözetmek,
- Türk milli eğitiminin temel görüş, amaç ve ilkelerine uymak,
- Beden ve ruh sağlığına zarar verecek hususlara yer vermemek (TRTÇocuk, 2018) olarak belirlenmiştir.

Yayın ilkeleri ve kuruluş amacı tamamen çocukların kaliteli zaman geçirmelerini sağlamak ve onların kişisel gelişimlerine olumlu yönde katkı sağlamak olduğu maddeler ile de kesin olarak belirtilmiştir. TRT Çocuk gibi odak noktası doğru desteklenen çocuk gelişimi olan kanalların çocuk izleyici için faydalı olduğu şüphesiz ki doğrudur. Bu konuda dikkat edilmesi gereken unsurlar ise ebeveyn kontrolü ve uygun zamanlarda uygun sürelerde çocukların bu kanallardan faydalanmasını sağlamaktır. Televizyon ile ilgili yapılan tüm araştırmalar ortak noktada buluşturulduğunda bize bu aracın yerinde ve aşırıya kaçmadan kullanılması gerektiğini göstermektedir. Fazlaca kullanılan televizyon sadece çocuk izleyici açısından değil yetişkinler üzerinde de olumsuz etkilere sahip olabilmektedir.

“Çocuk kanalları yabancı ülkelerde gelişmiş bir sektör olmasına karşın ülkemizde ancak son yıllarda gelişim kat edebilmiştir. Özellikle Yumurcak Tv ve TRT Çocuk kanallarının yayın hayatına başlaması ve başarılı olmalarıyla birlikte ilgi gören çocuk kanallarının sayısında dikkat çeker ölçüde artış görülmektedir. Yerel çocuk kanallarının sayısındaki artışın önemli nedenlerinden biri içeriğin yerelleştirmesiyle başarıya ulaşılmasıdır. Özellikle milli kültür ve

değerlerin yeni nesle aktarımında etkili olan çocuklarının sevgisi kazanan Türk çizgi film kahramanı Pepee karakteri, TRT Çocuk kanalının izlenme oranlarını yükseltmiştir. Walt Disney karakterleriyle büyümüş ebeveynler çocuklarının kültürler değer yargılarını öğrenmesini, kimlik kazanımlarında geçmişleriyle de beslenmelerini istemektedir. Ailelerin bu istekleri ve çocukların bu ilgileri doğrultusunda yeni milli çizgi film karakterleri de her geçen gün çıkmaya devam etmektedir. Ne var ki Disney Channel gibi kanallarda yerelleşmeyi önemsemektedir. Örneğin kadrosu tamamıyla Türk oyuncularından oluşan komedi dizisi “Zil Çalınca” yayın akışında dahil edilmiş ve başarı yakalanmıştır” (Conectedvivaki, 2018).

Geçer (2015) “Özellikle çocukların zihinlerinde “çizgi film” ile başlayan televizyon ilgisi, ileriki yaşlarda kendini farklı şekillerde ortaya koymakta; psikolojik ilgiye, yetişme tarzına, bakış açısına göre, değişken programlarda bu alaka tatmin edilmektedir”.

Radyo Televizyon Üst Kurulu (RTÜK, 2018) ün yaptığı izlenme oranları ile ilgili yapılan araştırmaya göre çocuk programlarının izlenme düzeyi %12,4 olarak belirtilmiştir. Çocuk programları aynı zamanda yaş ilerledikçe izlenme oranı düşüşe geçen programlar olmuştur. Bu durum ise olağandır. Televizyonda yayınlanması istenen programlar açısından ise çizgi filmlerin istatistiği % 6,9 dur. Ayrıca araştırma içerisinde yer alan bireylerin %0,4 ü çocuk programlarının aşırı olmasından dolayı rahatsızlık duyduklarını belirtmişlerdir (RTÜK, 2018).

Türkiye’de yayın hayatına devam eden kanallar arasında yapılan bir araştırma 6-11 yaş aralığında ve 1-12. Sınıf öğrencilerini kapsamaktadır. İzlenme oranları ise şu şekildedir;

- %39,5 oranı ile TRT Çocuk Kanalı
- %39,6 oranı ile Yumurcak TV
- %28,5 oranı ile Cartoon Network
- %25,3 oranı ile Disney Channel
- %10 oranı ile Planet Çocuk
- %9,7 oranı ile Minika Go kanalları sıralanmaktadır. (RTÜK, 2018)

“Bunlar arasında TRT Çocuk, Yumurcak TV ve Disney Channel kız çocukları tarafından daha çok izlenirken sıralama bulunan diğer kanallar erkek çocuklar tarafından daha çok izlenmektedir. Kanalların izlenme payında çocukların hangi eğitim döneminde oldukları önemlidir: İlkokul öğrencileri Cartoon Network, TRT Çocuk Planet Çocuk, Yumurcak TV ve Minika Go kanallarını izlerken orta

okul ve lise öğrencileri tarafından Disney Channel daha çok izlenmektedir” (Conected, 2018).

Araştırmalarda da görüldüğü üzere çocuk programlarının izlenme oranı çocuk nüfusu düşünüldüğünde yüksek seviyededir. Çocuk programlarının yayınlanmasındaki amacın çocuğun gelişimine katkı sağlama düşüncesi olduğu hiçbir zaman unutulmamalıdır. Çocuk programları 4-12 yaş aralığı olarak belirlenmiştir. Buradaki en önemli meselelerden biri günümüz çalışan ebeveynlerinin oluşturduğu toplumda 4 yaş öncesi çocuklarında çocuk kanallarını izlediğinin unutulmamasıdır. Bu doğrultuda yapılacak olan yayınları 2-3 yaş aralığındaki çocuklarda gözetilerek oluşturulması büyük önem arz etmektedir.

Ayrıca çocuk kanalları tamamen kar elde etme amacı ile kurulan yayın kuruluşlarından olmayı asla tercih etmemelidir. Hedef kitlesini salt çocuk izleyici olarak belirlemesi önemlidir. Ticari kaygılardan yoksun olarak yayın hayatına devam etmeleri gerekmektedir. TRT Çocuk kanalının kendi yayın ilkeleri ve hedeflerinde belirttiği gibi odak noktasının çocuk olduğu unutulmamalıdır. Şiddet içerikli yayınlar, satış yapmak üzere verilen mesajlar, cinsel içerikli yayın ve obje içeren programlardan kesinlikle uzak durulması gerekmektedir. Kanalı tamamen çocukların izlediği ve yapılan yayının çocuğun bilişsel, duygusal, ruhsal, kavramsal ve toplumsal açıdan etkilenecek olduğu hatırlanmalıdır. Bu sebeplerden ötürü belki de yayın yapan kuruluşlar arasında içeriklerini en çok süzgeçten geçirmesi gereken kanal türü çocuk kanallarıdır.

### Yarışmalar

Kitle iletişim araçlarında yer alan programlardan bazıları da yarışma programlarıdır. Bu programlar içerisinde çocuk ve yetişkinlere özel olmak üzere birçok farklı yayın vardır. Bu noktada dikkat edilmesi gereken husus şudur; çocukların yetişkinlere göre hazırlanmış olan şiddet, gerilim ve korku benzeri duyguları barındıran yarışma programlarından uzak tutulması gerekmektedir. “Yarışmalar içerisinde kavganın Şiddetin varlığı reytingleri arttırdığından program boyunca çocukların izledikleri görüntüler gerilim, korku, şiddete yönelim yaşatabilir. En önemlisi bunların eğlence adı altında servis edilmesidir. Hayatı, çevreyi, insanları, insan ilişkilerini öğrenmeye çalışan çocuk olması gereken "normal" davranışların bunlar olduğunu düşünebilir” (Tuna, 2008).

Bu alanda yapılan bir diğer araştırma ise çocuklara izlemekten en çok hoşlandıkları program türleri sorulmuştur. Sorulara verilen cevaplara göre sonuçlar şu şekildedir (Cesur & Paker, 2007)

**Çizelge 2.1:** Çocukların izlemekten hoşlandıkları program türleri

<b>Program Türü</b>	<b>Yüzde</b>
Dizi	30,0
Çocuk Programı	18,9
Yarışma	13,4
Eğlence	9,5
Çizgi Film	9,3
Belgesel	5,1
Magazin	3,1
Film	2,9
Spor	1,5
Müzik	1,3
Haber	1,1
Reality	0,9
Diğer	0,4
Cevapsız	2,6
Toplam	100

Araştırma sonuçlarından da görüldüğü üzere yarışma programları yetişkinler üzerinde etkili olduğu kadar çocukları da etkilemektedirler. Ayrıca çocuk izleyici üzerinde yüksek etki oranlarına da sahip olduğu söylenebilmektedir. Görünen o ki çocuk izleyicinin ilgisini çekmede yarışmaların büyük etkiye sahip olduklarını söylemek yanlış olmayacaktır.

Tabloda bahsi geçen özellikle evlilik programı tarzı yapımların çocuklar tarafından izlenmesi büyük bir sorun teşkil etmektedir. Kültür aktarımının yoğun şekilde gerçekleştiği televizyon ortamında bu programlar Türk aile yapısına zarar verici nitelikte olabilmektedirler. Sadece evlilik programları değil söz konusu Türk aile ve ahlak yapısı göz önünde bulundurulduğunda, çocukların izlediği yarışma programlarına mutlaka bir ebeveyn filtresi konulmalıdır. Bu filtre ile popüler kültüre de ait olabilen bazı yararlı kültürel aktarımlara yönelmek çocuk izleyici açısından çok daha faydalı olacaktır.



**Şekil 2.2:** Tel Ali Yarışma Programı Logosu

**Kaynak:** TRT Çocuk Kanalı (2018) Erişim tarihi (12.12.2018)

Bu olumsuz etki oluşturan ve kültür erozyonuna sebebiyet veren yarışma programlarındansa TRT Çocuk kanalında bulunan çocuklara özgü yarışma programların izlenmesi ve takip edilmesi çok daha faydalı olacaktır. Örnek yapımlardan “Tel Ali” ve “Rüzgar Gülü” gibi yarışmalar çocukları hem eğlendirip hem de bilgilendirme amacı taşımaktadırlar. Nitekim çocuklar ve televizyon üzerine yapılan birçok araştırmanın sonuçlarına bakılacak olursa, yetişkinlere özel yarışma programlarına maruz kalmalarındansa bu çeşit hedef kitlesi çocuklar olan yarışmaların izlenmesi çok daha faydalı olacaktır.

### 3. ÇİZGİ FİLM

Genel bir çizgi film tanımlaması yapılacak olursa “Devinimli resimlerin ard arda hareket ettirilerek görüntü akışı sağlanması” olarak yapılabilir. Bu konudaki Dictionaire Larousse tanıma canlandırma açısından bakıp “Tek tek resim veya nesnelerin hareketli veya canlı oldukları yanılsamasını oluşturacak biçimde düzenlemesi işlemi” (DictionaireLarousse, 1993) tanımını yapmıştır. Böylelikle yaşanan anlam karmaşası sözlüklerde de devam etmiştir.

Bu konuda Selçuk Hünerli’ (2000) nin canlandırma olarak yaptığı tanım; “Canlandırma, gerçekte devinimi olmayan nesne ya da görüntülerin devinimliymiş izlenimi verecek biçimde düzenlenmesi ve kaydedilmesi yoluyla elde edilen görüntü, canlandırma sineması ise bu görüntülerin belirli bir senaryo çerçevesinde sinema dili kullanarak bir araya getirilmesidir” dir.

Bir disiplin olarak çizgi filmin uzun bir geçmişi vardır. Tıp, eğlence, güzel sanatlar, eğitim, bilim gibi çeşitli alanlarda özellikle günümüz teknolojisi ve değişimleri sayesinde web tarayıcı, videolar gibi animasyon imgeleri basılı yayınlar olan yeni alanlara da dahil olmuştur. Günümüzde bu alanlar sanal gerçeklik, iki boyutlu görüntüler ve dijital teknikler kullanılarak oluşturulmuş olan üç boyutlu nesnelere ve aksiyon filmlerindeki bazı sahnelerde de kullanılmaya başlanmıştır. Bu alandaki görünmezlik ve ayırt edilmezlik özellikleri sayesinde gelişme göstermiş, özellikle sinema sektörünün vazgeçilmezleri arasında yer almıştır.

Çizgi filmlerin özellikleri;

- Eğlendirme
- Görsel Alandaki Zenginlik
- Mekân Kullanımı
- Görsel Doyuruculuk
- Bireyi Psikolojik Olarak Rahatlama
- Hareketlilik Hissi
- Eğitici Olması

- Etkileyebilme Özelliđi
- Etkileşim Odaklanma Özelliđi
- Hedef Kitle ve Ortama Uygunluđu (MEGEP, 2008)

Özellikle günümüzde yapılan çizgi film yapımları önceki dönemdeki çalışmalardan farklı olarak sadece çocukların deđil yetişkinlerin de ilgisini çekmiştir. Yapımlar artık her yaş grubuna hitap edecek şekillerde tasarlanmaya başlamıştır. Bazı çizgi filmlerde vizyona girmeden önce özellikle yetişkinlere yönelik olduğuna dair bilgiler verilmiştir. Yapımların izleyici kitlesi büyüyüp geliştikçe çizgi filme olan yatırımlar ve gelişmeler artış göstermiştir. Bu gelişmede uluslararası festivaller, düzenlenen yarışmalar, iletişim ağının büyümesindeki gelişmeler, televizyonlar ve özellikle bu yapımların hızlı yayılmasını sağlayabilen internet bu gelişmelerin en büyük kaynaklarındanır. Çizgi filmde gelir elde edilmeye başlanması ve yapılan filmlerin uluslararası düzeyde beğeni alması eğitim programlarının, stüdyoların açılmasına olanak sağladı. Ayrıca büyüyen çizgi film endüstrisi girişimcileri harekete geçirmiştir. Bu gelişim sadece küçük girişimciler de deđil devletlerdeki desteklerde de yer almıştır. Bazı devletler endüstrinin büyümesi için çizgi film yapımcılarına destek vermiş, bazı stüdyolara ise teşvikler vermiştir. Alanda olan gelişim ve büyümeler sayesinde çeşitli ülkeler arasında sektörel bazlı ortaklıklar doğmuştur. Endüstrideki teknolojinin geliştirilmesi sektörün en büyük destekçisi olmuştur.

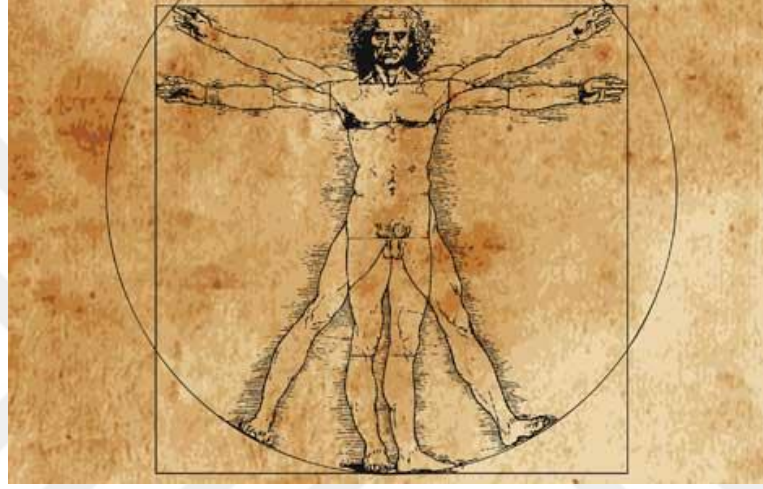
Ayrıca bu gelişmeler sayesinde çizgi film sektörü stüdyolardan çıkıp eğitim hayatına da yerleşmiştir. Sadece çizgi film alanında eğitim veren yeni bölümler üniversiteler de yer etmiştir. Bu sayede alanda kaliteli ve çok sayıda yeni sanatçı portföyü yaratılmıştır.

### **3.1 Çizgi Filmin Ortaya Çıkışı ve Gelişimi**

“Sinema tarihçileri yaptıkları araştırmalarda görüntünün sürekliliđi ile ilgili gelişmeleri incelerken, dikkati çeken en önemli ögenin, geliştirilen aygıtlarda kullanılan el ile çizilmiş görüntüleri olduğunu saptamışlardır. Sinemanın başlangıcı sayılan 1895 yılına kadar gerçekleşen ilk gelişmeler, genel anlamda sinemanın olduğu gibi, görüntülerinin çizimlerden oluşması nedeniyle çizgi filmin gelişimi sayılabilir” (Hünerli, 2000).Çizgi filmin başlangıcını incelemek

için sinemanın ilk çağlarına inmek doğru olacaktır. Çizgi filmlerdeki görsel imgelerin yaratılış biçimleri ve estetik anlayışlarının incelenmesi gerekmektedir.

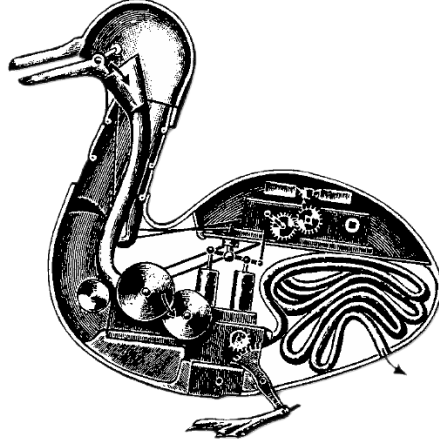
Tarih içerisinde üretilen kitaplarda birbirini izleyen karelerden oluşan çizimler sayfalardaki yerlerini almışlardır. Bu görüntülerin benzerleri ise Mısır' da duvar süslemelerinde kullanılmış, eski Japon rulolarında da benzer çizimler kullanılmıştır. Leonardo Da Vinci' nin insan bedeni taslağı da aynı şekilde insan hareketlerini anlatabilmek üzere tasarlanmıştır.



**Şekil 3.1:** Leonardo Da Vinci İnsan anatomisi

**Kaynak:** Leonardo da Vinci (1490) Erişim tarihi (01.04.2018)

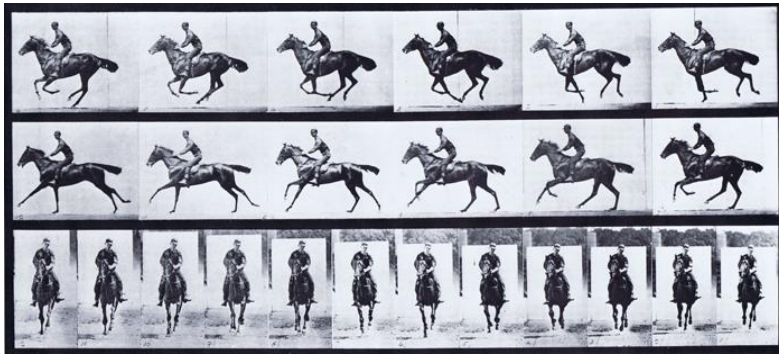
İlerleyen süreçlerde ise tasarımcı ve mucitlerin üretmiş oldukları otomat denilen oyuncaklar tüm dünyaya yayılmışlardır. Otomatlar çeşitli sesler çıkarabilen ve hareket eden oyuncaklara verilen isimdir. Bu icatlar dünya çapında tıpkı çizgi filmde olduğu gibi eğlence ve eğitimde kullanılmıştır. Genelde hava, su, civa ve elektrik ile hareket ettirilmelerine rağmen kurgulu olan düzeneklerde enerji de kullanılmıştır. Otomatlar genelde pahalı kumaşlardan oluşan bebekler, kalaylı malzemeler ve bazla ağacı gibi ürünlerden üretilmekteydi. Bu sanat uygulamasının altında yatan sebep ise aslında çizgi film ile aynı olan figürleri canlandırmak ve hareket ettirebilmek düşüncesiydi.



**Şekil 3.2:** Üretilen örnek otomat

**Kaynak:** Jacques De Vaucanson (1738) Erişim tarihi (01.04.2018)

Dönemin önde gelen isimlerinden olan Eadward Muybridge dönemin kralının sorduğu bir soru üzerine bir atın koşmasını çektiği fotoğraflar ile incelemiştir. Deneydeki amaç ise atların koşarken dört ayağının yerden kesilip kesilmediğini araştırmaktır. 1873 yılında yaptığı atın koşarken seri fotoğraflarının çekilmesi deneyi ile dört ayağının birden yerden kesildiğini kanıtlamıştır. “1877 ve 1880 yıllarında hemen hemen tek başına oluşturduğu büyük ve karmaşık bir aletle bir atın hareketini kaydederek ilk sinematografik çalışmayı gerçekleştiren Muybridge, daha sonra da hayvanları ve insanları görüntüleyerek çalışmalarına devam etmiştir. İnsanların ve hayvanların bu yöntemle fotoğraflanması insan ve hayvan anatomisinin anlaşılmasına da çok katkı sağlamıştır” (Malatyalıoğlu, 2016).



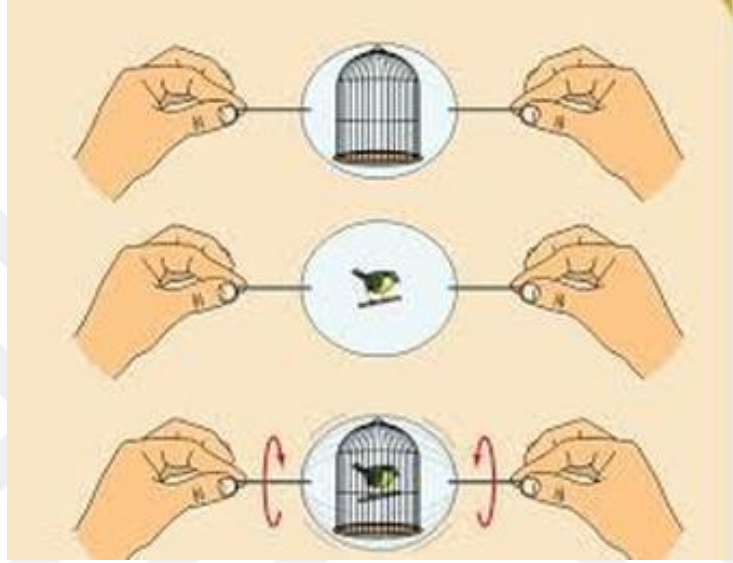
**Şekil 3.3:** Eadward Muybridge çalışması

**Kaynak:** Eadward Muybridge (1873) Erişim tarihi (01.04.2018)

Bilinen kullanılmış en eski çizgi film aleti ise Çin’ de yapılan zeotrop benzeri bir aygıttır. Zeotrop 19. Yüzyılda geliştirilmiş, kenarlarında delikler bulunan bir

silindir içerisine yerleştirilmiş şeridin üzerine çizilmiş 16 görüntüden oluşan bir çizgi film aygıtıdır. Zeotrop geliştirilmeden önce görüntüyü aktarabilmek için başka aygıtlar üzerinde de çalışılmıştır.

Çizgi filmlerin eğlence aletleri olarak görüldüğü dönemlerin en bilindik aletlerinden biri de Thaumatropedir. Bu aletin her iki yüzüne de çizimler yapılmıştır. Alet kenarlarında bulunan ipler ile dödürüldükçe resimlere devinim kazandırır.



**Şekil 3.4:** Thaumatrope

**Kaynak:** John Ayrton Paris (1825) Erişim tarihi (01.04.2018)

Aletin geliştirilmesi yaygınlaşmasını da sağlamıştır. Benzeri ile geliştirilen diğer aletler ile birlikte tüm dünyaya yayılan bir eğlence aleti haline gelmiştir. O dönemde animatoscope ve zeotrop gibi birçok aletin geliştirildiği bilinmektedir. Zeotropun kelime anlamı ise hareket yanılsaması yaratmak için kullanılan alet, hareket ettirildiğinde üzerindeki resimlerin göz yanılsamasına neden olduğu bir silindirden oluşan gereçtir. Aynı zamanda devinim anlamı da mevcuttur. Dönemin en yaygın çizgi film aletlerinden olma özelliğine sahiptir.

1900' lü yıllarda ise çizgi film sektörü eğlence sektöründe kullanılmakta yaygınlaşmıştır. Emie Reynaud' un el ile çizilmiş olan figürleri müzik ile birlikte gösterilmiştir. Dönem şartlarında çizgi film yapabilme amacıyla kullanılan tek teknikler bu alet ve fotoğraflar olmamıştır. Çoklu çerçeve animasyon aletleri de bu gelişimdeki yerlerini almışlardır. Bu aletler canlandırma hareketini küçük ve kısa parçalar haline getirilip ekrana

yansıtılarak kullanılmışlardır. Çoklu çerçeve animasyon aletlerinden biri Çin’de üretilmiş ve ilk çizgi film aleti olan zeotropdur.



**Şekil 3.5:** Zeotrop

**Kaynak:** Emie Reynaud (1900) Erişim tarihi (01.04.2018)

Zeotrop dışında fenakistiskop, merkeze yerleştirilmiş bağımsız hareket eden görüntülerin olduğu bir diskten oluşmaktadır. İzleyicinin göreceği yönde diskin üzerine görüntüler çiziliyor ya da resmediliyordu; her görüntü fenakistiskopun dışında ince bir alana yerleştiriliyordu. Bir aynanın önüne oturan izleyici diski döndürüyor ve delikten yansıyan görüntüler kesintisiz bir hareket izlenimi uyandırıyor. Fenakistiskop, Belçikalı fizikçi Joseph Plateau tarafından 1832 yılında icat edildi. Flipbook isimli icat ise doğrusal olarak tasarlanmıştır. Her sayfasında sıralı resim ya da fotoğrafların olduğu mini bir kitaptır. Sayfalar baştan sona hızlı bir şekilde açıldığında canlandırma hareketi ortaya çıkar. Örneğin Japon animatör Shizuko Tabata, Circulation (2002) adlı çalışmasında fotoğrafları desteden çıktıkça pozisyonu değişen bir kız vardır; masaüstüne dairesel bir şekilde açılan fotoğraflar ile başlangıç pozisyonu yeniden oluşmaktadır.

Hünerli (2005)’nin çizgi film tarihi hakkında yaptığı araştırmaların sonucuna göre; “Saydam filmlerin, yansıtma aletlerinin ve Edison şirketinin kamerayı icat etmesi sayesinde film, Eastman Şirketi tarafından geliştirilmiş, ilk başarılı yansıtma aygıtı ise Lumiere Kardeşler tarafından hazırlanmış ve 1895 yılında ilk biletli gösterim sinemanın başlangıcı olarak belirlenmiştir”. 20. Yüzyıla gelindiği zaman ise gelişmeler hem sinema hem de çizgi film sektöründe görülmüştür. Sinema açısından kamera ekipmanları, oyuncular ve gösterim

tarzları deęişiklik gösterirken çizgi filmde de saydam filmler, el ile çizilmiş nesnelere ve oyuncular, durağan kamera sistemi gibi alanlarda deęişimler görülmüştür.

1914'te Earl Hurt tarafından saydam film bulunmadan önce çizgi film sayfalarına her karenin tek tek çizilmesi ile yapılabiliyordu. Fakat bu teknik yüzünden çok fazla zaman ve para kaybı yaşanılıyordu. Filmlerin hazırlanabilmesi yıllar alabiliyordu. Saydam filmin icadı sayesinde bu teknik ortadan kalkmış, saydam yapraklı canlandırma teknięi denen figürlerin filmlere çizilerek, bu çizimlerin tek bir dipyüzey önünde oynatılması sağlanmıştır (Hünerli, 2005).

“İlk çizgi film 1906 yılında, ABD’de gerçekleştirildi. James Stuart Blackton tarafından Vitagraph Co. Adına yapılan “Humorous Phases of Funny Faces”tir. Tüm ilk Amerikan çizgi filmlerinde olduęu gibi, Blackton da filmin başında, bir resim çizen ressamı gösteriyordu. Sonra ressamın çizdięi resim birden canlanıyor ve hareket etmeye başlıyordu. 8 bin çizimden oluşan bu ilk Amerikan çizgi filminde, gözlerini hareket ettirirken sigarasının dumanını genç bir kıza doğru üfleyen bir adam ve bir çemberden atlayan köpek gibi, basit hareketler vardı” (Hacıbektaşoęlu, 2014).

İlerleyen süreçlerde gelişimler tüm Dünyaya yayılmış ve kıtalar arasında gelişimler göstermiştir. Amerika kıtasındaki gelişimler ise en iyi örnekler olarak verilebilir. Ülke çapında hazırlanmış olan yapımların bilinirlięi kendi sınırlarını aşarak tüm dünyaya yayılmayı başarmıştır. Tom ve Jerry (Tom and Jerry) – (1940), Taş devri (The flinstons) – (1960), Jetgiller (The jetsons) – (1962), Bugs Bunny (1938), Sylvester and Tweety (1976) gibi yapımlar yayınlandıkları dönemler de ve daha sonraki ilerleyen dönemlerde dahil tüm dünyanın izledięi Dünyaca ünlü yapımlar haline gelmişlerdir. Bu yapımların birçoęu farklı yapımcı şirketlerine satılarak günümüze kadar yeni bölümler ile karşımıza çıkabilmektedir.

“Çizgi filmlerde kullanılan ilk hayvan karakter “Old Doc Yak” isimli bir keçidir. Chicago Tribune gazetesi karikatüristlerinden olan Sidney Smith tarafından üretilmiş olan karakter bir dizi olarak planlanmış olup, 1913 yılında çekilmiştir. Karakter dönem çocuklar tarafından oldukça sevilmiştir. Bu durum devamında başka çizgi film karakterlerinin de üretilmesine yardımcı olmuştur” (Hacıbektaşoęlu, 2014).

Amerika kıtasında yaşanan gelişmeler sadece bunlarla kalmamış endüstrinin önde gelen ve birkaçının hala hayatta olduğu önemli ortaklıklar ve animatörler geliştirmişlerdir. Fleischer kardeşler bu animatörlerden yalnızca ikisidir ve Dünya çizgi filmine 2 önemli çizgi karakter katmışlardır. Bunlardan biri bir ıspanak firmasının tanıtım reklamı için tasarlanmış olan “Popeye” (Temel Reis) dir. Bu karakter dünya üzerinde çok sevilmiş ve reklam olmaktan çıkıp bir çizgi film haline gelmiştir. Toplumsal tutkunun temsili olan karakter uzun yıllar boyunca Amerika dışında birçok ülkede yüksek ilgi görmüştür.



**Şekil 3.6:** Popeye karakteri

**Kaynak:** Elzie Crisler Segar (1929) Erişim tarihi (01.04.2018)

“Fleischer kardeşlerin bir diğer başarılı yapımı ise Betty Boop’dur. Hollywood sinemasının aşırı cinselliğini eleştiren yapım hem Amerika hem de yayınlandığı diğer ülkeler de büyük bir ilgiyle karşılanmıştır. Ayrıca Fleischer kardeşler çizgi film sinemasındaki rekabetten dolayı televizyon yapımlarına da yönelmişlerdir. Bu yapımlardan biri ise 1941-1943 yılları arasında üretmiş oldukları “Superman’dır” (Hünerli, 2005).



**Şekil 3.7:** Superman karakteri

**Kaynak:** Lex Luthor (1933) Erişim tarihi (13.02.2019)

Aynı dönemler içerisinde Hollywood’a gelerek ilk çizgi film stüdyosunu Walter Elias Disney kurmuştur. Tüm dünyanın bildiği ismiyle Disney stüdyosunun ilk filmi “Alice in Cartoonland” (Alis Karikatürler Diyarında) dir. Fakat kendisi de ressam olan Walter Elias Disney’in adını duyurması ilk başta adı Mortimer olan, daha sonra ise Amerika’nın diğer bir simgesi olan karakter Mickey Mouse ile olmuştur. Yapımlarında ses faktörünü ön planda tutan stüdyo ilerleyen dönemlerde çizgi film alanına birçok yeni karakter dahil etmiştir. Müzik ve görüntü alanında devrimsel değişiklikler yapan stüdyo The Skeleton Dance (İskelet Dansı), hoşgörüsü, iyimserliği ve duygusallığı ile tanınan “Donald Duck”, ilk uzun metraj ve Grimm kardeşler masalının yazım uyarlaması unvanına sahip olan “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler”, Cynderella (Kül kedisi), birçok sinema filmine de ilham kaynağı olan Sleeping Beauty (Uyuyan güzel), yalancı tahta oğlan Pinocchio (Pinokyo), yavru bir ceylanı konu eden Bambi (Bambi) ve oldukça ses getirmiş olan ayrıca hasılat rekoru kırmış olan “The Lion King” (Aslan Kral) filmlerine de imza atmıştır. Bunlar dışında ise birçok yapımı bulunmaktadır. Günümüze en yakın olan ve en iyi çizgi film yapımı alanında Oscar ödülü alan “Toy Story” ve “Finding Nemo” (Kayıp Balık Nemo) filmleri Disney ve Pixar stüdyolarının ortaklıkları ile yapılmıştır.

Konu ile ilgili araştırma yapan Hünerli (2005)’nin yaptığı araştırmalara göre “Bu gelişmeler sadece Amerika kıtası ile kalmayıp Avrupa’ yı da içerisine dahil etmiştir. İngiltere’de 1933 yılında Anson Dye soyut biçimlere yönelip “Boya kutusu” isimli yapım ile ortaya çıkarken, Fransa’ da aslen Rus asıllı olan

Alexander Alexaiëff iğneli perde tekniğini çizgi film alanına dahil etmiştir. Komşu ülkelerden bir diğeri olan Belçika ise yine tüm dünyada ses getirmiş olan ve günümüz tarihi olan 2019 dahil hala sinemada yerini alan Smurfs (Şirinler) isimli çizgi filmi 1957 yılında ortaya koymuştur.”



Şekil 3.8: Smurfs (Şirinler) çizgi filminden örnek bir görsel

**Kaynak:** Pierre Culliford (1958) Erişim tarihi (16.11.2018)

Hünerli (2005) “Yugoslavya’daki gelişmelerden bir diğeri ise Zagreb Okulu’nun açılması ile akademik alanda da kendini göstermiştir. Bu okul aslında bir yapımevidir fakat işlevlerinden dolayı okul olarak da adlandırılmıştır. Zagreb okulu sanatçılarından biri olan Dusan Vukotić, çizgi filmleri dalında, plastik insanlardan oluşan bir dünyayı anlatan Vekil isimli filmi ile Oscar ödülü almış bir sanatçı olmayı başarmıştır”.

“1960 yıllarının devamında çizgi film tekniklerinde teknolojinin katkıları ile birçok değişim yaşanmıştır. Değişimler figürler ile başlamış, klasik çizimlerden vazgeçilerek yerini tip karakterlerin daha estetik grafik sunumları yer almıştır. Bu dönemlerde Hanna-Barbara Stüdyosu tarafından Dünya üzerinde adını duyurmuş birçok karakter üretilmiştir. Bu karakterler arasında “Scoop”, “Scooby Doo”, “Godzilla” karakterleri yer almaktadır. Aynı zamanda Filmation Stüdyosu ise “The Archies”, “Pembe Panter” isimli filmleri üretmişlerdir” (Arslan, 2016).

Gelişmelerin bir diğeri kısmı ise Asya kıtasında yaşanmıştır. Çin’de çizgi filmler öncelikle propagandaya yönelik olmuşlardır. “Vazoya hapsedilmiş kaplumbağa” ile “Bir imparatorun düşü” bu tür filmlerin örnekleridir. Ayrıca çok önemli bir alan da animelerdir. Anime manga (çizgi roman) geleneğiyle gelişen öykü ve çizimlerin çizgi film yöntemleriyle canlandırılması olarak

tanımlanabilir. Bu alanda son derece başarılı sanatçılar vardır. Osamu Tezuka “Akira” filmiyle, Hayao Miyazaki de “Spirited Away” (Kayıp ruhlar) en güzel örneklerini vermişlerdir. Miyazaki, Kayıp ruhlar filmi ile 2003 yılı, en iyi çizgi film ödülünü kazanmıştır.



**Şekil 3.9:** Miyazaki Kayıp Ruhlar görseli

**Kaynak:** Hayao Miyazaki (1997) Erişim tarihi (13.02.2019)

### 3.2 Çizgi Filmlerin Özellikleri

İnsanların çocukluk, ergenlik dönemi ve bazı yetişkinlerin en büyük eğlencelerinden biri olan çizgi filmlerin hayatımızdaki yerleri asla küçümsenemez. Bireylerin hayatlarının ilk dönemi olarak sayılan bebeklik dönemlerinde televizyon ya da şimdiki cep telefonu ve tabletler de dahil olmak üzere sürekli hareket eden renkli nesnelere ve seslerden oluşan bu yapımlara karşı koyması ya da ilgisini çekmemesi mümkün değildir. Çizgi filmi izleyen her yaş grubu ve yapıma göre çocuk farklı kod açıklamaları yapar. Gönderilen mesajlar da elbette bu değişken hedef kitleye göre hazırlanmıştır. Hedef kitledeki toplum eğer çocuklar ise yapılan araştırmalar bebeklerin 18 aylık olmalarından itibaren televizyondaki mesajlara ve görüntülere az da olsa dikkat ettiklerini fakat gerçek izleyici konumuna ulaşmaları için en az 2.5 yaşında olmaları gerektiğini gösteriyor. Aynı araştırmalar yine çocukların izledikleri

yapımdan anlam çıkarımlarında bulunabilmesi için 3-6 yaş aralığında olması gerektiğini göstermiştir. Bu yapılan arařtırmalar ışığında çizgi film ve örnek yapımlar da hedef kitle göz önünde bulundurularak uygun mesaj, karakter tasarımları ve arka plan tasarımlarının yapılması gerekmektedir.

Günümüzde medya için en çok tartışılan konulardan biri de yüksek oranda şiddet ögesi içermesidir. Özellikle bu şiddet görüntülerinin çocuklar üzerinde kötü etkiler bırakması önemli arařtırmalara konu edilmiştir.

“Şiddeti özellikle televizyon bağlamında ele alanlar daha çok fiziksel şiddetten bahsederek; şiddeti “kişiyeye yönelik bir edinimle sonuçlanan fiziksel bir eylem ya da bir sonuca ulaşmasa da fiziksel bir eyleme yönelik niyet” olarak tanımlamaktadır. Oysa şiddet çok yönlü olarak ele alınması gereken, sosyopsikolojik tahlile derinlemesine ihtiyaç hisseden bir kavramdır. Bu nedenle, medya da görünen yayın ya da yayımlara çok yönlü bakılabilmeli, psikolojik ve sosyolojik okumalar yapabilmelidir” (Geçer, 2015).

“Şiddet bütün dünyada olduğu gibi Türkiye’de de daha sık başvurulmaya başlanan yaygın bir davranış türü olmuştur. Bu olgunun, reklam, dizi, haber vb. gibi televizyon programlarında yer alması veya basılı medyaya konu olması nedeniyle insanlar olumsuz etkilenmektedir. Ancak bütün yayın kuruluşlarını şiddetin tek sorumlusu gibi göstermek bilimsel gerçekliğe uymayacağını ve özellikle televizyonun bu konuda sorumlu davranması gerektiğini belirtmek de önemlidir. Çünkü “şiddet” öğrenilebilir bir davranıştır. Dolayısıyla televizyonlar “şiddetin dozu” ve “hedef kitle analizi” konularında hassas davranmalı ve belli grupların özellikle çocuk ve gençlerin şiddetten ne denli etkilenebilecekleri sorusu hep akılda tutulmalıdır” (RTÜK, 2005).

Ülkemizdeki çizgi filmlerin bir diğer sorunu ise Türk çizgi filmlerinin eksikliğinden kaynaklanmaktaydı. Türk çizgi filmlerin kanallarda hemen hemen hiç olmayışı hem dil açısından hem de kültürel açıdan büyük sorunlar teşkil etmiştir. Türkiye’de yaşayan çocuklar bebeklik dönemlerinden, ergenlik dönemlerine kadar sürekli dış ülkelerin toplumsal ve sosyal yapısına uygun olarak tasarlanmış çizgi filmleri izlemişlerdir. Bu durum ise çocukların kendi kültürlerinden uzaklaşma gibi olumsuz eğilimler göstermesine sebebiyet

vermiştir. Fakat bu durumun fark edilmesi üzerine Türk yapımı çizgi filmler yapılmaya başlanmıştır. Özellikle 24 Ekim 2008 günü deneme yayınına başlayan 1 Kasım 2008'den itibaren ise normal yayına başlamış olan TRT Çocuk kanalı ortaya çıkışı bu gidişatı Türkiye lehine çevirmeyi başarmıştır. Kanalda yayınlanan tüm programlar sadece çocuk izleyiciye hitap etmektedir. Çocuksu dil kullanılan ve çocuklara uygun mesajlardan oluşturulmuş programlar oldukça başarılı olmuştur. Özellikle Türk kültür ve geleneklerini yansıtan eğitici çizgi filmler oldukça popüler olmuşlardır.

Olumlu çizgi film oluşturma çabası sadece Türkiye' de söz konusu değildir. Siyasi amaçlar, reklamlar gibi birçok amaç ile kullanılan çizgi filmler sosyal sorumluluk projesi gibi alanlarda da karşımıza çıkmaktadır. “Örneğin, 1930 yılında Amerika'da yeni bir kampanya yürütülmüştür. Bu kampanyanın merkezinde çizgi film karakterleri kullanılmıştır. Bu karakterler Miki Fare ve Red Kit isimli çizgi film karakterlerinden oluşmuştur. Kampanya kapsamında Miki Fare ve Red Kit karakterinin sigara kullanmayacağını, alkol tüketmeyip asla sahtekarlık yapmayacağı vurgulanmaya çalışılmıştır” (Hacıbektaşoğlu, 2014).



Şekil 3.10. Red Kit anti sigara kampanyası

**Kaynak:** Maurice De Bevere (1947) Erişim tarihi (01.04.2018)

Güdümleyici, eğitici, öğretici ve eğlendirici özelliklerinin yanı sıra çizgi filmlerin de tıpkı televizyonlar gibi negatif yönleri de bulunmaktadır. Fazla saatler boyunca çizgi film izleyen çocuklar da (2 saat ve üzeri) olumsuzluklar gözlenebilir. Bunun sebebi ise fiziksel olan yan etkiler hariç konuşma dilindeki

bozukluklardır. Sınırlı kelime içeren yapımlar çocukların kısır bir dil ile büyümesine sebep olabilir.

“Çizgi filmlerin ilk amaçları “öğreticilik” olmasına rağmen bu konuda da oldukça fazla tartışma mevcuttur. Çocuklar çizgi filmler de korkutucu karakterler ile karşı karşıya kalabilmektedir. Korkmalarına rağmen o filmi izlemeye devam ederler. Sahnenin geçici ve onlara zarar veremeyecek olduğunun farkındadırlar. Fakat yine de bilinçaltlarına yerleşecek olan bu korku sinyallerinden uzaklaşmaz sonuna kadar izlemeye devam ederler. Bu durum ise çizgi filmlerin olumsuz öğreticilik özelliklerindedir” (Şirin, 2006).

### **3.2.1 Çizgi filmlerin eğitim özellikleri**

Çizgi filmlerin eğitim özellikleri televizyon ile doğru orantılıdır. Söz konusu orantı özellikle televizyonda dizi olarak birçok bölümden oluşan çizgi filmleri içerisine dahil eder. Televizyonlarında temel işlevlerin biri olan “eğitim özelliği” özellikle çocuklara yönelik geliştirilen ve sürdürülmesi gereken bir anlayıştır. Televizyonda yayınlanmış olan programda anlam arayışı içerisine giren çocuklar 3-6 yaş aralığında bulunmaktadır. Özellikle bu yaş aralığındaki çocukların izleyeceği programların onlara özel kodlar içermesi önem arz etmektedir. Bunun önemli olmasının sebebi ise bu televizyonun bu yaş aralığındaki çocuklarda kişilik geliştirme ve kendilerini geliştirmede yardımcı olabilmesinden kaynaklanmaktadır.

Çizgi film ve televizyon izleyen bu çocukların sağlıklı gelişimlerinde en büyük görevin ebeveynlere düştüğü bir gerçektir. Ayrıca televizyon karşısında kalma sürelerinin de belirlenmesi gerekmektedir. Günde 3 saatten fazla televizyon karşısında kalan çocuklarda içe kapanıklık, sosyal hayattan kendini soyutlama, okul hayatında başarısızlıklar gibi çeşitli olumsuzlukların saptandığı birçok araştırma mevcuttur. Bu durumun tam aksine günde 1 ile 2 saat kendilerine uygun çizgi filmleri izleyen çocukların hayal dünyalarının geliştiği, bakış açılarının çok yönlü olması sebebi ile karşılaştıkları sorunlar ile daha rahat başa çıktıkları görülmüştür.

“Çocukların kendi benliklerini bulma dönemlerinde medya şüphesiz ki en ve etkili araçlardandır. Fakat bu dönem içerisinde ebeveynlerin iktisadi ve sosyo-

ekonomik durumlarına göre etki düzey ya da çeşitleri değişiklik gösterebilmektedir” (Öztürk, 2002).

Uygun olan çizgi filmlerin oluşturulmasında çizgi film yapımcılarının sorumlulukları büyüktür. Hedef kitlenin maruz kalacağı yapım ve mesajları oluşturmak önemlidir. Özellikle yapımların başında olan ve bu yapımların vereceği mesajdan, eklenecek nesnelere kadar tüm sorumluluğa sahip olan kaynak kişilikler en üst rolü üstlenmektedirler.

İletinin gönderildiği kişi olan alıcı konumundaki izleyici toplumsal, kültürel, cinsiyet, ekonomik düzey ve eğitim gibi öznel değişikliklere sahip bir toplumdur. Bu karmaşık topluma hitap etmek amacını taşıyan televizyon alıcılara kültürel kişiliğin aşılması işlevi ile ilişkilidir.

Güler (2010)’ e göre; “Çocuklar her tüketim alanının vazgeçilmez hedef kitleleridir. En kısa ve hızlı şekilde tüketime yönlendirilebilen çocuklar, sadece maddi tüketim konusunda göz önünde değillerdir. Aynı zamanda kültürel tüketimde de en önemli hedef kitledir. Fakat medya etkileri ile günümüzde çocuklar kendilerine uygun olan kültürleri beğenip hayatlarına yerleştirme aşamasındadırlar. Öz kültürlerinden uzaklaşıp medya da gördükleri farklı kültürlere ait yaşamlara özenir duruma gelmişlerdir. Medya kültürel anlamda bir karmaşaya sebep oluyor denilebilir”.

Bu durumda ise yapılması gereken televizyonun zararlı yönlerinden uzaklaşıp pozitif yönlerini hayatımıza katmaktır. Günümüz toplumlarında televizyonu kaçış yolu olarak gören bireylerin tam aksi yönde düşünmesi önemlidir. Bir kaçış unsuru olarak değil de eğitici bir nesne olarak görmeye başlamaları gerekmektedir. Çocukların şiddet içerikli yayınlardan uzak kalması adına oluşturulmuş olan çocuk kanalları bu yönde televizyon yapımcıları açısından önemli bir adımdır. Uygun şekilde kullanıldığı takdir de çocuğa ahlak, kültür gibi yazılı olmayan kavramaları öğretebileceği unutulmamalıdır. Ayrıca okul öncesi çocuklara özel yapılan çizgi filmlerde yeni nesne ve kelimelerin öğretildiği programlarda mevcuttur. Bunlar çocuğun gelişimine katkı sağlayan yapımlardır.

Bu gibi faydalı yapımlara ebeveynler aracılığı ile çocukların yönlendirilmesi çizgi filmin özelliklerinden olan eğitim özelliğinin ön plana çıkmasını

sağlayacaktır. Çocukların şiddet içerikli televizyon dizilerinden uzaklaşıp kendilerini geliştirebilecekleri bir alana yönlendirilmesi okul öncesi ve sonrası eğitimde onlar için pozitif bir yaklaşım olacaktır. Böylece çocuklar için hazırlanmış olan çizgi filmlerin eğitim özelliği kişilik yapısında olumlu yönde işlenecektir.

### **3.2.2 Görsel bir dil biçimi olma özelliği**

Çizgi filmler daha çok hareket eden renkli nesnelere oluşmaktadır. Hedef kitlenin ilgisini çeken asıl özellik bu nesnelere ışık ve sesler ile birlikte oluşturduğu görsel dizilimlerdir. Gerçekte var olan ya da olmayan nesnelere ve fotoğraflar sayesinde bireylerin zihinlerinde ortak tasvirler oluşturulabilir.

Coşkunserçe (2007) ise çizgi filmlerin görsel üstünlükleri ve akılda kalıcılığı arttırmaları üzerinde durmuştur. Ona göre; “Görüntüler üzerinde oynamak, konuları resimler ve izdüşümleri ile desteklemek her zaman akılda kalıcılığı arttırmaktadır”. Televizyon kanalları arasında çocuk izleyiciye göre uyarlanmış olan kanallar çocuk kanalları olarak yayın yapmaktadırlar. Bu kanallar tamamen çocuk izleyiciye yönelik bir yayın akışına sahiptirler. Bu akış düzeninde başarılı olmanın tek yolu ise çocuksu dil ile yayın yapabilmektir. Çocuk merkezli olan bu kanallar çocukların yaş gruplarını dikkate alarak anlatımlarına yön vermektedirler. Çocuksu dil ise sadece hedef kitle analizinin başarılı şekilde yapılmasının ardından çocuksu estetik ve sanat duyarlılığı ile oluşturulabilir. Televizyonun çocuksu bir dil oluşturulmasında tam bir merkez olduğu ve televizyon dilinin bu merkez çevresinde oluşturulması önemlidir. Çocuğun öğrenme düzeyi ve sosyalleşmesinde etkisi yüksek olan çocuksu dil aynı zamanda dil gelişimi, sosyalleşmesi, düşünce, duygu ve entelektüel gelişiminde bu yayınların kullandıkları dil biçimine yardımcı olması önemlidir.

Yapılmış olan araştırmalara göre çocuk yaş gruplarına göre ayrı planlar yapılmalıdır. Farklı arka plan ve anlatımlar çocuğun ilgisini yüksek oranda çekecektir. 3 yaş grubunda çocuklara yönelik yapılan yayınlarda çeşitli nesne tanıtımlar, renkler ve kelimeler öğretilir. Bu anlatım 3 yaş ve altındaki çocuk grubunun ilgisini çekecektir. Fakat aynı anlatım 9 yaş grubundaki bir çocuğun ilgisini çekmesi mümkün olmayacaktır. Bu gruba daha çok müziklerin dahil edildiği, çizgi dizi halinde düzenlenmiş ve bir senaryo çevresinde

oluşturulan bir çizgi film hitap edecektir. Bu sebep ile izleyici analizlerine göre bir planlama yapılması dikkate alınması gereken bir özelliktir.

İletişim ve çizgi film konusu ile ilgili Can (1996); “Görsel öğrenme her zaman en etkili yollardan biridir. Fakat bunu yaparken görselleri düzenleyen sanatçılar da bir okadar önemlidir. Her görsel anlama sürecini desteklemez. Çizgi film görsel olduğu kadar aynı zamanda simgeseldir. Bu sebeple öğrenme sürecinde önemli bir yeri vardır”.

Çocukların ilgisini çekmek üzere kurulmuş olan bu televizyon kanalları anlatım dilleri, çocuksu dili ön planda tutmaktadır. Çocuklara özgü olan arka plan kullanımı, sanat ve estetik anlayışı içerisindedirler. Fakat buna rağmen televizyon ve çizgi filmlerin daha çok eğitim amacı ile kullanılması gerektiği unutulmamalıdır. Uzun saatler boyunca televizyon karşısında kalan çocukların konuşma bozukluğu, sosyal hayattan kendini soyutlama gibi davranışlarda bulunduğu bilinen bir gerçektir. Ebeveynlerin bu konudaki rolü asla unutulmamalıdır. Çocuklarına yeterli süre ile çizgi film izletmeli, televizyonu bir elektronik bakıcı olmaktan çıkarmalıdır. Bu sayede dikkatli bir biçimde hazırlanmış olan yayınların tüm özellikleri kullanılmış olacaktır.

### **3.2.3 Evrensel bir dil olma özelliği**

Çizgi filmlerin temel amaçlarından biri çocukların izlemesini sağlamaktır. Bu amaç doğrultusunda yapılan yayınların dünya piyasasına sunulmasından dolayı mutlak suretle evrensel bir dil kodlaması içermelidir. Dünya üzerindeki tüm çocukların anlayabileceği şekilde dizayn edilmeli ve mesajları ortak bir dil içermelidir. Örneğin; A.B.D. yapımı olan çizgi filmler ulus aşırı üne sahip olmuşlardır. Sebebi ise yapımcıların ürettikleri çizgi filmleri diğer ülkelerin pazarlarına sunarak kar elde edebilme amaçlarıdır. Ayrıca bu filmler sayesinde global bir reklam piyasasından pay kapabilme şansını elde edebilmeleri mümkündür.

Reklam ve kar gibi amaçlardan dolayı çizgi filmlerde her kültür ve ırktan karakter, mesaj, hikaye, arka plan, müzik gibi diğer ülke çocuklarının ilgisini çekebilecek imgelerin bulundurulması önemlidir. Önceki dönemlerde daha çok Batı dünyasına ait olan karakterler üretilirken, bu pazarın büyümesi ile doğru orantılı olarak günümüz çizgi filmlerinde Asya’ ya özgü çekik gözlü, Afrika’ ya

özgü siyahi ırktan karakterler üretilmiştir. Karakterlerin en önemli özellikleri özgün olmalarıdır. Çizen ve hayat veren sanatçı mutlaka özgünlük ve yaratıcılık esasına uymalıdır. Bu çizimlerin çocuğun hayal dünyasında yer edinebilmesi oldukça önemlidir. Bazen bir hayvan, insan, bitki gibi yaşayan canlılar ana kahramanlar olurken, bazen ise cansız nesnelere bu kahramanlar arasında yer alabilir. Bu tamamen yapımcı ve sanatçının kendi hitap etmek istediği izleyici kitlesine özel bir tercihtir. Aynı durum fiziki değişimleri ile birlikte olay örgüsü ve hikaye aşamasındaki değişimlerde de görülmektedir.

Çizgi filmlerin mesajları ile çocukların karakter oluşumuna etki durumu ile ilgili Can (1996); “Çizgi filmlerde yer alan mesajların evrensel olması da bir satış tekniğidir. İyi ve kötü olan karakterlerin olması da bu duruma dahildir. Örneğin; kötüler her zaman kötü işler yapıp bir sürü oyun oynamasına rağmen kazanan yine iyilerdir. Son da önemli olan filmin gülcükler ve sevinç içerisinde bitmesidir”. Bu mesajlar ile dolu olan ana kahraman sayesinde ise çocuğun karakter geliştirirken önündeki rol modellere bir yenisini ekleyebilme gücünü vermektedir. Fakat bu konu iki farklı görüşü doğurmuştur. Bunlardan biri çocuğun hayali bir kahramanı kendine rol model seçmesinin zararlı olduğuna dair bir görüştür. Bir diğeri ise televizyon karşısında vakit geçiren çocuğun doğru ve iyi insan olma yönünde almış olduğu mesajların herhangi bir sorun teşkil etmediğine dair görüştür.

Dış kaynaklı çizgi filmlerin olumsuz etkileri ile ilgili olarak Hacıbektaşoğlu (2014)'nin; “Çocukların izledikleri çizgi filmlerin tümünün yabancı kaynaklı olması, kendi kültürlere yabancılaşmalarına sebebiyet verebilir” tespitlerine dikkat edilmesinde fayda vardır.

Bu düşüncenin aksine günümüz Türkiye çizgi film endüstrisinde tamamen kültürel karmaşanın önünü kesmek üzere birçok atılım yapılmıştır. Dolayısıyla yerel ve mahalli oyuncaklarla oynayan çocuklar geri kazanılmaya çalışılmaktadır. Özellikle devlet destekli olarak yayın yapan TRT Çocuk kanalı bu konudaki en önemli program yayıncılarından biridir. 1 Kasım 2008 tarihindeki kuruluşundan bu yana çocuk kanalı olarak yayın hayatında bulunan bir kanaldır. Kurulduğu ilk yıllarda teknoloji ve çizgi film bilgisi alanındaki eksiklerinden dolayı çok fazla yerli yapıma yer verememiş olsa da günümüzde özellikle bu durum değişmiştir. “2017 yılı itibari ile TRT Çocuk kanalı 7 adet

yabancı yayın yapmaktadır. Fakat buna karşın 52 adet Türk yapımı çizgi filmi izleyici ile buluşturmayı başarmıştır. Bu yapımlar Türk çocuk izleyicisi tarafından çok beğenilmiş, birkaçının sinema filmi çekilmiş ve oyuncak satışları da oldukça başarılı olmuştur. Köstebekgiller, Keloğlan Çalınmış Masallar, Rafadan Tayfa gibi bu kanalda yayınlanmış olan çizgi 2016 ve 2017 yılları arasında sinemalarda yayınlanmıştır” (TRTÇocuk, 2018).

TRT Çocuk yapımları arasında ise en büyük ilgiyi “Pepee” isimli çizgi film görmüştür. İsmi Anadolu’da konuşma zorluğu çeken insanlara takılan bir sifattan alan, hedef kitlesi 3-6 yaş grubu olan ve bu sebep ile basit çizimlere sahip olan bir yapımdır. Özellikle Türk kültürel motiflerini içeren bir yapımların olduğu Türkiye’nin ilk markalaşan çizgi filmi olmuştur. Bu çizgi film ile verilen mesajlar da aile yapısının önemi, Türk gelenek kültürleri, mahalli oyunlar, Anadolu türküleri gibi birçok kültürel motif çocukların zihnine yerleştirilmiştir. Televizyon karşısında süre geçiren çocuk popüler ve diğer uluslara ait çizgi filmler yerine Pepee gibi TRT Çocuk kanalında yer alan çizgi filmleri izleyerek kültürel kimliğini öğrenebilmiştir. Bu sayede çizgi film yolu ile yaşadığı düşünülen bu kültür karmaşasının önüne geçebilmek adına önemli bir adım atılmıştır.



**Şekil 3.11:** Pepee çizgi filmi

**Kaynak:** Ayşe Şule Bilgiç (2008) Erişim tarihi (01.04.2018)

Ayrıca diğer ülkelere ait olan çizgi filmler ile çocuklara öğretilen Batı kültürü, Türk çizgi filmlerinin hayata geçmesi ve benimsenmesi sayesinde Türk kültürünün de öğrenilmesini sağlamıştır. İçerisinde yer alan evrensel mesajlar

sayesinde bu çizgi filmler dünya üzerindeki endüstrisinde yerlerini bu sayede alabilmişlerdir.

### 3.3 Türkiye’de çizgi filmin ortaya çıkışı ve gelişimi

Türkiye’deki ilk devinimli görüntü çalışmaları 16. yüzyıl dönemlerinde Orta Asya ve Mısır uygarlıklarından gelip Türk kültürüne yerleşmiştir. Tıpkı diğer ülkelerde olduğu gibi başlangıç dönemlerinde bu görüntüler günümüze göre daha basit malzemelerden oluşmuştur. Bu erken dönem devinimli görüntünün ismi ise Hacivat ve Karagöz gölge oyunlarıdır. Bu oyunlar deve derisinden yapılmış olan bir perde önünde 2 adet kuklanın hareket ettirilip, seslendirilmesinden oluşmaktadır. Perde arkasında bulunan oynatıcı kişiye hayali, hayalbaz ve şebbaz gibi yörelere göre değişen isimler verilmiştir. Bu gölge oyunlarının çizgi filmin temelleri sayılmasının sebebi ise oyun için kullanılan çeşitli resimlerin devinimli olmasıdır. Ayrıca Karagöz ile Hacivat oyunları Türk canlandırma sinemasında bu türlerden faydalanarak çeşitli çalışmalar yapan çizgi film sanatçılara yol gösterdiği için çizgi film tarihinde yer almaktadır.



Şekil 3.12: Karagöz ile Hacivat

**Kaynak:** Hacivat ve Karagöz Gölge Oyunları (1324-1362) Erişim tarihi (06.04.2018)

Bunun dışında Türkiye’ de çizgi filmin kendini gösterdiği bir diğer alan ise minyatürlerdir. “Minyatür; Fransızca miniature sözcüğünden gelmektedir. Çoğunlukla eski yazma kitaplarda görülen, ışık, gölge ve hacim duygusu yansıtılmayan küçük, renkli resim sanatıdır” (TDK, 2018). Minyatürler daha

çok dönemin önemli olaylarının yer aldığı kitaplarda bulunan hikayeleri süslemek adına kullanılan küçük resimlerdir. Aynı zamanda çizimlerde tam olarak insan bedeni ve yüzünün birebir aktarılması yasaklanmıştır.

Türkiye’ de gösterilmiş olan ilk çizgi film Kadıköy Opera Sineması’ nda 1932 yılında yayınlanan “The Skeleton Dance” olmuştur. Türk sanatçıların ise 1930’lu yıllarda özellikle Disney yapımı filmlerin Türkiye’ de gösterime girmesi ile ilgileri bu alana çekilmiştir. Özellikle karikatür sanatçıları bu yeni alan çizgi film ile yakından ilgilenmişlerdir” (Hünerli, 2005).



**Şekil 3.13:** Skeleton dance

**Kaynak:** Walter Elias Disney (1929) Erişim tarihi (06.04.2018)

“Eflatun Nuri Erkoç, 1942 yılında doğrudan film karelerinin üzerine çini mürekkebi ile çizerek “Dolmuş ve şoförü” adlı 37 kareden oluşan bir film yapmıştır” (Çeviker, 1995). Bu film şeridi aynı zamanda Türk sinemasının en eski film şerididir. 1940 yıllarındaki ilk dönem olarak bilinen yıllarda ön plana daha çok reklam amaçlı yapılmış olan çizgi filmler çıkmışlardır.

Onaran (1994); “Seramik eğitimi sırasında bulunduğu Paris’te ilgi duyduğu çizgi film konusunda eğitim alan Vedat Ar, Devlet Güzel sanatlar Akademisi’ nde öğrencilerine bir çizgi film kursu vermiş ve 15 öğrencisiyle 1947 yılında “Zeybek Oyunu” adlı 3 dakikalık filmi çekmişlerdir”.

1950’li yıllara gelindiğinde ise dikkat çeken çalışma “Evvel Zaman İçinde” yapımıdır. Yapımcılığını And filmin üstlendiği Yüksel Ünsal yapımı çizgi film dönemin şartlarını bir hayli zorlayarak çekilmiştir. Çekimleri 6 yıl süren ve

büyük parasal kaynaklara sahip olan çalışma banyo işlemleri için Amerika Birleşik Devletleri'ne yollanmıştır fakat film orada kaybolmuştur. Açılan tazminat davalarının kazanılmasına rağmen ülkeye daha yerleşme aşamasında olan çizgi film endüstrisi ilk yıllarında bu olay ile büyük bir sıkıntı içerisine girmiştir.



**Şekil 3.14:** Evvel zaman içinde filmi afiş görseli

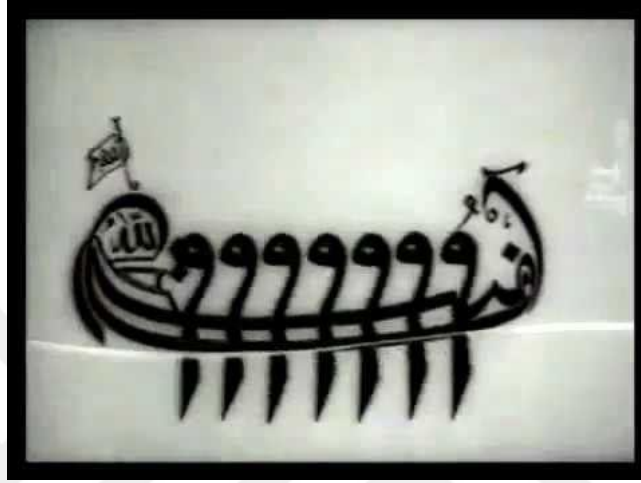
**Kaynak:** Yüksel Ünsal (1950) Erişim tarihi (06.04.2018)

Bu üzücü durumdan sonra ise 1960 dönemlerinde tekrardan reklamlar da çizgi filmler kullanılmaya başlanmıştır. İstanbul reklamın yapmış olduğu “Pirelli” reklamı bunlardan biridir. Bunun dışında 1963 Göksel film yapımı “Cicican” isimli film, 1965 Stüdyo çizgi yapımı olan ve Ali Ulvi Ersoy, Tonguç Yaşar, Yalçın Çetin gibi dönemin isimlerinin yer aldığı çalışmalardan olan ve Türk çizgi filmlerini en önemli yapıtlarından sayılan “Evliya Çelebi” filmi, 1969 yılında Tansu Oral tarafından yapılmış olan “Sansür” filmi de bu dönem içerisinde yer almışlardır.

“Ülkemizde reklamcılık, canlandırma sinemasının gelişmesine büyük ölçüde katkıda bulunmaktadır. Reklam filmi dışındaki canlandırma filmi denemelerine ise, özellikle ödüllü yarışmaların düzenlendiği 70’li yıllarda başlanmıştır. Türkiye’de canlandırma filmi yapan ve aynı zamanda belli bir düzeyin üstünde ürün vermiş, tanınmış sanatçılarımızdan Tonguç Yaşar 1970 yılında “Amentü

Gemisi Nasıl Yürüdü?” ve “Yaşa Donkişot” gibi filmleri ile ödüller almıştır” (Balcıoğlu, 1987).

Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü? Filmi Türk çizgi film tarihinin en önemli yapımlarından biridir. Tasavvuf ve dini konuları içerdiğinden dolayı içerik açısından oldukça ilgili çekmiş ve birçok incelemenin konusu olmuştur. Gemuhoğlu (2014)’e göre Amentü gemisi aşk ile yürümüştür.



**Şekil 3.15:** Amentü gemisi nasıl yürüdü? Filmine ait görsel

**Kaynak:** Tonguç Yaşar (1970) Erişim tarihi (06.04.2018)

“Amentü gemisi nasıl yürüdü? sorusunun cevabı ise “aşk” ile yürüdüğüdür. Soru iki türlü de yani hem “iman” hem de “imge, söz ve hareket” arasındaki ilişki açısından anlamlıdır. Soru hangi şekilde sorulursa sorulsun cevabı “aşk”tır: Amentü gemisi, aşkla yürür. İman, aşksız gerçekleşemez ve Amentü kelimelerinin yazılı, zamansız ve donuk imgelerinin yürümesi, hareket etmesi, zamana, varlığa kavuşmasının yolu da aşktır. Yani “aşk”, sadece imanın gerçekleşmesinin şartı olarak değil, harfler ve varoluş arasındaki ilişkiyi açıklayarak imge ve söz ilişkisini de Batıdakinden çok farklı bir noktaya taşıyacak niteliktedir. Tansuğ’un yazı resimlerde bulunduğu diyalektik, “aşk” olmadan gerçekleşemez. Bu belki de Yahya Kemal’in “iman bir şevk olduğu zamanlar geçti” diyerek iman, şevk ve sanat arasında kurulan ilginin artık olmamasından duyduğu hüzne verilen bir cevap olarak da düşünülebilir. Zira iman ve şevk değil ama iman, aşk ve sanat arasındaki ilgi tekrar ve tekrar kurulabilir” (Gemuhoğlu, 2014).

“Canlandırma sinemasına ürün veren ve ödül alan sanatçılarımızdan bazıları ise; Emre Senan "Gergeadam" 1975, "Canlandırma Tabanca" 1976, "Kısasa Kısas" ve "Hayatında Eğri Çizgiyi İlk Kez Keşfeden Adam" 1977. Cemil Erez "65 KV"

1974. Ateş Benice "Düğüm Nasıl Çözülür" 1976, "Hoca Bir Gün" ve 1980'de Zagreb Şenliği'nde gösterilen "Stereo" dur" (Hünerli, 2005).

"İlerleyen 1980'li yıllarda ise artık ilk acemilik dönemlerini atan ve ustalık seviyesine gelmiş olan kişi ve stüdyolar varlıklarını göstermektedirler. 1980'li yılların ilk yapımları Cemal ve Meral Erez' e ait olan 1981-1983 yapımı "Les cordes" (İpler) ve yine 1983 yapımı "Sentez" isimli filmlerdir. 1983 yılının bir diğer yapımı ise Ali Murat Erkorkmaz' a ait olan "Quik Case" çizgi filmidir" (Hünerli, 2005).

1984 yılı ise Ateş Benice ve Derviş Pasin' in yapımlarını içermektedir. Daha sonrada isimlerinden söz ettirecek olan Derviş Pasin ve Ateş Benice'nin 1984 yılındaki çizgi filmleri "Tomurcuk, Süper Cıvciv, Evliya Çelebi, Karınca Ailesi, Ece ile Yüce" gibi 5 farklı yapımdır. 1987 yılında ise devlet destekli bir kanal olan TRT kanalı çocuklara özel yayın yapmaya başlamıştır. Bu yayınlardan biri ise "Az Gittik Uz Gittik" isimli içerisinde devinimli görüntülerin ve resimlerin yer aldığı yapımdır.

"1988 yılında Derviş Pasin ve Ateş Benice bu kez Pasin-Benice Stüdyoları olarak Türk karakter ve kültürüne ait olan "Dede Korkut-Boğaçhan" isimli çizgi filmi izleyici önüne sunmuştur. 1988 yılında TRT yapım bünyesinde bulunan Bahattin Alkaç yine Türk tarihine ait olan "Deli Dumrul" isimli yapımı TRT kanalına sunmuştur. 1989 yılında ise TRT yapımına kanal bünyesi haricinde olan stüdyolardan da yapımlar getirilmeye başlanmıştır. Böylece TRT sadece kendi bünyesinde değil dışarıdan destek ile birlikte çizgi film endüstrisine katkıda bulunmuştur" (TRT, 2018).

1993 yılında tecimsel televizyonların hayatımıza yerleşmesi ile birlikte Salih Memecan isimli tasarımcının ana haberdan sonra yer alan ve günün olumlu olumsuz olaylarını kısa olay örgüsü ile anlatan "Bizim City" isimli çizgi filmi dikkat çekicidir. Aynı yıl içerisinde "Çizgi filmciler derneği" kurulmuştur. Bu derneğin amacı ise geliştirmekte olan çizgi film sektörünü destekleyebilmektir. Aynı yıllarda yine Cemal Erez'e ait olan yapımlar mevcuttur. 1994 yılına ait olan "Midas'ın Kulakları" ve "Ev" isimli çizgi filmler seyirci beğenisine sunulmuştur.

2000’li yıllara gelindiğinde ise reklamlardan çizgi dizilere, uzun metrajlı filmlere kadar günümüze dair uzanan uzun bir yoldan bahsetmek gerekir. Bu yıllara ait olan ilk film 2000 yılında Cemre Özkurt tarafından üretilmiş olan “Karate Kamil” isimli çizgi filmidir. Bu film yayınlandığı süreler içerisinde oldukça ilgi çekmiştir fakat yayın hayatı 4. Bölümden sonra sekteye uğramıştır. 15 yıl sonra ise bu kez bir dijital oyun versiyonu yayınlanmıştır.

“1 Kasım 2008 tarihinde ise çocuklara yönelik yayınların dışında bir kanal oluşturma bilinci gelişmiştir. Böylece Tük kanallarına TRT Çocuk kanalı dahil edilmiştir. Bu kanala ait yayına başladığı günde bugüne kadar 52 adet tamamen Türk yapımı olan çizgi film üretilmiş ve yayınlanmıştır. Aynı zamanda kanalda sadece 7 adet yabancı yapım çizgi filme yer verilmiştir” (TRTÇocuk, 2018).

Bu yıllardaki çizgi filmler sadece devlet destekli kanallarda değil sinema sektörü ve diğer tecimsel televizyonlardaki yapımlardan da mevcuttur. TRT kanalları dahil olmakla birlikte Türkiye’ de sadece 2000’li yıllarda 25 adet çizgi film hazırlanmış ve yayınlanmıştır. Bu çizgi filmler tarihlerine göre ayrılacak olursa; 2009 yılında Önder Menken yapımı “Karga Leşi”, Ella film yapımı “Zeytin’in Hayali”, Haz-art yapımı “Suluboya”, 2010 yılında Onur Öztürk yapımı “Nokta”, ve Turgut Akaçık yapımı “Don’t Go” filmleri yapılmıştır. 2011 yılında ise Ser film tarafından Türkiye’nin ilk uzun metrajlı filmi olan “Allah’ın Sadık Kulu” isimli film beyaz perdedeki yerini almıştır. 2012 yılına ait Önder Menken ve Burak Varlık yapımı “Fidan”, Alican Meydan yapımı “Alageyik Efsanesi”, 2013 yılında Mustafa Gül yapımı “Ormandaki Davul”, BKM Düşyeri yapımı “Rgg Ayas”, 2014 yılında Siyah Martı yayıncılık tarafından yayınlanan “İksir: Dedemin Sırrı”, Anibera ve Epics Fx ortak yapımı “Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu”, Pati Film yapımı “Rimolar ve Zimolar: Kasabada Barış” bu yapımlar arasındadır.

2014 yılına ait olan “Uzay kuvvetleri 2911” bu filmler arasında yer almaktadır. Fakat Uzay kuvvetleri 2911 isimli film Türkiye’nin ilk 3D çizgi filmi olmasına rağmen sinema salonlarında yayınlandığı ilk hafta sonu sadece 1 kişi tarafından izlenmiştir. Filmin yapım aşamasında Kültür Bakanlığının her yıl sinema, televizyon, dizi, yayıncılık gibi alanlarda 1 milyar dolar seviyelerine ulaşan ve sanatçıları destekleyip ortaya yeni projelerin çıkmasını sağlamak için dağıtılan hibeden pay almıştır. Film 90 sinema salonunda gösterime girmesine ve devlet

desteđi almasına rađmen sadece 2 hafta gsterimde kalarak 522 adet izleyici tarafından izlenmiřtir. Filmin giře hasılatının ise 3 bin 805 TL olduđu belirtilmiřtir. Bu durum ise Trkiye’deki izgi film sektrnn tam olarak tamamlanamadıđının gstergesidir. Ayrıca izgi film ve sinema alanında geliřmelerin yařanması iin devlet destek ve teřviklerinin mutlaka olması gerektiđi belirtilmelidir (Trkiye, 2018).

Trkiye’nin 3D izgi film alanına girmesi ise ilk olarak reklamlar ile olmuřtur. eřitli nl isimlerin benzerlerinin modellenmesi bu alıřmaların ierisinde yer almıřtır. Ayrıca bu reklamlarda eřitli nesne ve hayvanlar ile oluřturulan karakterler sayesinde ilgi ekicilik ve markaya olan ilgi artıřı sađlanmıřtır.

2015 yılına gelindiđinde TRT ocuk kanalında yayınlanan izgi dizilerden bir kaının film haline getirilmiř olduđu grlmektedir. Arzum film ve Siyah martı yapımı olan “Kstebekgiller: Perili orman”, yine Siyah Martı ve Manessa Film ortak yapımı olan “Pırdino Srpriz Yumurta” izgi filmleri bunlardan birkaıdır. TRT kanalının izgi dizilerini film haline getirmesi 2016 yılında da devam etmiřtir. “Kstebekgiller 2: Glgenin Tılsımı”, Portakal Animasyon yapımı “Canım Kardeřim Benim: Uzaylılar mı Gelmiř?” filmleri bu rneklere dahildir. “Canım Kardeřim Benim filmi 78.891 izleyici sayısı, 861,526,00 TL hasılatı ulařmayı bařarmıřtır” (BoxOffice, 2016).

Ayrıca 2016 yılında bir karikatr kahramanı olup daha sonradan Anima İstanbul tarafından bir izgi filme geiř yapan Trkiye’nin ilk anti karakter barındıran ve izgi romandan uyarlaması olan “Kt Kedi řerafettin” filmi olduka beđeni almıřtır. Yksek izlenme sayılarına sahip olan izgi film sinema eleřtirmenleri ve diđer izgi film reticileri tarafından olduka iyi yorumlar almıřtır. 359.176 izleyici ve 4.565.215.00 TL hasılatı ulařmayı bařarmıřtır (BoxOffice, 2016).

2017 yılında Trkiye izgi film sektrnde ilklerden aynı zamanda en dikkat ekici yayınlardan olan Dřyeri yapım tarafından hazırlanan “Pepee” izgi filmlerinin sinemaya perdesine geiř yaptıkları grlmektedir. Yine 2017 yılında BKM ve Grafi 2000 ortak yapımı “Fırıldak Ailesi Orta Dnya”, Cordoba ve Siyah Martı ortaklıđında hazırlanan “Nane Limon: Kayıp Zaman Yolcusu”, Animax Animasyon yapımı “Kelođlan alınmıř Masallar”, İSF Studios yapımı “Rafadan Tayfa: İstanbul Dehlizleri” filmleri dikkat ekmiř ve Trkiye’deki izgi film endstrisinin bymesine geliřmesine katkıda bulunmuřlardır.

Bu kronolojik sıralamalar ışığında Türkiye'deki çizgi film alanında yapılan değişim ve gelişimler yadsınamayacak şekilde büyüktür. Teknolojik yetersizlikler ve gerekli desteklerin alınamaması gibi olumsuz etmenler sektörü diğer yurt dışı ülkelerine göre geride bırakmış olsada, özellikle son dönemde yaşanmış olan hem akademik hem de kalifiye eleman ve yeterli teknoloji sayesinde Türk yapımı çizgi filmler uluslararası alanda kendine bir yer açabilmiştir.

Özellikle TRT kanalı gibi devlet destekli kanalların bu sektörü geliştirme ve destekleme çabası hem ABD' ye olan beyin göçünü önlemeye yönelik bir adım olmuş, hem de bu alandaki kalifiye kişiler istihdam edilmiştir.

### **3.3.1 Türkiye'deki gelişimine katkıda bulunan kişiler ve kurumlar**

“Türkiye’de 1960’lı yıllara gelindiğinde çizgi film üzerinden özellikle reklamlar aracılığı ile para kazanılabileceği anlaşılmıştır. Bu sayede birçok ajans kurulmuş ve eğitimler verilmiştir. Bu ajanslardan birkaçı; Filmar, İstanbul Reklam, Kare Ajans, Karikatür Ajans, Radar Reklam, Stüdyo Çizgi, Canlı Karikatür, Ajans Bulu, Sinevizyon, Pasin Benice Animasyon, Artnet gibi ajanslardır” (Hünerli, 2005).

“Türkiye’de canlandırma filmi yapan ve aynı zamanda belli bir düzeyin üstünde ürün vermiş, tanınmış sanatçılarımızdan Oğuz Aral 1960’lı yılların başında çizgi film çalışmalarına başlar. O yıllarda çok sayıda karikatür çizeri işsiz kalır. Fakat reklam ve sinema endüstrisi büyük bir canlılık yaşar. O dönemde henüz emekleme aşamasında olan reklam sektöründe çizgi film (canlandırma sineması), izleyicilerin ilgisini çekeceği düşüncesiyle önemsenmektedir ama bu işi profesyonel olarak bilen yoktu. Oğuz Aral, Tekin Aral, Yalçın Çetin ve Erim Gözen gibi sanatçılar çizgi film tekniği konusunda hiçbir deneyimleri olmamasına rağmen, kısa sürede sinema için hazırladılar. Oğuz Aral "Çizgide Mizah" döneminde iyiden iyiye sessizleşen ve sözün asla yer almadığı katon biçimine; söz, ses ve hareketi getirdi” (Sipahioğlu, 1999).

“1970’li yılların bir diğer büyük katkı sağlayan ismi ise Tonguç Yaşar’dır. Tam tarih olarak 1969 yılında çekilmiş olan “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü” isimli 3 dakikalık kısa çizgi film ile tüm dikkatleri üzerine çekmiştir. İslami ve hat unsurlarının yer aldığı bu kısa film sinemanın 100 yılında yapılmış olan

değerlendirmeler sonucunda Türkiye'nin üretmiş olduğu en iyi çizgi film unvanını almıştır. Bu filmin bir üçleme olması planlanmış fakat bazı sebeplerden ötürü ikinci film olan “Bahar Nasıl Tamam Oldu?” Meral Simer tarafından çekilmiş olsa da üçüncü film çekilememiştir” (Hünerli, 2005).

Televizyon alanında yapılmış olan diğer gelişmeler ise 1970 ve 1980'li yıllar itibari ile birçok devlet ve tecimsel televizyon kanalının çizgi film sektörüne girişimlerde bulunmuş olmalarıdır. TRT'de 1990'lı yıllarda gerçekleşen yolsuzluk olaylarına rağmen yayın ve destek hayatına devam etmiştir. Bu yılları takip eden zamanlar da “TRT Çocuk” ve “Fox Kids” gibi kanalların yayın hayatlarına başlaması, dönemin yapımcı ve stüdyolarına yeni bir alan açmıştır.

“Tecimsel televizyonlarda bu ilgisizlik sürerken çeşitli çizgi film sanatçılarının bireysel çabalarıyla da olsa birkaç dizi yapım yerini almıştır. Bunların en önemlileri Cihat Hazerdağlı'nın Plastip Show'u, Salih Memecan'ın Bizim City ve Sizinkiler'i, Piyale Madra'nın İnsanları olmuştur” (Hünerli, 2005).

Günümüzde ise çizgi film alanına yatırımlar çok daha büyüktür. 2017 itibari ile sadece çizgi film alanında kendini geliştirmiş olan 3 şehir Eskişehir, Ankara ve İstanbul şehirlerinde yaklaşık 15 adet çizgi film stüdyosu bulunmaktadır. Eskişehir'de Resimli film ve Düşyeri çizgi film ve animasyon stüdyosu kurulmuştur. Bu stüdyoların reklam ve film gibi kuruluş amaçları birbirinden farklıdır. Örnek yapımlardan en önemlisi ise Düşyeri çizgi film ve animasyon stüdyoları tarafından hazırlanan Pepe, Ayas ve Saybek filmleridir. Resimli film stüdyosu ise Bizim Ninniler, Minyatür Masallar ve Bir Varmış Bir Yokmuş gibi başarılı filmler oluşturmuştur.

Ankara'da Animanya Animasyon, Animax Animasyon Stüdyoları, Anka-Anadolu Kartalları ve Mavi Rüya Animasyon stüdyoları mevcuttur. Mavi rüya animasyon tarafından hazırlanmış olan Dede Korkut Hikayeleri filmi dikkat çekerken, Animax Animasyon stüdyoları tarafından hazırlana Keloğlan Masalları, Keloğlan Odama Saklandı isimli filmlerde izleyiciye sunulmuştur.

Bu alandaki en yoğun stüdyosu bulunan şehir ise İstanbul'dur. İstanbul tek başına yaklaşık olarak 3 şehirde bulunan 15 stüdyonun 9'unu bünyesinde barındırmaktadır. Bu stüdyolar; Siyah Martı, Grafi 2000 Prodüksiyon, Raatsız Animasyon Stüdyosu, Gentlemen Visuals, Robotika Films, Anima İstanbul,

Lighthouse Visual Effects, Cherrycherry Animation, Zor Zanaat Production gibi isimlerdir. Siyah Martı stüdyosunun hazırlamış olduğu bazı filmler TRT Çocuk kanalında da yer almıştır. Bu yapımlar; Biz ikimiz, Köstebekgiller, Kelile ve Dimne, Kimin Tarlası isimli çizgi filmlerdir. Grafi 2000 Prodüksiyona ait olan yapımlar ise kısa filmlerden oluşan Koca Kafalar, Rüyanın Günlüğü ve sinema filmi olarak hazırlanmış olan Fırıldak Ailesidir. Zor Zanaat Production ise TRT Çocuk kanalında yer alan yapımları meydana getirmiştir. Bu yapımlar arasında Tel Ali ve Tilki isimli yapım, Çizgi Film Makinesi ayrıca Canlı Serüven isimli yapımlar yer almaktadır.

Sektöre verilen en büyük hizmetlerden bir de TRT kanalı tarafından çocuklara yönelik yapımların yayın akışına konulmasıdır. Bu yapımlar içerisinde hem çizgi diziler hem de “Uykudan Önce” programı gibi içerisine çizgi film karelerinin dahil edildiği çocuklara özel sürekli filmlerdir.

Uykudan önce programının özelliği ise içerisine çizgi film karelerinin eklendiği bir masal anlatısı olmasıdır. Ayrıca bu program Türk tarihinde çocuklara özgü yapılan ilk yapımdır. Yazarının Ergün Uçucu olduğu program 1979 yılında TRT Ankara televizyonu tarafından darbe sonrası hazırlanan ve farklı sunucu ve masalların var olduğu bir çalışmadır. TRT televizyonu bu gibi yapımlar haricinde sadece kendi bünyesinde çizgi filmlere yer verdiği 1979 tarihinden itibaren 2007 yılına kadar yaklaşık 15 adet çizgi film gösteriminde bulunmuştur. Bu gösterimler hem film hem de diziler olarak yapılmıştır.

1 Kasım 2008 yılında TRT Çocuk kanalının hayata geçirilmesi ise bu alandaki önemli devlet destekli bir diğer adım olmuştur. Sadece çocuklara özel olarak yayın yapan bu kanalın özelliği tam yayın akışı boyunca çizgi film ya da eğitici programlar gibi bir akışa sahip olmaktır.

Tüm bu oluşumlardan çıkartılabilecek sonuç ise Türk çizgi film sektörünün yüksek derecede gelişme kaydettiğidir. Yabancı uluslara ait olan yapımlara mecbur olmayan, kendi yapımlarını üretebilen, bunu yasalarla ve devlet destekleri ile koruyabilen, bu sayede kendi kültürüne ait kodları iletebilen ve kültürüne sahip çıkabilen bir Türk çizgi film endüstrisinin oluşturulmaya başlandığı göz önündedir.

### 3.4 Çizgi Filmlerin Teknik ve Estetik Özellikleri

Çizgi film oluşum süreci her karakter ve nesnenin tek tek tüm hareketlerinin el ya da bilgisayar ile oluşturulması olarak düşünülecek olursa, oluşum sürecinin komplike ve karmaşık birkaç katmandan oluşması olağan bir durumdur. Kullanılan program ve teknikler, estetik bakış açısı gibi unsurlar sonuçta elde edilmek istenen çizgi film türüne göre değişiklik gösterecektir. Bu türler kullanım alanları olan tiyatro, kitle iletişim araçlarına, bilimsel çalışmalardan, güzel sanatlara gibi kullanılma sebeplerine göre de türlere ayrılmış olabilir. Çizgi filmlerin şu ana kadar bilinen türleri ise; dizi türü, müzikal çizgi filmler, aile çizgi filmleri, çocuk çizgi filmleri, anime ve yetişkin çizgi filmleridir.

Gelişen teknoloji sayesinde geçmişten günümüze birçok yapım tekniği ortaya çıkmıştır. Bu teknikler içerisinde ise en çok karşımıza çıkan teknikler gölge oyunu tekniği (kukla tekniği), 3D çizgi film tekniği, dijital animasyon, stop motion tekniğidir. Bu teknikler günümüzde en yoğun şekilde kullanılan tekniklerdir.

Gölge oyunu tekniği diğer bir adıyla kukla tekniği Türk çizgi film tarihi ve kültürümüzde yer almış olan Hacivat ve Karagöz tarzı gölge oyunlarından ortaya çıkmıştır. Oyunlarda kullanılan kuklalar ilerleyen dönemlerde sadece gölge oyununda kullanılmaktan vazgeçilip çizgi film üretiminde kullanılmaya başlanmıştır. “Çekim kamera önünde veya altında her kare için kuklalara değişik hareketler verilerek gerçekleştirilir. Kuklaların milimetrik hareketlerinin istenilenden fazla veya az olması, filmin ritmini ve temposunu bozacağı için sabır ve titizlik gerektiren bir yöntemdir. Kuklaların takılıp çıkartılabilen değişik yüz ifadelerini gösteren başları ile elleri, kolları, bacakları ve ayakları bulunur. Kukla animasyonda kuklalar yaklaşık 15 cm büyüklüğündedir ve genellikle; ahşap, tel, kil ve plastikten yapılıdır” (Aygenç, 1990).

“Dijital animasyon ise yukarıdaki sınıflamadan bağımsız, cell animasyonun bir uzantısı olarak günümüzün en önemli animasyon yöntemidir. Bilgisayarla canlandırmanın son derece ayrıntılı işlemleri temelde canlandırma sineması ile aynı ilkelere dayanır. Animatör her şeyden önce arzu edilen modelin bir şeklini yapar. Çizilen model genellikle bilgisayar ekranında telden bir iskeleti andıran poligon ağlarından oluşmuş üç boyutlu nesne şeklindedir” (Aygenç, 1990).

Stop motion tekniđi ise nu tekniklerden farklı olarak kullanılmaktadır. “Stop-motion/duraklı çekim yönteminde çekim sırasında kamera durdurulmakta, filme alınan nesne eklenmekte ya da uzaklaştırılmakta ve daha sonra çekim devam ettirilmektedir”(Koçkan, 2005).

3D çizgi film tekniđi gelişen teknolojisinin sağladığı bir bilgisayar tekniđidir. En gelişmiş çizgi film tekniđi olan bu teknik İngiltere’de CG, CGI, computer generated images olarak da bilinmektedir. 3D sözcüğünün anlamı ise; genişlik, yükseklik ve derinlik açısından üç boyuta sahip araçlardır.

“3D, diđer bir ismi ile üç boyutlu bilgisayar çizgi filmleri, bilgisayar ortamında gerçekleştirilen üç boyutlu nesnelere devinimiyle gerçekleştirilen çizgi filmlerdir. Objeler x, y, z koordinatları ile tasarlanırlar. Programların belirlediđi noktalarla bölünmüş kübik hacimler içinde nokta, çizgi, yüzey ve hacim oluşturma mantığı ile sayısal kütleler çeşitli yüzey işleme yöntemleri ile şekillendirilir. Ve form (biçim) alır” (Dedeal, 1999).

“3D çizgi filmlerde kullanılan iki yöntem kare kare ve gerçek zamanlı devinimdir. İlk yöntemde devinimi oluşturan kareler teker teker görselleştirilerek bir veri saklama ortamına aktarılmaktadır. Daha sonra ise saniyede 25 kare hızla görüntülenmekte ve canlandırma oluşmaktadır. Gerçek zamanlı canlandırma da ise bilgisayar görüntüleri doğrudan gösterilecek hızda oluşturulur” (Siberuzaysözlüğü, 1997).

Bilgisayar teknolojisine dayalı olan bu teknikte karakter yapımı için izlenmesi gereken bazı basamaklar vardır. Modelleme, donanım, sahne düzeni, ışıklandırma, efektler ve birleşme aşamaları bu basamaklardan birkaçıdır. Yapım sonrasında ise kurgu, ses tasarımı, dağıtım, evrensel standartlar, ambalaj tasarımı, arşivleme öğeleri gibi dikkat edilmesi gereken diđer basamaklarda bulunmaktadır. Bu teknik ileri teknoloji barındırması açısından basitlik seviyesi yoktur. Daha çok dikkat zaman ve yüksek harcamalar gerektirebilir. Fakat bunlara rağmen Dünya üzerindeki en başarılı çizgi film tekniklerinden biridir.

“Üç boyutlu çizgi film yöntemi ile oluşturulan ilk uzun metrajlı film Disney Stüdyoları tarafından 1995 yılında çekilmiş olan Toy Story (Oyuncak hikayesi) filmidir. Bunun ardından “Karınca Z”, “Bir böceğin yaşamı” gibi başarılı

yapımlar gelmiştir. Reklam alanında da en çok kullanılan yöntemlerden biridir” (Hünerli, 2000).



**Şekil 3.16:** Toy Story (Oyuncak hikayesi) filmi görseli

**Kaynak:** Bonnie Arnold, Ralph Guggenheim (1995) Erişim tarihi (06.04.2018)

“Bu tür oluşturulmuş yapımlardaki en dikkat çekici nokta kameranın üçayak üzerinde durup hareket ederek çevreyi gezdiğini düşünmemizi sağlamasıdır. Bu bağlamda her türlü nesne kullanılarak onun deviniminin sürekliliği sağlanabilir. Söz konusu yöntemde para, düğme, kül tablası, otomobil, maket nesnelere gibi birçok malzeme kullanıldığı gibi, insanın kendisi bile tek kare yöntemiyle kurgulanarak canlandırılmıştır. İnsanların canlandırmada nesne olarak kullanılmasını ilk olarak 1957’de A Chairy Tale (Bir iskemlenin öyküsü) adlı filmde Kanadalı sanatçı Norman McLaren uygulamıştır” (Hünerli, 2000).

Gelişen teknoloji sayesinde yapımların tür anlamında birçok değişikliğe uğramış olan çizgi filmler günümüzde geniş bir yayın oranına sahiptirler. Tıp alanında çeşitli hastalık ve ameliyat anlatımlarının oluşturulmasından, eğitim hayatındaki çocukların konuları görsel olarak izleme sayesinde derslerin akılda kalıcı olmasını sağlamaya kadar geniş bir endüstri haline gelmiştir. Hedef kitlesine ve amacına uygun olarak tasarlanması en önemli noktalardan biridir. Hedef kitle ve amaca uygunluk açısından ise estetik özelliklere de özen gösterilmelidir. Sadece teknik ve tür olarak gelişim ile tek bakış açısından oluşan yapımların oluşturulması olanaksızdır.

Estetik açılarından bir diğere önemli nokta ise çizgi filmlerde kullanılan renklerdir. Karakter ve sahne tasarımlarında sadece göze hoş gelen renklerin seçimi büyük bir hatadır. Renklerin psikolojik etkileri göz önünde bulundurularak evrensel mesajlara uygun renk paletleri tercih edilmelidir. Gözün görüntüden önce rengi algılaması bir çizgi filmin algı başlangıcının renk olduğunun göstergesidir. Çizgi filmin gösterim alanına göre günümüz animatörlerinin renk seçimlerine dikkat etmesi gerekmektedir. Uygun sahne ve karaktere göre seçilecek renklerde ton, sıcaklık, değer ve yoğunluk gibi faktörler göz önünde bulundurulmalıdır. Ayrıca seçimler hedef kitleye uygun, çalışmadaki mesajları tam karşılamaya yönelik, öykü ile bütünleşen renk paleti seçimleri ilk dikkat edilmesi gereken unsurlardır.

Sonuç olarak bir çizgi film üretirken dikkat edilmesi gereken birçok nokta vardır. Estetik, teknik ve tür bazında bu noktalar birbirlerinden ayrılırlar. Ayrılmalarına rağmen gerekli özen gösterilip tüm noktaları uygun amaçlar doğrultusunda bir araya getirilmesi sayesinde başarılı çizgi filmler ortaya çıkacaktır.

### **3.5 Çizgi Filmlerin Kültürel İşlevleri**

Çizgi filmler özellikle çocuk izleyici üzerine hazırlanan filmlerdir. Bu bağlamda birçok alan ve işleve sahip olmaları söz konusudur. Eğitim, eğlendirme, öğretme gibi birçok işlevi üstlendikleri bilinmektedir. Bu filmler günümüz teknolojisi sayesinde astronomi, tıp, kimya, eğlence, sinema, reklam ve televizyon gibi çoklu ortamlar da kullanılmaktadır. Bu ortamlar da kullanılıyor olması birçok işlevselliği ortaya çıkarmıştır. Bu işlevler sayesinde kültürel kod aktarımı alanında birçok mesajı içerisinde barındırma imkanları vardır. Bu imkanlar doğru kullanıldığı takdirde başarılı mesaj aktarımlarına zemin hazırlayabilmektedir.

Çizgi filmlerin kültürel işlevleri öğreticilik, doğruyu göstermek, eğlendirmek, eğlendirirken eğitmek ve toplumsal paylaşım olanağı sunmak olarak sınıflandırılabilir.

### 3.5.1 Öğreticilik

Günümüzde değişen aile yapıları bakımından ve teknoloji destekli olarak televizyon karşısında en çok vakit geçiren izleyici kitlesi çocuklardır. Boş vakitlerini eğlenerek geçirmek için başvurdukları yöntem ise genellikle internet ve televizyon karşısında çizgi film izlemektir. Bu yöntemler ise çevreyi tanımlamak ve yorumlamak konusunda çocuklara yardımcı olmaktadır. “Televizyon toplumların en etkin ve yaygın kültür üretme makinesidir. Televizyon yeni ve farklı olan kültürel bir dışavurum aracıdır ve onu tanımlayan en belirgin özelliği, toplumlardaki en önemli öykü anlatma aygıtı olmasıdır” (Kaplan, 1991).

Çizgi filmler görsel ve işitsel duyulara hitap etmektedirler. Beynin ilk olarak görerek algılaması ise bu alandaki öğreticilik oranını arttırmaktadır. Gözün algılamış olduğu nesnelere zihinlere daha net kaydetmesi önemli özelliklerdendir. Bu sayede görsel olarak üst düzeyde öğrenim sağlanabilmektedir.

Filmlerde kullanılan karakterler de çocuklara öğreticilik anlamında büyük destekler verebilmektedir. Rol model oluşturma alışkanlığı olan çocuk kitlenin bu karakterlerden etkilenmesi ve bu sayede doğru, yararlı davranışları benimsemesi çocuğun faydasına yönelik bir durumdur.

Kültürel bağlamda dahil olmak üzere verilen bu mesajlar karakter yolu ile olabilir. Aile bağları, kültürel gelenek ve görenekler, halk dansları gibi mesajlar çizgi filmlerin bu öğreticilik işlevi sayesinde özellikle çocuk kitle üzerinde olumlu dönütler sağlamaktadır.

### 3.5.2 Doğruyu göstermek

Çizgi filmlerin alt yapısında barındırdıkları mesajları iletmesinin en kolay yolu kullanılan karakterlerdir. Bireylerin benimsedikleri bu karakterlerin yaşayış biçimleri ve davranışları özellikle çocuk izleyici üzerinde yoğun bir etkiye sahiptir. Dolayısıyla doğruyu göstermek işlevinin incelenmesi için yapımda bulunan karakterlerin incelenmesi önem arz etmektedir.

“Çocuklar, çizgi film ve özellikle bilgisayar oyunlarında yer alan kahramanların her sorunu ve kötü kişileri güç kullanarak kısa zamanda bertaraf etmelerini örnek alarak deneyip taklit etmeye

çalışabilmekte, hatta ev, okul, sokak gibi hemen her yerde bunu yapabilmektedir. Yine çizgi filmlerde karakterlerin onca şiddetten sonra ayağa kalkabilmesi, şiddetin zarar vermediği gibi bir algılamaya da sebebiyet verebilmektedir. Bu düşüncelerin ve davranışların ise hem kendilerine ve çevrelere zararı olmakta, hem de hayatın gerçeğinin böyle olmadığını görünce hayal kırıklıkları yaşanmaktadır. Bu nedenle çocukları yanlış rol modellerinin menfi etkilerinden korumak gerekmektedir. Günümüzde televizyon programlarında uygulamaya konulan akıllı işaretler (7 yaş üstü seyredebilir, şiddet içerir, genel izleyici vb.) bu yönde olumlu bir adım olarak düşünülebilir, ancak yeterli değildir” (Önder, 2008).

“Animasyon filmdeki oyuncular, animatörler tarafında yaratılmış olan karakterlerken, hikayenin, karakterler üzerinde anlatılmasında bu karakteri canlandıracak asıl gerçek oyuncular ise animatörlerdir. Bundan dolayı, karakterin canlandırılmasından önce yapılacak hazırlıklar büyük önem taşımaktadır. Karakterin kişilik özellikleri, fiziki özellikleri karakterin vücut dilini ortaya koyan en belirleyici özellikleridir” (Çalışkan, 2011).

Çizgi filmlerde kurgulanan karakterler çocuklar üzerinde yüksek etki gücüne sahiptirler. Konu ile ilgili olarak Kalan (2010); “Çocuklar tıpkı ilişkide bulunduğu aile bireyleri, öğretmenleri, akraba ve arkadaşları gibi animasyon filmdeki karakterlerle de etkileşimde bulunur ve onlarında davranış biçimlerini gözlemleyerek öğrenmeye ya da öğrendiği davranışı pekiştirmeye başlar” görüşünü savunmaktadır.

Sinema ve televizyondaki eksik düzenlemelere dikkat çekmek amacı ile Avcı (2010); “Böyle bir tür anlayışın oluşması, toplumun gelecekteki demokratik, hümanist yapısına zarar verebileceğinden yetkililer bu hususu dikkate alıp sinema, televizyon vb. ürünlerdeki yayın içeriği ile ilgili gerekli düzenlemeleri yapmalıdır” düşüncelerini savunmaktadır. Ayrıca konu ile alakalı olarak Oruç (2011);

“Diğer yandan ilgili literatürden farklı olarak yapılan 2011 yılındaki bir çalışmada çocuklarca izlenen çizgi filmlerin şiddet ve saldırganlığa büyük oranda yol açmadığı, bu film kahramanların davranışlarının da çocukların ifadelerinden korunma ve kahramanlık olarak algıladığı gözlemlenmiştir. Bu yönüyle bakıldığında kahramanlar çizgi filmde oynadıkları rollerle, farklı hayat tecrübelerini çocuğun hayal dünyasına sunarak onların zihinsel gelişimine katkı sunmaktadırlar. Ben’ in aynı anda birçok kötü kişiyle mücadele etmesi, Caillou’ nun arkadaşlarına örnek davranışlar sergilemesi, çevresindeki insanlara karşılıksız yardım etmesi vs. izleyen çocuklar üzerinde, vatani koruma, arkadaşlarına ve aile bireyelerine iyi davranma gibi –belki ilk

başta kahramana benzemek için olsa bile- hem zihinsel hem de ahlaki gelişim açısından olumlu etkiler görülebilmektedir” örneklerini vermektedir.

Belirtilen rol-model olma ve öğrenme işlevlerini bir arada düşünecek olursak çizgi filmlerin doğruyu göstermek işlevinin dikkat edilmesi gereken bir unsur olduğu görülmektedir. Öğrenmeye açık olan çocuk zihnini doğru davranışlar ile geliştirmek bu durumda çizgi filmlere düşmektedir. Dolayısıyla hem kültürel hem de ahlak kavramları göz önünde bulundurulduğunda çocuk izleyiciye özel programların yapılması ve bu programların çocuklara uygun mesajlar içermesi gerekmektedir.

### **3.5.3 Eğlendirmek**

Hedef kitlesini çocukların oluşturduğu ve durağan nesnelere hareketlendirilmiş hali olan çizgi filmler eğlence açısından tarih boyunca kullanılmışlardır. İlk dönem zamanlarında kullanılan durağan nesne hareketlendirme işlevleri Fransa gibi büyük ülkeler de yetişkinlere yönelik sunulan bir eğlence biçimi olmuştur. İlerleyen dönemlerde ise teknoloji sayesinde televizyon ve sinemada gösterime girmeyi başarmış böylece çocukların yüksek ilgi duyduğu bir alan haline gelmiştir.

“Tarih içerisinde çizgi filmlerin eğlence aracı olarak kullanılmasını sağlayan kişi Walt Disney’dir. Disney ortalam insanların hayatlarını örnek alıp, karakter ve hareketlerini hayvanlara aktarmıştır” (Özön, 1964). Çizgi filmler sinemalarda gösterilmek amacı ile sınırlı ölçüde üretilen kısa filmler, uzun sarımlı filmler ile eğlendirme işlevini belli bir süre yerine getirmiştir. Sonraki dönemlere bakıldığında ise kısa metrajlı reklam ve filmlerden çıkarak hem yetişkinler hem de çocuklar için hazırlanan uzun metrajlı filmlere, çocuklar için hazırlanan kukla ve eğlence filmlerine dönüşmüşlerdir. Bu sayede bireylerin eğlenceli vakit geçirmesi sağlanabilmiştir.

Sempatik ve dikkat çekici detaylara sahip olan bu yapımlar eğlendirme açısından dikkat çekici araçlar olmayı başarmışlardır.

### **3.5.4 Eğlendirirken eğitmek**

Çizgi filmlerin eğlendirmek işlevinin yanı sıra bir diğer işlevi eğlendirirken eğitmektir. Çocuk televizyon ya da sinema perdesi karşısında eğlenmek amacı

ile çizgi film izlerken farkında olmadan aynı zamanda eğitim de görmektedir. Görsel ve işitsel açıdan çocuklara hitap eden bu filmler eğitimin kolaylaştırılması ve akılda kalıcılığı artırması yönüyle başarılı yapımlar olarak kullanılabilirler.

Güler (2010) çizgi filmlerin eğlendirirken eğitebilmesi konusu ile ilgili olarak şunları söylemektedir; “Çizgi filmlerin temel güçleri, karmaşıklığı giderecek, görünmeyeni görselleştirerek incelikle anlatmaktadır. Nesnelerin devinimli halde gösterilmesi bireylerin olayları kolay yoldan öğrenebilmelerini sağlar”.

Çocuk görmüş olduğu nesnelere ilgili bilgileri çok daha rahat zihnine kaydedebilir. Konuşma evresine yeni gelmiş olanlar hayvan, bitki ve bazı eşyalar gibi nesnelerin isimlerini öğrenebilir. Kimi filmler sayesinde yabancı dillere ait olan kelime bilgisini geliştirebilir. Kültürel aktarımlar sayesinde kendi kültürüne ait olan ve diğer uluslara ait olan kültürel kodlar hakkında bilgi sahibi olabilirler.

Örneğin; tıp alanında kullanılabilen çizgi filmler sinir sistemi, mide bağırsak hareketleri, iskelet sistemi gibi vücudun içsel işlevlerini açıklarken, hem eğlendirip hem de eğitebilir. Bu sayede anlaşılması zor olan bilgilerin öğrenilmesinde yardımcı olabilir. Bu alanda üniversite ve liselerde çeşitli bilim dallarında eğitim verme amacı olan devinimli çalışmalar üretilebilir.

Filmlerde kullanılan karakterler de çocukların psiko-sosyal gelişiminde önemli yer almaktadır. Seçilen karakterler çocuğa bir rol model seçme şansı kazandırır. Bu sayede çocuk toplumun gerçeklerini yansıtan konular hakkında bilgi sahibi olur. Açıklanması ve anlatılması zor olan soyut kavramlardan ahlak, iyilik, kötülük gibi düşüncelerin uygulamalı olarak anlatılması ile bu kavramlar somutlaştırılabilir.

Diğer soyut kavramlardan olan gelenek görenek gibi kültürel bazlı konular yine bu filmlerdeki olay örgüsü ve mesajlar sayesinde çocuğa öğretilir. Çocuk eğlenmek için izlediği çizgi filmde aile bağları, saygı, sevgi gibi soyut kavramları pekiştirme ve öğrenme olanağı bulur.

### 3.5.5 Toplumsal paylaşım

Çizgi film sanatçısının izleyici kitlesi kısıtlı ve belirli ise sadece o topluluğa özel mesajlar içeren yapımlar üretebilir. Bu gibi bir çalışmada o topluluğa özel derinlemesine yapılacak olan araştırmalar başarılı bir çizgi filmin oluşturulmasını sağlayabilir. Kültürel kod aktarımı, kişilik özellikleri, dini özellikler ve mesajlar bu yapımlarda bir sorun teşkil etmeyecektir. Fakat evrensel bir yapımlar olarak tasarlanacak olan bir çizgi filmde farklı açılardan her konu incelenmelidir. İzleyicinin yaş aralığı, değer yargıları, istekleri, deneyimler ve filmde beklentileri farklılık gösterecektir.

Eğer çalışma evrensel ise Dünya üzerinde bulunan tüm çocuk ya da yetişkinlere tanıdık gelen konuların işlenmesi faydalı olacaktır. Çizgi filmler genelde kültüre özgü yapımlardır ve ulusal, yerel kavramları, olayların tarihlerini, yansıtılan tarihe özgü özellikleri, ekonomik ve sosyal durumları yansıtırlar. Önemli olan nokta ise bu çalışmaların uluslararası bir izleyici kitlesi olacaktır. Yerel kültüre ait bazı mizahi kodlar, ulusal düzeydeki algı istek ve yaklaşımlar diğer uluslardaki bireyler tarafından anlaşılabilir.

Hünerli (2005) iletiler ile ilgili olarak verilebilecek en iyi örneğin Popeye çizgi filmi olduğunu düşünmektedir. “Crystal City”nin reklamı olarak tasarlanan çizgi film ıspanak yiyerek tüm güçlüklerin üstesinden gelen Popeye karakteri ve sürekli iş çevirerek iyi bir yaşam süren Wimpy isimli karakterleri barındırmaktadır. Bu çizgi filmde Popeye karakteri insanın iradesi ile tüm güçlüklerin üzerinden gelebileceğini söylerken, Wimpy isimli karakter Amerika insanların sömürücü ve etik dışı davranışlardan olan sahtekar yönlerini anlatmaktadır”.

Bu gibi Dünya üzerinde yapılmış diğer çizgi filmlerde de mutlaka bir mesaj verme amacı bulunmaktadır. Bu mesajlar kimi zaman ekonomi ile ilgiliyken, kimi zaman Popeye örneğinde olduğu gibi var olan kişilikler hakkında bilgi verebilmektedir. Bu konular sayesinde bir kısımda olsa toplumsal paylaşım mesajları bireylerin alt belleklerine yerleştirilmiştir.

“Evrensel iletilerin verildiği çizgi filmlere bakıldığında onları üreten, yaratan insanların yaşadığı ülkenin kültürel- toplumsal yapılarının etkililiği söz konusudur. Örneğin “Şirinler Ülkesi” olarak adlandırılan, zamanı belli olmayan bir mekan da geçen çizgi film. İnsan- insan ilişkilerinde, sevgi ve saygı ilişkilerinin korunduğu, her kültürde

olduğu gibi önemli haftaların kutlandığı konuları da içermektedir. Zaman zaman deneme yanılma ile yaşayarak öğrenmenin insanlara kazandırdığı deneyimlerin önemi vurgulanmaktadır. Teknolojinin yer almadığı bir ülke. Tarıma dayalı, insanın doğaya, çevresine önem vermesi gerektiğine ilişkin, iletilerle dolu. İnsanların amaçları doğrultusunda evrende istediğini başarabilecek yetenek ve beceriye sahip görülmektedir. Tabii iyiliğin karşısında kötülüğü simgeleyen Gargamel ve kedisi ile birlikte” (Güler, 2010).

Bu örneklerinde desteklemiş olduğu gibi çizgi filmler evrensel kodlar içeren yapımlardır. Hedef kitlesi olan çocuklara ait mesaj ve tutumlara sahip olmalıdır. Uluslararası pazarda yer alan bu yapımlar çocukların eğlence, eğitim, öğrenme, doğruyu göstermek gibi tüm işlevlerine dikkat ederken aynı zamanda evrensel kodlar içermelidir.

### **3.6 Kültürel Kodların Aktarımında Çizgi Filmler**

İnsanlar kendi yarattıklarına göre bir yaşam biçimi tercih eder ve bu tercihler nesilden nesile aktarılma sayesinde yüzyıllar boyu devam edecek olan toplumsal kültür kavramını oluşturur. Toplumların farklı yaşayış tarzlarından dolayı Dünya üzerinde kültür çeşitliliği doğmuş olur.

Bozkurt (1994) bu konuda; “Bütün kültürler, kendi yaşamlarını sürdürmeye çalışırlar ve bu çabalarında birbirlerine benzerler. Bu benzerlikler arasında, grup birliğini ve dayanışmasını sağlayan duygular ve hizmetler, sosyal denetim mekanizmaları, düşmana karşı savunma kuruluşları ve nüfusun devamını sağlayan çoğalma önlemleri yer alır. Bunun için de, bütün toplumlar “Kamu yararı” adı verilen üstün bir değer kavramı yaratırlar ve ona saygı gösterirler” ifadelerini kullanmıştır. Bu saygı ortamı çerçevesinde kültürler arası değişim ve birleşim her daim söz konusu olabilmektedir.

Topluluk halinde yaşamlarını sürdürebilen insanlık gerek coğrafi sebepler, gerekse benzerliklerden ötürü kendi kültürü dışından bir takım yeni kültürel alışkanlıklar edinebilmektedir. Kamu yararı gözetilerek oluşturulan bu kültürel ortaklıklar Dünya üzerinde ortak kültür paydasının oluşmasını sağlamaktadır. Bu sayede ayrı kıtalarda yaşamlarını devam ettiren insanlar arasında ortak kültürel kodların oluşması söz konusudur.

Kamu yararı ve kültür değişmesi kavramlarını ele alan araştırmacı Turhan (1994)“Kamu yararı” adı verilen bu üstün değer kavramına ne kadar saygı

gösterseler de bir “Kültür değişmesi” kavramı kendini göstermiştir. Bu kavram dahilinde de “Kültüre ait değişmeler, toplumların gelişmesinde en esaslı bir faktördür ve medeniyetler, kültürler kadar eskidir. Denilebilir ki bu değişmeler, birbirinden farklı iki kültürü temsil eden ilk grupların tanışması ile başlamış, bu güne kadar her devirde, her yerde vukua gelmiş, fakat hiçbir vakit bugünkü yoğunluğu, şiddeti, genişliği ve rahatlığı bulmamıştır” görüşlerini savunmaktadır.

“Kültür içinde bulunduğu toplumla beraber değişip dönüşebilmektedir. Kültürlerin belirli bir dayatma olmaksızın, karşılıklı etkileşime geçmesi, toplumların kültürel yapısını olumsuz yönde etkilememekte, kültürün, çağın gereklerine göre kendiliğinden şekil kazanmasına imkan vermektedir. Buna rağmen, karşılıklılık esasına dayanmadan asimetrik bir şekilde, bir kültürün diğer kültürleri etkisi altına alması yerel kültürlerin aşınmasına, yozlaşmasına ve bireylerde ‘kültürel kimlik bunalımına’ neden olmaktadır. Kendi kültürel değerlerine yabancılaşan bireyler, kendi kültürlerini içselleştirmek yerine içinde buldukları “öz” kültürleri ile ait olmayı istedikleri kültür arasında kalmaktadırlar” (Mahiroğulları, 2005).

Özellikle günümüz ebeveynleri çocukları yetiştirirken birçok kitle iletişim aracından yardım almaktadır. Eski tarihlerde çocuk tamamen sosyal çevresinden edindiği kültürel kod ve alışkanlıkları tecrübe ederken, gelişen teknoloji ile birlikte kitle iletişim aletlerinden de bilgi alışverişleri yapılabilmektedir. Bu durum bazı çocuklar üzerinde olumlu etkiler gösterse de kimi zaman olumsuz etkilere sebebiyet verebilmektedir.

Çocuklar yoğun iş hayatında olan anneler tarafından dijital dadı olarak nitelendirilen televizyon, tablet, akıllı telefonlardaki uygulamalar ve internet sayesinde birçok kültüre ait programlara ulaşabilmektedir. Aynı şekilde televizyon kanallarında ailelerin izlemelerine rahatlıkla izin verdikleri çizgi filmler ile iç içe olan bir çocuk hayatı söz konusudur. Bu durumda çocuğun eğitimine katkıda bulunan ve hayal gücünü destekleyen bu yapımlar aynı zamanda farklı kültürel kodlar ve aile yaşantıları ile çocuk üzerinde bir karmaşaya sebebiyet verebilirler. Örneğin; Türk kültürü ile büyüyen bir çocuk İngiliz ya da Japon kültürüne ait bir yapımla izlediği zaman, o çizgi film karakterinin hayatı, aile düzeni, kültürü çocuğun alışık olduğu Türk kültür ve gelenekleri ile farklılık gösterecektir. Bu durum ise çocuk üzerinde bir kültür karmaşası yaratıp hangisinin doğru olduğunu ayırt edememe ve özenme gibi

olumsuz hislere neden olacaktır. Bu gibi çizgi filmlerin olumsuz etkilerinden çocukları özellikle korumak faydalı olacaktır.

“Çocuklar televizyon ve çizgi filmlerden son derece etkilenmektedir. Bu durumun nedeni çocukların “görsel ağırlıklı bir dünyaya doğmalarıdır”. Bu sebeple çocuklar, “görselliğin temel oluşturduğu televizyondan”, “okul, aile ve çevreye” göre daha fazla etkilenmekte, televizyon tarafından sunulan “duygu, davranış, tutum, öğrenme kalıpları” ile hayatı anlamlandırmaya çalışmaktadır” (Ker-Dinçer & Yılmazkol, 2009).

“Kendi teknolojisini, kültürünü ve ideolojisini üretemeyen toplumlar, yabancıların ürettiği teknoloji ve dolayısıyla da kültür ve ideolojiyi de benimsemek durumunda kalır. Bu bakımdan Türk kültürüne ve yaşam tarzına ait kodlar taşıyan çizgi filmlerin üretilmesi önem arz etmektedir” (Atan, 1995). Kültürel mücadele alanı olarak çizgi filmlerin bu sebepler ile önemi büyüktür. Özellikle eğitim ve kültür aktarımında dikkat edilmesi gereken, üzerine yoğunlaşılması ve çalışılması gereken alanlardandır.

Etkileri zayıflatmak ve Türk kültürünü aktarmak amacı ile yakın zamanda Türkiye’de çizgi film sektöründeki atılımlar çocukları kültür bunalımından kurtarmak amacını gütmektedir. Türk kültürüne ait yapımlar sayesinde Batılı yaşam tarzına değil Türk yaşam tarzına eğilim gösteren bireylerin yetişmesi amaçlanmıştır. Türkmen (2012) bu konu üzerinde;

“Çizgi filmlerdeki kültür dejenerasyonuna Türk çocukları da dâhil olmakla birlikte onlar, tamamen kendi kültürüne ait yapımlardan uzak değildir. Burada adından bahsetmediğimiz İstanbul’un Fethi, Çanakkale Zaferi vb. tarihi hadiselerin, Nasrettin Hoca, Fatih Sultan Mehmet gibi bazı tarihi şahsiyetlerin veya dini konuların işlendiği çok az sayıda Türk yapımı çizgi film de mevcuttur ancak, onları televizyon kanallarında diğerleri kadar sıklıkla görmediğimiz gibi isimleri de çocuklar tarafından neredeyse hiç bilinmemektedir. Dolayısıyla Türk kültürüne ait unsurları bünyesinde barındıran benzer yapıların olmaması çocukları, zihinlerinin “boş bir levha” gibi olduğu dönemde asıl almaları gerekenden mahrum bırakmaktadır. Böylece küreselleşme yolunda hızla ilerleyen dünyanın hızına, sinema sektörü ile daha da ivme kazandırılmaktadır.” Tespitlerinde bulunmaktadır.

Kültürel alanda önlem alması gereken tek kişiler elbette ebeveynler ve yapımcılar değil, bu önlemlerin devlet eli ile de desteklenmesi önemlidir. Bu alanda başarılı bir destek politikası izleyen T.R.T ilgili konu ile ilintili olarak kendi yayın madde ve kanunlarını oluşturarak, sağlıklı yapımlar üretilmesini

desteklemiştir. Özellikle ilgili mevzuatın 12 ve 13. Yayın ilkeleri tamamen bu konuları kapsamaktadırlar. Bu yayın ilkelerine göre; “Çizgi film yayınlarında, izleyicilerin yaş gruplarına göre, pedagojik esaslar çerçevesinde, zihni ve bedeni gelişmelerine katkıda bulunacaktır. İzleyicinin Türk kültürünün iyi bir iştirakçisi olarak sosyalleşmesi ve bunun gerektirdiği tutumları ve davranış biçimlerini kazanabilmesi için uygun olan çizgi filmler ve teknik yollar seçilecektir. Çocuklarımızın toplumun ortak değerlerine karşı yabancılaşmasına sebep olacak programlardan kaçınılacaktır.” (TRT, 1991).

Ayrıca aynı mevzuatın 13. İlkesinde yer alan maddelere göre; “Yapılacak olan çizgi filmler ile çocuklarımızın dil yeteneğinin geliştirilmesi, milli kültür değerlerini benimsemesi, aile ve akraba ilişkilerinin öğretilmesi, büyük ve küçükleri saygı ve sevgi duygularının aşılması, temizlik ve doğru beslenme açısından bilgilendirilmesi, kişilik ve ahlak gelişimine katkıda bulunması, tasarruf alışkanlığının kazandırılması, çağdaş dünyaya uyum sağlamasına yardımcı olması, kültür varlıklarını sevmesi” gibi önemli kültürel değerlerin kazandırılmasının amaçlanacağı açıkça belirtilmiştir” (TRT, 1991).

Çizgi filmler anlatım dili olarak kelimelerden çok çizgiler üzerinde yoğunlaşmaktadır. Bu durum anlatılması zor karmaşık konuların aktarılmasında avantaj ve kolaylık sağlamaktadır. Çocukların zihinlerinde canlandırması ve öğrenme duyusunu tetiklemekte zorlanma durumu ortadan kalkmaktadır. T.R.T yayın ilkelerinde belirttiği üzere yapılan çalışmalar çocuğun algı düzeyinde olumlu şekilde öğrenmeyi kolaylaştırmakta, kültürel kodlar rahat bir şekilde çocuğa aktarılmaktadır. Çizgi filmler görsel iletişim aracı olan televizyonları verimli şekilde kullanma amacını hayata geçirebilmektedir.

Bu konuyu açıklaması ve örnek teşkil etmesi açısından Uğur Atan’ın araştırmış olduğu bir örneği aktarmak faydalı olacaktır. Atan (1995) ’ın birkaç çizgi filmin bu bağlamda incelemesini yapmıştır. Bu çizgi filmlerden biri de Ninja Kaplumbağalar isimli çizgi filmidir. “İyi olan savaşçı kaplumbağa tiplerinin, kötü olan, Dünyaya ve insanlara egemen olma emeli taşıyan, insan tipine karşı mücadeleleri izlenmektedir. Kaplumbağalar tabiat kültürüne ait olan canlılardır. Ninja savaşçıları Japon kültürünün ürünüdür. Tipler yeşil olarak renklendirilmiştir. Bu da her halde çevrecilik mesajı vermek için seçilmiş

olabilir. Yiyecek olarak tercih ettikleri pizza üzerinde de durulması gerekir. Çünkü pizza ve bu türlü yiyecekler Batı kültürüne mal edilmiştir.”



**Şekil 3.17:** Ninja kaplumbağalar isimli çizgi film görseli

**Kaynak:** Kevin Eastman ve Peter Laird (1984) Erişim tarihi (06.04.2018)

Bu örnek incelemesini genişleterek T.R.T. yayın ilkelerine göre inceleyecek olursak; Ninja kaplumbağalar isimli çizgi filmde 12. İlke doğrultusunda çocukların pedagojik yaşlarına uygun olarak hazırlandığını görmekteyiz. Ayrıca bu tiplerin sürekli olarak spor yapması ve sağlıklı kalmaya çalışmaları da çocukların zihinsel ve bedensel gelişimlerine özen göstermeleri gerektiği mesajlarını vermektedir. Sosyal ilişkiler kurması açısından da olumlu mesajlar yer almaktadır çünkü kaplumbağalar usta dedikleri fare karakteri ile birlikte zaten 5 kişilik bir hayat yaşamaktadırlar ve sürekli olarak insanlar ile iletişim içerisindedirler.

Yayın ilkesi 13'te yer alan aile ilişkileri açısından da başarılı bir çizgi filmidir. Baba figürü yerine koydukları fare karakterine sürekli olarak saygı duymaktadırlar. 4 kaplumbağa ise kardeş oldukları için sürekli bir aile olarak birlikte mücadele ettikleri görülmektedir. Yayın ilkesinin “b” maddesine uygun olarak da bu tipler sürekli olarak kendi vatanlarına sahip çıkmaktadırlar. Kendi vatandaşlarına karşı olan tüm kötülüklerle mücadele ederek hem kendilerini hem de vatandaşları korumaktadırlar. Bu da ahlaklı olma ve olumlu doğru davranışlar sergileme, yanlış ve kötülüklerle karşı direnme mesajları olarak çocuklara aktarılmayı amaçlamış olabilir.

Bir çizgi filmin kültürel açıdan incelenirken başvurulması gereken maddeler de bulunmaktadır. Bunlar sadece T.R.T. yayın ilkelerinden 2'si değildir. Bu

bağlamda başvurulabilecek diğer maddeler ise UNESCO tarafından belirlenmiş olan somut olmayan kültürel miras (SOKÜM) maddeleridir.

“UNESCO Türkiye Milli Komitesi, 17 Ekim 2003 tarihli 32. Genel Konferansı’nda Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesini kabul etmiştir. Bu sözleşmede, Somut Olmayan Kültür Mirası şu şekilde tanımlanmıştır: “toplulukların, grupların ve kimi durumlarda bireylerin, kültürel miraslarının bir parçası olarak tanımladıkları uygulamalar, temsiller, anlatımlar, bilgiler, beceriler ve bunlara ilişkin araçlar, gereçler ve kültürel mekanlar” . Yine aynı sözleşmede bunların aktarılma koşullarına da değinilmiştir: “Kuşaktan kuşağa aktarılan bu somut olmayan miras, toplulukların ve grupların çevreleriyle, doğayla ve tarihleriyle etkileşimlerine bağlı olarak, sürekli biçimde yeniden yaratılır ve bu onlara kimlik ve devamlılık duygusu verir; böylece kültürel çeşitliliğe ve insan yaratıcılığına duyulan saygıya katkıda bulunur. Sözleşme, bu alanlarda beliren mirasın araştırılmasını, derlenmesini, arşiv ve dokümantasyon merkezlerinin oluşturulmasını, müzelerinin kurulmasını, öğretim kurumlarında ders olarak okutulmasını, kitle iletişim araçlarında olumlu kültür değerleri olarak yer verilmesini ve kuşaklar arasında ortaya çıkan kopuklukları giderecek tarzda etkin biçimde değerlendirilmesini, temel amaçlar ve eylem planları arasında görmektedir”. Dolayısıyla devlete ait çocuk kanalında sözleşmenin maddelerine uyum gösterecek şekilde kültürel aktarıma yer sağlanmıştır: “Sözleşmenin 13. maddesi, somut olmayan kültürel mirasın ulusal ölçekte korunmasına işaret ederken, devlet içinde kurumlaşmaların özendirilmesini ve basın yayın organlarında somut olmayan kültürel mirasa belli bir kota ayrılmasını istemektedir. Sözleşmenin 14.maddesi, somut olmayan kültürel mirasın ilkokuldan başlayarak bütün eğitim kurumlarında ders olarak okutulmasını öngörmektedir” (İşler, 2014).

Bu bilgiler ışığında son olarak ortaya çıktığı ilk günlerden beri seyircinin ilgisini çeken ve gittikçe bu ilginin arttığı çizgi filmler izleyicilerin hayal dünyasını geliştirirken, aynı zamanda eğitime amacı güden, reklam, eğitim, tıp gibi birçok alanda karşımıza çıkan bir eğlence dünyasıdır. Çocukların ilgileri doğrultusunda, kimi zaman yetişkinlerin dahi sosyal hayatlarında yer edinen önemli görsel iletişim alanı haline gelmiştir. Bu sayede istenen her şekilde kullanımı oldukça rahat bir alan haline gelmiş olup, uluslararası düzeyde üst sıralarda bulunmaktadır ve toplumların üzerine düşünmesi, hazırlanması, oluşturması ve hakim olması gereken endüstrilerden biridir. Bu örnekler çerçevesinde de görüldüğü üzere çizgi filmler kültür aktarımındaki en önemli yapımlardan biridir.

### 3.6.1 Kltr aktarımında medyanın rol

Kltr aktarımında medyanın roln aıklamak iin ilk aamada kitle iletiim aralarından bahsetmek gerekmektedir. Kitle iletiim araları ilk olarak Gutenberg'in matbaayı icadı ile balayan uzun sren bir serven olarak grlmektedir. Basılı materyallerin icat edilmesi toplumlar arası bilgi alıverii, haberdar olma gibi birok olumlu ileve n ayak olmutur. İlk alarda el ile yazılan kitapların seri retime matbaa ile balanmış olması kitle iletiim aralarının balangıcı olarak kabul edilebilir.

Matbaanın bulunuundan sonra ise teknolojik gelimeler hız kesmeden devam etmitir. Elektriin icadı sayesinde ilerleyen bu buluşlar hem hayatı kolaylatırmı hem de bazı zorluklar ile insanların sosyal hayatı ierisine dahil olmutur. Radyo, televizyon, dergiler ve internetin de bulunuşu ile kitle iletiim araları gnmzde geliimine hala devam etmektedir.

“Trkiye'deki bir aratırmaya gre aratırma yapılan ocuk grubunun %77'si dev ve dersten geriye kalan zamanlarını televizyon izleyerek geirmektedir. Oyun oynanan sre ise %11 olarak kaydedilmitir” (Mete, 1999). Aratırmalara gre televizyon karısında bu kadar fazla zaman geiren ocukların medyanın etkisi altında olmaması mmkn deildir.

Medya araları sayesinde insanlar bilgiye hızlı ulaabilme ve aktarma gcne sahip olmulardır. Eski dnemlerde bir mektup aylar sren bir yolculuk ile karımızdaki bireye iletilirken, gnmzde internet sayesinde haberleme sreci saniyeler ierisinde yapılabilmektedir. Aynı ekilde eski dnem tarihi ve aratırmacılarının yazmı olduu el yazması kitaplar sadece eitli fetihler ve keifler ile Dnya'nın sadece birkaç yerine ulatırılabilirken, gnmzde insanlar ktphanelere dahi gerek duymadan telefon ve internet aracılıı ile birkaç saniye ierisinde tm kitapları elinin altında bulabilmektedir. Bu durum ise bilginin hızlı yayılmasını salayan olumlu etkilerdendir.

Medya etkileri alanı ile ilgili olarak Nalaolu (2003) “Sz geen tm bu iletiim aralarının tmnn kullanım ortak ismi ise medya szc altında toplanmıtır. Her trden szl, yazılı, basılı, grsel metin ve imgeleri ieren ok geni iletiim aralarını kapsayan bir kavramdır. Bu kavramın iine gazeteler, dergiler, kitaplar, brorlar gibi basılı, televizyon, sinema gibi grsel-iitsel ve

radio gibi işitsel kitle iletişim araçları girmektedir. Günümüzde bu kavrama internet, billboard benzeri yenileri de eklenmiştir” sonuçlarına varmıştır.

Hızlı erişim sağlayan medya kavramı bahsedildiği gibi olumlu ve olumsuz özelliklere sahip olabilmektedir. Özellikle medya kavramının bir endüstri ve güç elde etme amacı ile kullanımı topluluklar üzerinde bir sorun teşkil edebilmektedir. Olumsuz sonuçların oluşabilmesinin sebebi ise tekel sistemden çıkan ve özelleştirilmiş olan medya sektörüdür.

Günümüz toplumlarında insanlar sosyal çevrelerinde, ülkelerinde ve uluslararası düzeyde yaşanan her türlü gelişmeyi takip etme amacı ile medyadan faydalanmaktadırlar. Dolayısıyla medya toplumlar üzerinde büyük bir güce sahip olmuştur. Yazılan yazılar ve verilen haberler ile kitlelerin ortak düşünmesi ve hareket etmesine neden olabilmektedir. Eski dönemlerde çok uzak olarak görülen küreselleşme süreci artık hızı kesilemeden artarak devam etmektedir.

Geçer (2015) “Ülkemiz son yıllarda hızlı bir değişim sürecine girdi. Toplum, özellikle 90’lı yıllardan sonra özel televizyon kanallarının da etkisiyle, yaşama ilişkin öğeleri daha belirgin bir biçimde algılamaya başladı. Daha çok geleneksel kalıplarla gün yüzüne çıkan kültürel görüntüler; medya aracılığıyla “modern” bir ivme kazandı. Böylelikle bir yandan toplumsal öğrenme “çağdaş” iletiler arasında başkalaşım yaşanırken, diğer taraftan birey, geleneksel alışkanlıkları devam ettirebilme ikileminde kendisini var etmeye çalıştı”.

Kongar (2003) ise bu konu ile ilgili olarak “Televizyonun bir kültür oluşturmadaki etkisi onun programlarında, haberlerinde, reklamlarında ve dizilerinde gizlidir. Örneğin diziler içindeki karakterlerin davranışlarıyla, onların hayata bakış açıları, eğlenceleri ve hüznleriyle yeni bir yaşam biçimini izleyicisine sunabilmekte; var olan kültürün yeniden şekillenmesine yol açabilmekte ve kullanılan dil itibarıyla yenir bir konuşma şekilleri oluşturabilmektedir” düşüncelerini ifade etmiştir.

“Medyanın giderek etki alanını genişletmesi ve insan yaşamının hemen her alanına ve anına nüfuz etmesi ile birey/toplum üzerindeki etkisi de artmaktadır. Günümüzde medya, özellikle televizyon, yeniden üreten, şekillendiren, yöneten, kontrol eden ve hatta yargılayıp, infaz eden bir iktidar aracına dönüşmüştür. Küreselleşme ve bunun yarattığı değişim ve dönüşümler, aile yapısına ve ebeveyn çocuk ilişkisine de yansımıştır. Artan ekonomik ihtiyaçlar, hem annenin hem de babanın çalışıyor olması, çocukların başıboş

kalmasına neden olmakta ve genellikle aile fertlerinin bir arada olabildiği saatlerde de televizyon izlendiğinden aile içi etkileşim giderek zayıflamaktadır. Bu durum gençlerin toplumsallaşmasına olumsuz etki etmekte ve onların kendilerini güvensiz ve değersiz hissetmelerine neden olmaktadır. Bu nedenle kendilerini kanıtlamak ya da özgüven eksikliğini giderebilmek için şiddet ve uyuşturucu benzeri olumsuz yollara yönelebilmektedirler. Bu konuda, medya kendilerine rol model oluşturacak birçok program ve dizi ile olumsuz hizmet sunmaktadır” (Mora, 2008).

Söz konusu durumlarda küreleşmenin bir diğer özelliği kültür aktarımı rolüdür. Medya da yer alan programlar sayesinde toplumlar ulus aşırı üne sahip olan programlar ile etkileşim içerisinde olabilmektedir. Örneğin Türkiye’de yayınlanan İngiliz yapımı olan bir dizi ya da film sayesinde Türk halkı İngiliz aile yaşamı, dili, gelenekleri, giyim tarzı halk müziği gibi kültürel kodları da öğrenmektedir. Bu sayede birey sadece kendi halk yaşamı dışında yabancı yaşamlar hakkında bilgi sahibi olabilmektedir. Bu durumlar kimi zaman kültürlerin etkileşimi açısından faydalı olabilmektedir. Bu sayede diğer ülkeler de yaşanan her türlü gelişime uyum sağlayabilmektedir. Kültürel düzey anlamında kendini geliştirebilmektedir.

Fakat bu durum olumsuz etkilere de yol açabilmektedir. Bunun sebebi günümüzde oldukça tartışılan kültür erozyonu kavramıdır. Bu tartışmalara yol açan durum ise, toplumlar kendi sosyal hayatları dışında farklı bir hayat tarzı gördükleri zaman özenme durumunun ortaya çıkmasıdır. Kendi kültürleri dışında hareket etmek isteyen, kendi kültürlerini gittikçe yitirme eğiliminde olan bireyler yetişebilmektedir. Fakat Türkiye’de yaşayan bir bireyin İngiliz ya da Amerikalı bir kişinin yaşayış tarzına sahip olmayı istemesi bir problemdir. Çünkü kendi sosyal çevresi dışarıdan olan hayat tarzına uygun ortamı sağlayamayabilir. Buna paralel olarak kültürel bunalıma sebebiyet verebilmektedir.

Bu durumda yapılması gereken ise medya ile aktarılan bu kültürel etkilerin öğrenilmesi, fakat uygun olduğu pozisyonda kendi sosyal hayatlarına aktarım yapılması gerekmektedir. Farklı iki kültürün tam anlamıyla birbiri ile örtüşmesi mümkün değildir. Çeşitli iletişim araştırmacılarının ortak verilerine göre medyanın beş temel özelliği “Bilgilendirme, kültürel devamlılık, toplumsallaştırma, kamuoyu yaratma, eğlendirme” dir. Bu işlevler de göz

önünde bulundurulduğu zaman medyanın kültürel aktarımındaki rolü de ortaya çıkacaktır.

Medya sayesinde yaşanan bu aktarımlar ilerleyen dönemlerde de geçerli olacaktır. Sadece kendi ulusuna ait yapımların medya da yer alması olanaksızdır. Film, gazete, dergi ve diğer tüm görsel, işitsel, yazılı, basılı medyalar sayesinde küreselleşme devam edecektir. Söz konusu örnek ve durumlar ortaya konulduğu zaman medyanın kültür aktarımındaki rolünün yüksek derece de etkili olduğu görülmektedir. Bunun aksini iddia etmek kesinlikle yanlış olacaktır.

### **3.6.2 Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkileri**

Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları' na dair sözleşmenin birinci kısım birinci maddesinde yapılan tanıma göre; “Daha erken yaşta reşit olma durumu dışında, on sekiz yaşına kadar her insan çocuk sayılmaktadır” (UNICEF, 2004). “Çocuk toplumsal, ruhsal, ahlaki ve zihni sağlığını geliştirebilmek için çeşitli kaynaklardan doğru ve güvenilir bilgilere ve yayınlara ulaşma hakkına sahiptir” (Akyüz, 2013).

Çizgi filmler yapıları ve amaçları doğrultusunda öncelikli olarak çocuklara hitap etme amacı gütmektedirler. Çizgi ve nesneye dayalı yapımlar olduklarından dolayı eğitim ve eğlence amaçlıdır. Günümüzde yoğun şehir hayatında olan ailelerin çocukların eğlencesi için tercih ettikleri ilk mecradır. Gün içinde uzun süreler boyunca televizyon ve internet ortamında vakit geçiren çocuklar doğal olarak çizgi filmlerden etkilenmektedirler. Bu eğitim sürecinde olumlu bazı alışkanlıklar edinebilen çocuklar mevcuttur. Fakat sürekli tartışmalara yol açan çizgi filmlerin çocuk üzerindeki etkilerinin incelenmesi faydalı olacaktır. Bu araştırma ile çizgi filmlerin çocuklara ne derece de etki sağladığı ortaya çıkacaktır.

Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) ve Radyo Televizyon Üst Kurulu (RTÜK) tarafından 2013 yılında, 06 ile 15 yaş grubu çocuklar üzerinde yapılan araştırmaya göre, “Bu gruptaki çocukların %92,5’ i, yani ortalama her 10 çocuktan 9’u her gün televizyon izlemektedir. Bu oran 06-10 yaş grubundaki çocuklarda %94,8’dir. 06-10 yaş grubu çocuklarda en çok izlenen program türünü ise %93,8 ile çizgi filmler oluşturmaktadır. Ayrıca aynı araştırmaya göre,

aile üyelerinin birlikte yaptıkları faaliyetlerde birinci sırada %59,4 ile yine televizyon izlemek geldiği görülmektedir” (TÜİK, 2013).

**Çizelge 3.1:** TÜİK çocuklar üzerindeki araştırma şeması

06-10 Yaş Aralığı Çocuk	
Tv izleme oranı	%94,8
En çok izlenen program türü	%93,8 çizgi filmler
Aile içi faaliyet	%59,4 çizgi film izleme

Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki duygusal ve sosyal gelişim etkileri;

- Çocukların sosyal ve kültürel değerler gelişimini destekler.
- Çocukların duygu ve düşüncelerini bir topluluk önünde rahatça ifade edebilme olanağı sağlar.
- Çevresiyle sözlü ya da sözsüz iletişim kurma alışkanlığı kazanmalarına yardımcı olur.
- Toplumsal rolleri anlama, alışkanlık kazanma, olumlu alışkanlıkları pekiştirme, korkularını yenme, korku-kaygı-kıskançlık gibi duygularını ifade etmelerine olanak sağlar.
- Animasyon, çocukların iç dünyalarını dışa vurmada bir araç görevi üstlenir.
- Kendi kültürel değerlerinin ve farklı kültürel değerlerin farkına varırlar.
- Çocuk hem kendisini hem de çevresindeki insanları tanıma fırsatı bulur.
- Gerçek yaşamda dile getiremediği ya da fırsat bulamadığı olay ya da olguları canlandırmalar yoluyla deneme ve yaşama olanağı bulur.
- Kendine güven, kendini değerlendirme, kendinin ve çevresindeki bireylerin yetenek ve becerilerinin farkına varma gibi kültürel benlik için gerekli olan becerilerinin gelişmesini destekler (MEGEP, 2008).

Fiziksel gelişimlerine etkileri;

- Çocukların beyin gelişiminde uyarıcı bir pencere açmaktadır.
- Beyindeki snaptik devrelerin gelişimini destekler.
- Çocuklara; karşılıklı sevgi, saygı, paylaşma ve kabullenmenin olduğu bir ortam yaratarak onların öğrenme ortamlarını zenginleştirir.

- Animasyon etkinliklerinde yer alan resim, yüz boyama, kostüm tasarım gibi görsel uyarıcılarla çocukların görsel ayırt etme becerilerini destekler.
- Uzaysal hafızayı harekete geçirir (MEGEP, 2008).

Psiko-motor gelişimlerine etkileri;

- Çocuğun vücudunu tanımasına ve vücut organlarını koordineli olarak amacına uygun kullanmasına olanak sağlar.
- Animasyonda ritmik hareketler, taklitler, dans, spor etkinlikleri, kukla oyunları gibi etkinlikler motor becerilerinin gelişimini destekler.
- Çocukların isteklerini, duygu ve düşüncelerini bedeni ile ifade etmelerini sağlar.
- Çocukların vücudunu yorumlaması, bedenin ritmik kullanımını sağlamasında yardımcı olur.
- Çocukların bedensel yeteneğini yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığı kazandırmaktadır (MEGEP, 2008).

Dil gelişimine etkileri;

- Çocukların duygu ve düşüncelerini ve ifade becerilerini destekler.
- Düşünme, konuşma, dinleme ve anlatma gibi dilsel becerilerini destekler.
- Canlandırmalar sırasında çocuklar sözel iletişimi başlatarak çeşitli durumlarda hayali karakterlerle karşılıklı diyaloglar kurar.
- Doğal, içinden geldiği gibi hayal gücünü kullanarak cümleler oluşturur ve konuşur.
- Çocuklar seslerinin tonunu, yüksekliğini, alçaklığını ve hızını ayarlayabilirler. Örneğin, bir devi canlandırırken kalın ses tonunu, bir prensesi canlandırırken ince ses tonunu kullanabilirler.
- Kelime hazineleri genişler (MEGEP, 2008).

Son olarak çizgi filmlerin çocukların bilişsel gelişimlerine olan olumlu sonuçları de şu şekilde sıralanabilir;

- Çocukların hayal güçlerini geliştirir.
- Yaratıcılık gücünü destekler ve artırır.
- Çocukların merak duygularını tetikler harekete geçirir.

- Çocuklardaki merak duygusunu geliştirerek, onları araştırma ve gözlem yapmaya yönlendirir.
- Merak ve araştırma duyguları gelişen çocukların yeni kavramları keşfetmesi ve öğrenmesi kolaylaşır.
- Bilişsel ve zihinsel evrelerin desteklenmesini sağlar.
- Çocukların problem çözme yeteneklerini destekler.
- Mantıksal düşünebilme ve genelleme yapabilme yeteneklerini destekler (MEGEP, 2008).

Görüldüğü üzere çizgi filmlerin çocukların gelişiminde büyük bir rol oynadığı gerçektir. Ayrıca doğru amaca hizmet ettikleri sürece çocuklar üzerinde birçok olumlu etkileri söz konusudur.

Gelişme ve okul döneminde olan çocuklar kuşkusuz ki televizyon karşısında çok fazla zaman geçirmektedir. Dolayısıyla ilgilerini en çok çizgi filmler, diziler ve reklamlar çekmektedir. Çocuklar özellikle bu reklam, dizi ve filmler de yer alan karakterler ile bir bağ oluşturmaktadır. Bu bağ tamamen çocuk tarafından oluşturulan duygusal bir bağdır. Bağ oluşumunun ilk etkisi ise çocuklarda materyalist eğilimlerin gelişmesidir. Bu eğilimin sebebi çocuğa yönelik yapılan satış amacı güden mesajlardır. Karakter ile duygusal bağ kuran çocuk tıpkı çizgi filmdeki karakter gibi giyinmek ve onun gibi bir dış görünüme sahip olmak istemektedir. Bu eğilimin farkında olan şirketler ise harekete geçerek, karakterde bulunan her türlü aksesuarı satışa çıkarmaktadır.

Ayrıca satışa çıkardığı bu materyallerin film sonu ya da başlangıcında reklamını yaparak çocuğun bunu elde edebileceği mesajını vermektedir. Böylece şirketler çocuğun televizyonda izlemiş olduğu çizgi film üzerinden kar elde ederken, çıkarmış olduğu ürünleri de çocuğa satın aldırarak ayrıca bir sektör oluşturmuş olur. Materyalist tutumlar ise çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki sadece bir etkisidir.

Çizgi filmlerin çocuklar üzerinde kötü etkileri Prof. Dr. Deniz Güler (2010)'in de belirttiği gibi şu şekildedir;

- Olumsuz davranışlar sergileyen modellerin bulunması: Çizgi filmlerde geçerli olan kural "iyilerin daima kazanmasıdır". Ancak üzerinde durulması gereken önemli nokta "kötüler" karşısında iyilerin kazanmak için izledikleri

yöntemlerdir. Çoğu çizgi film de bu yöntemin adı şiddet olmaktadır. şiddetin yer aldığı olumsuz davranış sergileyen birkaç çizgi film kahramanı: Shera, Voltran, He-man, Ninja Kaplumbağalar, Pokemon'dur.

- Çocuğun yaşantısında ortaya çıkabilecek sorunların çözümü için şiddete başvurusu: Bu durum bilişsel işlevlerin azalmasına, çocuğun gerçeklikten kopmasına sebep olabilir.
- Çizgi filmler şiddet içeren sahnelerin eğlenceli gösterilmesi: Örnek olarak Çakal Coyote'nin kovalayıp yakalayamadığı bir kuş türü olan Road Runner'ın hikayesini anlatan çizgi filmi gösterebilir.
- Şiddete karşı duyarsızlaşması
- Erken yaşta cinsellik içeren görüntülerle karşılaşması
- Güvenlik sorunlarına neden olması: Çizgi filmlerde gerçeklik ve hayal ürünü farkına varamayan çocukların de izledikleri şiddet uçma, kaçma vs gibi davranışları gerçek hayatta deneyimlemek istemesi.

Televizyon karşısında oyuna oranla fazla zaman geçiren çocukların çizgi filmlerden etkilendikleri bir diğer durum ise davranış boyutudur. Çocuklar yaratılmış olan karakterler ile kurduğu bağ doğrultusunda sadece dış görünüşlerini onlara benzetmek yerine, kendi karakter gelişimlerini de bu doğrultuda şekillendirme isteğinde olabilirler. Bu durumda tiplene olarak yaratılan bu karakterlerin verdikleri mesajlar oldukça önemlidir. Özellikle iyilik ve dürüstlüğü korumaya çalışan karakterlerin çocuklar üzerinde olumlu etkisi olduğu görülmektedir. Çocuklar bu karakter yapıları sayesinde kendi sosyal hayatlarında da iyiliği savunma, kötülüğe karşı mücadele etme, doğruyu söylemek ve yalandan uzak durmak gibi önemli olumlu ahlaki tutumlar geliştirebilmektedirler.

Türk çizgi filmlerinin üretilmesinden önce çocuklarımızın birçoğu yabancı yapımları izlemek zorunda kalmışlardır. Bu durumda dil ile ilgili belli başlı problemlerin yaşandığı aşikardır. Yabancı ülkelere ait olan çizgi filmlerin çevirileri her ne kadar uzmanlar tarafından yapılsada, kullanılan kültürel kodlar Türk kültürel motiflerine uygunluk göstermemektedir. Bu çeviriler yapılırken dilden dile tam çeviri olarak yapılabilmektedir. Ama aynı zamanda anlamların uygun olması için bazı masalların çevirisinde cümle yorumlama da kullanılmaktadır. Yorumlama ile yapılan çeviriler temelde anlama bağlı kalsalar

da serbest cümle çevirileri de yapılmaktadır. Bu durum çocuk açısından bazı sorunlara yol açabilmektedir.

Kara (2011) “Son zamanlarda Türk animasyon yapımcılarının imzasını taşıyan bazı örnekler, işin ciddiyetinin –yavaş yavaş da olsa- onlar tarafından da kavranmaya başlandığını gösterir niteliktedir. İşte bu göstergelerden yani Türk kültürünün aktarılması için bir araç olarak kullanılan çizgi film örneklerinden birisi de Pepee’ dir. Pepee yayınlandığı günden beri sevimliliği ile sadece çocukları değil büyüklerin de gönüllerinde taht kurmuştur. Yaptığımız mülakatlar sonucu, Pepee çizgi filminin yerli yapım olduğu, Türk halk dansları ve kültürlerine yer verdiği, şiddet içermediği için olumlu bulan ve destekleyen insanlar bulunmaktadır”.

Pepee hakkında araştırma yapan Yağlı (2013)’a göre “Pepee, izleyen çocuklara öncelikle aile sevgisini, paylaşım ve yardımlaşma gibi olumlu davranışlar kazandırmaktadır. Bunun yanı sıra kültürel değerlerin öğretilmesi ile öne çıkar. Pepee çizgi filminde bulunan bazı bölümlerin kültürel değer geliştiren folklorik görseller olması sözel iletilere yer verilmiştir”.

Çizgi filmlerdeki etki süreçleri sadece görülen ve duyulan olarak sınıflandırılmaz. Teknik olarak çizim odaklı çalışma olduklarından dolayı çok daha farklı etki alanları içerisine dahil edilebilmektedir. Bu etki alanlarından biri de sübliminal mesaj olarak adlandırılan bilinçaltına yönelik planlanmış mesaj şekilleridir.

Bu mesajlar arka planlar, ses efekti, gözün algılayamadığı gizli objeler olarak çizgi filmlerin içerisine yerleştirilmekte ve kişiyi istenen doğrultuda hareket etmesi üzerine yönlendirme işlemidir. Tamamen bilinç dışı bir algılama söz konusudur. Bu mesajları ise normal de 24 kareden meydana gelen bir saniyelik bir çizgi filme 25. Karenin eklenmesi ile yerleştirilebilmektedir. Bu söz konusu 25. Kareye tasarımcı istediği türden bir mesaj kodlayabilmekte, kod açımını ise alıcı kişi olan izleyici bilinçaltında yapabilmektedir. 25. Kareye eklenen nesneyi göz ile net bir şekilde algılayamasa da bilinçaltı o nesneyi ya da mesajı algılamaktadır. Bilinçaltı mesaj örneklerinden en bilindik olanı ise 1950’ li yıllarda James Vicary tarafından yapılmış olan patlamış mısır ve kola içimini tetiklemek amacı güden bir çalışmadır.

“1956’da Fort Lee, New Jersey’deki bir sinemada James Vicary ve onun Bilinçaltı Yansıtma Şirketi, bir inceleme yaptı. Deneklerin üzerlerinde araştırma yapıldığından haberleri yoktu. Araştırmada filmin her beş saniyesinde bir milisaniyenin üçte birlik bir süresinde *Patlamış Mısır Ye* mesajı ve *Kola İç* mesajları gizlice ekrana yansıtıldı. Araştırmacıların iddialarına göre mısır ve içecek satışlarında kayda değer bir artış gözlemlendi” (Yolcu, 2005). Başlangıçta iyi niyetli olarak yürütülen bu çalışmalar ilerleyen dönemlerde kötü niyetli reklamcılar ve şirketler tarafından kullanılmak istenmiştir. Amaçları ise bireylerin bilinçaltını yönlendirip satış oranlarını arttırmaktı.



**Şekil 3.18:** 25. Kare tekniğine ait görsel

**Kaynak:** James Vicary (1956) Erişim tarihi (06.04.2018)

Görsel çalışmalarda 24. Kare tekniği, işitsel çalışmalarda ise 21. Dalga tekniği uygulanarak oluşturulan bu bilinçaltı mesajları yoğun tartışma konusu olmuştur. İnsanları olumlu davranışlar sergilemesi için tetiklerken aynı zamanda olumsuz yönde de kullanılabileceğini belirten araştırmacılar mevcuttur. Devletlerin ideolojik ve siyasal mesajlarla insanları yönlendirebileceği ya da istenilen doğrultuda hareket ettirilen kitlelerin oluşturabileceği söz konusu olumsuz durumlardır. Bu durum boş bir levhaya benzeyen ve gördükleri, işittikleri her mesajı benimseyen çocuklar için çizgi filmler de olumsuz bilinçaltı mesajlarının kullanılması büyük bir sorun teşkil edebilmektedir. Fakat bu mesajların çizgi filmlere çocukların olumlu davranışlar edinebilmesi için yerleştirilmesi ise toplumun ve çocuk gelişiminin faydasına olacaktır.

Sonuç olarak çizgi filmler çocuklar üzerinde olumlu ve olumsuz etkiler olarak iki türlü etkiye sahiptirler. Bu etkiler olumlu tutum ve davranışlar olarak iyi, doğru davranış edinmedir. Olumsuz etkileri ise şiddet, sosyal hayattan kendini

soyutlama olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca yan etkiler olarak da satın alma güdüsünü tetiklemek olabilir.





## 4. “İSTANBUL MUHAFIZLARI” İSİMLİ ÇİZGİ FİLMİN TAŞIDIĞI KÜLTÜREL KODLARIN İNCELENMESİ

### 4.1 Araştırmanın Amaç ve Önemi

Yabancı uluslara ait kültürel kodlar ile üretilmiş olan çizgi filmleri izleyerek büyüyen çocuklarda kültürel kimlik bunalımı yaşandığı görülmektedir. Bu kültür karmaşasından korunmak amacı ile anayasa maddeleri ile tedbirler alınmaya çalışılmıştır. Ayrıca bu duruma karşı alınan bir diğer tedbir “Somut Olmayan Kültürel Miras” (SOKÜM)’in korunması hususu da UNESCO tarafından hazırlanan sözleşme ile resmileşmiştir. Bu araştırma ve önlemler doğrultusunda çalışmanın amacı; “Çocuklarımızı korumaya çalıştığımız kültür karmaşası sürecinde bu çizgi filmin başarı düzeyini incelemektir. Ayrıca kültürün, uluslararası düzeyde yayılmasında önem arz eden çizgi filmler ile ilgili farkındalık yaratabilmek, olumlu ve olumsuz yönleri ortaya çıkarabilmek ve kendi kültürümüzü korumak doğrultusunda birtakım önerilerde bulunabilmektir. Konu ile ilgili farkındalık yaratmak, mevcut literatürde bulunan araştırma ve bilgilere katkı sağlamak ise diğer amaçları içerisinde.”

### 4.2 Araştırmanın Problemi

Araştırmada “İstanbul Muhafızları” isimli çizgi filmin somut olmayan kültürel mirasın aktarımına katkısı var mıdır?” Sorusuna cevap aranacaktır. Bu bağlamda çalışmada şu alt problemlere de cevap aranacaktır:

#### Alt Problemler

- İstanbul muhafızları isimli çizgi filmde yer alan günümüze ait popüler kültür öğeleri nelerdir?
- Türkiye’nin somut olmayan kültürel miras (SOKÜM) listesinde olan kültürel kod ve öğeler İstanbul Muhafızları isimli yapımda işlenmiş midir?
- Araştırma “İstanbul Muhafızları çizgi filmi Türk kültürel öğelerinin aktarımı konusunda başarılı mıdır?” konusu ile oluşturulmuştur.

## Sınırlılıklar

- Yapılan araştırma kapsamında İstanbul'un kültürel mirasını ele aldığı ve büyük izleyici kitlesine sahip bir çizgi film olduğu için "İstanbul Muhafızları" isimli yapım araştırma konusu olarak seçilmiştir. Çizgi filmin youtube kanal üye sayısı 196.976 kişidir.
- İstanbul Muhafızları TRT Çocuk kanalında yayınlandıktan sonra 2018 yılında bir sinema filmi de çekilmiş fakat araştırma tarihleri içerisinde halen vizyonda olduğundan dolayı filmin dvd, cd v.b. materyallerine ulaşamamış dolayısıyla kanalda yayınlanmış olan 52 bölümün ilk 20 bölümü araştırma konusu olarak seçilmiştir. İnceleme tarihlerinde 20 bölüm yayında olduğundan dolayı sadece bu bölümler araştırma içerisine dahil edilmiştir. Sinema filminin ise izleyici sayısı 55.000 kişi olarak belirlenmiştir (Sabahgazetesi, 2018).
- Alt problemlerde belirtilen popüler kültür öğeleri Yaralı ve Avcı (Yaralı & Avcı, 2017)'nin "Bir çizgi filmin popüler açıdan incelenmesi: Rafadan Tayfa" isimli araştırmalarından yararlanılarak oluşturulmuştur.
- Alt problemler de belirtilen kategoriler (Türkmen, 2012) ve (Oğuz, 2009)' un Somut Olmayan Kültürel Miras (SOKÜM) hakkında yapmış oldukları araştırmalardan yararlanılarak oluşturulmuştur.
- Ayrıca verilerin analizinde ilgili kategoriler de çok fazla görsel olabileceğinden dolayı analiz içerisinde birkaç görsele yer verilmiş. Önemli diğer görseller ise ekler kısmında verilmiştir.

## 4.3 Yöntem

Çalışma belirtilen hususlar doğrultusunda Türkiye'de en çok izlenen çizgi filmlerden biri olan TRT Çocuk ve İstanbul Kültür A.Ş. iş birliğiyle hazırlanan "İstanbul Muhafızları" isimli çizgi filmin analizi yapılmıştır. Analiz yapılırken içerik analizi yönteminden faydalanılarak çizgi filmde yer alan popüler kültür öğelerinin analizi ve Türk kültürüne ait olan kültürel kodların nasıl işlendiği konusu araştırılmıştır. Çizgi filmin senaryosu, filmde geçen diyaloglar ve görseller ile birlikte değerlendirilmeye çalışılmıştır. Araştırma ile ilgili olarak somut olmayan kültürel miras maddelerinden aile, dil ve hitap şekilleri ile aktarılan değerler, inanç ve milli hassasiyetler ile aktarılan değerler, çocuk

oyunları, danslar, halk oyunları ve şarkılara ilişkin kültürel değerler, yaşam biçimi, kıyafet ve aksesuarlarla aktarılan kültürel değerler, yemekler ve mutfak kültürüne ilişkin değerler başlıkları ile 7 ana kategoride incelenecektir. Ayrıca popüler kültür öğeleri olarak belirlenen giyim, oyun, özel günler, günlük yaşam etkinlikleri, müzik\dans, teknolojik aletler, kişisel özellikler, cinsiyet, araç gereçler 9 başlık altında da bir inceleme yapılacaktır. Bu kategoriler daha önce yapılmış olan örnek çalışmalardan alınmıştır. İnceleme sonuçları tablo üzerinde sayısal ve sözel veriler olarak belirtilecektir.

Ayrıca araştırma konusu olan “İstanbul Muhafızları” çizgi filminin TRT Çocuk kanalında yayınlanmış olan ve şu anda genel ağ ortamında (youtube kanalında) var olan bölümleri incelenmiştir.

#### **4.4 Verilerin Toplanması ve Analizi**

Çizgi filminin ilk 20 bölümüne ilişkin elde edilen dokümanlar içerik analizi yöntemi ile incelenmiştir. Bu sayede derinlemesine bir araştırma yapılması mümkün olmuştur. İçerik analizi “sözel, yazılı veya diğer materyallerin içerdiği mesajı, anlam veya dilbilgisi açısından nesnel ve sistematik olarak sınıflandırma, sayılara dönüştürme ve çıkarımda bulunma yoluyla sosyal gerçeği araştıran bilimsel bir yaklaşımdır” (Tavşancıl & Arslan, 2001).

Çizgi filmin bölümler görsel materyaller ile desteklenerek araştırılmıştır. Bu bağlamda bölümler içerisinden çeşitli replikler, fotoğraf ve resimler, tablolar araştırma içerisine dahil edilmiştir. Ayrıca araştırma verilerinin analizinde kullanılan tablo ile sayısal veriler elde edilebilmiş, araştırma kategorilere ayrılarak sayısal veriler üzerinden desteklenebilmiştir. Bu araştırma yönteminde 20 bölümün tamamında içerik analiz türlerinden kategorisel içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. “Bu analizde temel amaç, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır” (Yıldırım & Şimşek, 2013).

#### **4.5 İstanbul Muhafızları Hakkında**

Neher Prodüksiyon tarafından hazırlanan M. Musab Gündüz ve M. Ammar Gündüz’ün yapımcılığını üstlendiği İstanbul muhafızları çizgi filminin yönetmeni Hasan Aşık’tır. Çizgi filmin yayın şirketi TRT Çocuk, bölüm sayısı

52, hedef kitle yaş grubu ise 6-9 yaş aralığıdır. TRT Çocuk ve İstanbul Kültür A.Ş. iş birliği ile oluşturulmuş olan bir çizgi film olma özelliğini taşımaktadır. TRT Çocuk kanalındaki yayın hayatına 18 Haziran 2016 tarihinde başlamıştır. Çizgi filmin adının “İstanbul Muhafızları” olmasının sebebi konu içeriğinden gelmektedir. Senaryosu daha çok İstanbul’un tarihi mekanlarını ve kültürel zenginliklerini tanıtmak üzerine kurulmuştur.

Neher Prodüksiyon film ile ilgili açıklamasında “İstanbul’daki küçük mahallelerinde yaşayan Mehmet ve arkadaşlarının, İstanbul’un tarihi mekanlarını yok etmeye çalışan Gürgen ve yardımcısı Azmi isimdeki kötü karakterlere karşı olan mücadelelerini anlatmaktadır. Bu macerada Mehmet ve arkadaşları İstanbul’un en yaşlı Çınar ağacının büyülü dünyasının içine giriyor. Muhtelif ulaşım, iletişim ve etkileşim araçları vasıtasıyla çocuklarımıza İstanbul’un modern yüzünü göstermekle birlikte, kadim şehrin sahip olduğu zenginlikleri tanıtmak, nasıl muazzam bir birikimin üzerinde yaşadıklarını göstererek bir bilinç kazanmalarını sağlamak ve bu değerlerin korunması gerektiğini öğretmektedir” (NeherProdüksiyon, 2017).

Filmde ilkokuldaki tarih dersini bir türlü geçemediği ve hayalindeki meslek olan astronotluğa ulaşamadığı için İstanbul’un tüm tarihi mekanlarını yardımcısı Azmi ile yok etmeye çalışan Gürgen karakterinin oyunlarını her seferinde bozan bir grup çocuktan bahsedilmektedir. Bu çocuklar grubun lideri Mehmet, en çekingeni Ali, fiziksel olarak en güçlüsü Elif ve en zeki olan Zeynep’ten oluşmaktadır. Bu grubun seçimini ise sürekli oyun oynadıkları alanda bulunan Çınar ağacı üstlenmiştir. Çocuklar Çınar ağacının yönlendirmeleri ve pratik zekaları sayesinde İstanbul’u yok etmeye çalışan Gürgen ve Azmi’nin planlarını her seferinde suya düşürmektedirler.

Filmin her bölümü yaklaşık olarak 13 ile 15 dakika arasında sürmektedir. Filmde Mehmet karakterinin 3 adet arkadaşı bulunmaktadır. Bu arkadaşlar Zeynep, Ali ve Elif karakterleridir. Gürgen isimli anti karakterin ise Azmi isminde bir yardımcısı, Hasan adında da bir sınıf arkadaşı bulunmaktadır. Ayrıca film 3D animasyon tekniği ile hazırlanmıştır.

## 4.6 İstanbul Muhafızları ile Aktarılan Kültürel Değerler

Çalışmanın bu bölümünde İstanbul Muhafızları çizgi filmi ile aktarılan kültürel kodların neler olduğu ilgili maddeler ve yöntemler aracılığıyla incelenecektir. Bu yöntemler Somut Olmayan Kültürel Miras ile birlikte Popüler Kültür öğelerine ait iki farklı tablo ile incelenecektir.

### 4.6.1 Popüler Kültür Öğeleri Açısından Elde Edilen Bulgular

Bu aşamada daha önce üzerinde çalışma yapılmış olan ve popüler kültür öğeleri olarak tespit edilmiş olan maddeler ile İstanbul muhafızları isimli çizgi film incelenmiştir. Popüler kültür öğeleri olarak belirlenen maddeler; “Giyim, oyun, özel günler, günlük yaşam etkinlikleri, müzik\dans, teknolojik aletler, kişisel özellikler, cinsiyet, araç gereçler” dir (Yaralı & Avcı, 2017).

Elde edilen verilerin analizi sonucunda İstanbul Muhafızları isimli çizgi filmine dahil edilmiş olan ve çocuklara aktarılan popüler kültür öğeleri aşağıdaki çizelge de belirtilmiştir.

#### Çizelge 4.1: Popüler kültür öğelerinin çizgi filmin bölümlerine göre analizi

---

Giyim	Mehmet: Kısa pantolon, eşofman üstü, spor ayakkabı Ali: Eşofman üstü, pantolon, spor ayakkabı, gözlük Zeynep: Etek, kazak, çizme, saç bandı Elif: Tulum, tişört, spor ayakkabı, saç tokası Gürgen: Kazak, pantolon, spor ayakkabı Azmi: Eşofman üstü, pantolon, spor ayakkabı
Oyun	Saklambaç, Körebe, Yağ satırım, Sessiz Sinema, İstop, Yakar top, Sek sek, Voleybol, Futbol, Bilmece
Müzik, Dans	Elektro Dans
Teknolojik aletler	Dizüstü, Bilgisayar, Saat, Tablet, Masaüstü, Bilgisayar, Hoparlör, Telefon, Kulaklık, Telsiz
Kişisel özellikler	Mehmet: Girişken, lider ruhlu Ali: Çekingen, masum Zeynep: Zeki, meraklı Elif: Güçlü, kararlı Gürgen: Kötü, çabuk öfkelenen Azmi: Saf, çocuk ruhlu
Cinsiyet	Toplumsal cinsiyet eşitliği ön plandadır
Araç gereçler	Topmermisi, Yoyo, Kamyon, Kitap, Helikopter, Araba, Piyano, Dozer, Kayık, Bisiklet, Çapa, Vinç, Yelpaze

---

Çizelge 4.1'e bakıldığında popüler kültüre ait olan öğelerin çizgi filmde nerelerde ve hangi şekillerde kullanılmış olduğu görülmektedir. Yapılan araştırma verilerine göre çizgi filmin ilk 20 bölümünde özel günler ve haftalara dair herhangi bir mesaj ya da etkinliğe yer verilmediği görülmektedir. Aynı şekilde günlük yaşam etkinliklerinden (bakkala gitmek, pazara gitmek v.b.) oluşan herhangi bir konuşma ya da etkinliğe rastlanmamıştır. Dolayısıyla tabloya eklenmemiştir.

Cinsiyet kategorisinde ise kesinlikle cinsiyet eşitliği söz konusudur. Herhangi bir şekilde kız erkek çocuk ayrımı yapılmadığı gözlemlenmiştir. Çocuklar ve Gürgen karakterinin özellikleri de yine aynı şekilde açıkça ifade edilmektedir.

Çizgi film karakterlerinin giyimlerinden bahsedilecek olursa ilk olarak her bölümde aynı kıyafetleri giydiklerini belirtmek faydalı olacaktır. Gündelik yaşamlarında karakterlerin tümü ilk bölümden 20. Bölüme kadar aynı kıyafetleri giymişlerdir. Karakterlerin giydikleri bu kıyafetler ise daha çok Avrupa ve Batı tarzını yansıtmaktadır. Yerel herhangi bir giyim tarzına rastlanmamıştır.



**Şekil 4.1.** Karakterlerin giyimi

**Kaynak:** TRT Çocuk (2016) Erişim tarihi (06.02.2018)

Filmde geçen çocuk oyunları ise tam aksine yerel oyunlardan oluşmaktadır. “*Sek sek, körebe, istop, saklambaç*” gibi birçok Türk kültürüne ve çocuklarına ait oyundan oluşan sahneler bulunmaktadır.



**Şekil 4.2.** Bölüm 1 Saklambaç sahnesi

**Kaynak:** TRT Çocuk (2016) Erişim tarihi (06.02.2018)

Müzik olarak elektro müzik çizgi filmin daha çok arka plan ve jeneriklerinde kullanılmıştır. Hasan karakteri 19. Bölümde ney üflemektedir. Ayrıca Mehmet ve arkadaşları 14. Bölümde” Kiraz aldım Dikmen’den” türküsünün nakarat kısmını seslendirmektedirler. Fakat halk danslarına ait herhangi bir bulguya rastlanmamıştır.

Filme birçok araç gereçten faydalanılmıştır. Bunlardan birkaçı Türk kültürüne ait araçlar (çömlek, ney, ebru sanatı) bazıları da Türk kültürü ile hiçbir ilişkisi olmayan araçlardır. (Dozer, vinç, bisiklet v.b.)



**Şekil 4.3.** Bölüm 16 Dozer

**Kaynak:** TRT Çocuk (2016) Erişim tarihi (06.02.2018)

Analiz edilen kategoriler arasında Batılı tarza ait birçok araç gereci barındıran kategori teknolojik aletlerdir. Bu kategoride analiz edilen verilere göre çizgi filmde çok fazla teknolojik alet bulunmaktadır. Özellikle tablet Zeynep isimli karakterin duyduğu her yeni tarihi yerin araştırmasını yapması sebebiyle her bölümde sıkça karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 4.4. Bölüm 3- Zeynep karakterinin tableti

**Kaynak:** TRT Çocuk (2016) Erişim tarihi (06.02.2018)

#### 4.6.2 Somut Olmayan Kültürel Miras Öğeleri Açısından Elde Edilen Bulgular

Araştırmanın bu aşamasında daha önce üzerinde çalışma yapılmış olan ve somut olmayan kültürel miras (SOKÜM) olarak tespit edilmiş olan maddeler ile İstanbul muhafızları isimli çizgi film incelenmiştir. SOKÜM öğeleri olarak belirlenen maddeler; “Aile, dil ve hitap, yemek, danslar\ halk oyunları, inanç\ milli hassasiyet, çocuk oyunları, yaşam tarzı\ giyim\ aksesuar” maddeleridir (Türkmen, 2012) (Oğuz, 2009).

Elde edilen verilerin analizini sonucunda İstanbul Muhafızları isimli çizgi filmde yer alan somut olmayan kültürel miras öğeleri aşağıdaki çizelge de belirtilmiştir.

**Çizelge 4.2:** SOKÜM öğelerinin çizgi filmin bölümlerine göre analizi

Kültürel Unsurları	Aile	Dil ve Hittap	Yemek	Danslar \ Halk Oyunları	İnanç\ Milli hassasiyet	Çocuk Oyunları	Yaşam tarzı\ Giyim\ Aksesuar	Toplam
Bölüm-1	+	+	+		+	+	+	6
Bölüm-2		+			+		+	3
Bölüm-3		+	+		+	+	+	5
Bölüm-4		+	+		+	+	+	5
Bölüm-5		+	+		+	+	+	5
Bölüm-6	+	+			+	+	+	5
Bölüm-7		+			+		+	3
Bölüm-8		+			+		+	3
Bölüm-9		+			+	+	+	4
Bölüm-10		+			+		+	3
Bölüm-11		+	+		+		+	4
Bölüm-12		+	+		+	+	+	5
Bölüm-13		+			+	+	+	4
Bölüm-14		+	+	+	+	+	+	6
Bölüm-15		+			+	+	+	4
Bölüm-16		+	+		+		+	4
Bölüm-17		+			+	+	+	4
Bölüm-18		+			+		+	3
Bölüm-19		+	+	+	+		+	5
Bölüm-20		+			+	+	+	4
Toplam	2	20	9	2	20	12	20	

Çizelge 4.2'e bakıldığında SOKÜM'a ait öğelerin çizgi filmde ne sıklıkla geçtiği belirtilmiştir. Araştırma verilerine göre çizgi filmin ilk 20 bölümünde aile ile ilgili olarak yalnızca 1 ve 6. Bölümlerde konuşmalar geçmektedir. Çizgi filmde herhangi bir aile figürü ya da karakteri bulunmamaktadır. 1. Bölümde aile konuşmalarına örnek olarak Gürgen karakterinin yurt dışındaki akrabaları ile yapmış olduğu telefon konuşması verilebilir: *“Alo amcaoğlu nasılsın? Yarın İstanbul’u ele geçireceğim de biraz yardım lazım.”*



**Şekil 4.5.** Bölüm 1 Gürgen karakterinin telefon konuşması

**Kaynak:** TRT Çocuk (2016) Erişim tarihi (08.02.2018)

Çizgi filmin 20 bölümünde de dil ve hitap olarak Türk kültürüne ait konuşmalara yer verilmiştir. Özellikle bu bölümlerin tümünde “*İnşallah, Allah Allah*” gibi kelimeler çok miktarda bulunmaktadır. Ayrıca bunun yanında yine Türk kültürüne yerleşmiş olan “*sofra hazır, erkenden yola koyulmak lazım, mis vallahi mis, aslan yattığı yerden belli olur, Allah’ım sabır ver yoksa kaza çıkacak, nerden aldın ehliyeti sen?*” gibi atasözleri ve cümle kalıplarına da bol bol rastlanmaktadır.

Yemek kültürüne ait öğelere 20 bölümün 9’unda rastlanmıştır. Fakat bunlar sadece konuşmalar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bölümlerin hiç birinde karakterlerin Türk kültürüne ait bir yemek yediği, hatta karakterlerin 20 bölüm boyunca yemek yediğini gösteren bir sahne bulunmamaktadır. Çizgi filmde en çok Türk kültüründe sık sık kullanılan çay içeceğine yer verilmiştir. Gürgen karakterinin özellikle en çok tükettiği içecek çay olarak gösterilmiştir.



**Şekil 4.6.** Bölüm 5 çay içme sahnesi

**Kaynak:** TRT Çocuk (2016) Erişim tarihi (08.02.2018)

Danslar ve halk oyunları kategorisine ise yalnızca 14. Ve 19. Bölümlerde rastlanmıştır. Fakat bunlar dans ve halk oyunları sahneleri değil sadece halk müziğine ait karakterlerin söyledikleri türkü ve müziklerdir. Örneğin; 19. Bölümde Hasan karakteri ders sahnesinde ney üflerken karşımıza çıkmaktadır. 14. Bölümde “Kiraz aldım Dikmen’den” türküsünü seslendirmektedirler.



**Şekil 4.7.** Bölüm 19 Ney üfleme

**Kaynak:** TRT Çocuk (2016) Erişim tarihi (08.02.2018)

İnanç ve milli hassasiyet kategorisindeki veriler bize 20 bölümün tümünde bunlara yer verildiğini göstermektedir. Çizgi filmde İstanbul'un tarihi yerlerini koruma çabası olduğundan dolayı sürekli olarak karşımıza milli hassasiyet ile ilgili mesajlar çıkmaktadır. Türk tarihi hakkında her bölümde bilgi verilmekte, tarihi mekanlar hakkında sürekli olarak bahsedilmektedir. Milli hassasiyet ile ilgili olarak 3. Bölümdeki kutsal emanetlerden söz edilmesi, çocuklar tarafından Fatih Sultan Mehmet' in kitabının okunması gibi birçok sahne örnek olarak gösterilebilir. Aynı şekilde inanç ile ilgili olarak daha önce de bahsedildiği gibi “Allah Allah ve inşallah” sözcüklerine sıklıkla yer verilmiştir. Ayrıca Ayasofya’da kılınan ilk Cuma namazından da aynı şekilde bahsedilmiştir. Genel olarak çizgi filmin konusu İstanbul’un korunması mesajı olduğuna göre milli hassasiyetlerin çok sayıda bölümde yer alması normal karşılanmalıdır.



**Şekil 4.8.** Bölüm 3 Topkapı Sarayı eserleri örneği

**Kaynak:** TRT Çocuk (2016) Erişim tarihi (08.02.2018)

Çocuk oyunları çoğunlukla bölümlerin ilk sahnelerinde karşımıza çıkmaktadır. Bölümlerin çoğunda sahneler çocukların oynadıkları oyunlar ile başlamaktadır. Bu oyunlar ise Türk kültürüne ait olan “saklambaç, kör ebe, yağ satarım bal satarım, sessiz sinema” gibi oyunlardır. Oyunlardan 20 bölüm içerisinde toplam 12 kez bahsedilmektedir.



Şekil 4.9. Bölüm 13 Körebe oyunu

**Kaynak:** TRT Çocuk (2016) Erişim tarihi (08.02.2018)

Yine yaşam tarzı, giyim, aksesuar kategorisi 20 bölümün tümünde karşımıza çıkmaktadır. Sebebi ise çizgi film başında koca Çınar'ın kendini anlattığı görsellerin tümünde 4 adet Türk kültürüne ait giyinmiş olan karakter mevcuttur. Bu karakterlerinden birinin başörtüsü varken bir erkek figürünün başında fes, 2. Kadın karakter batılı tarzda kısa saçlı olarak karşımıza çıkarken yine 4. Erkek karakter eski döneme ait kavuk ile karşımıza çıkmaktadır. Karakterlerin giyimlerinde ise tamamen Batı tarzına özgü bir giyim tarzı dikkat çekmektedir. Hiçbir karakterin üzerinde Türk kültürüne ait olan herhangi bir kıyafetin bulunmadığı saptanmıştır.



**Şekil 4.10.** Jenerik görüntüsü

**Kaynak:** TRT Çocuk (2016) Erişim tarihi (08.02.2018)





## 5. SONUÇ

Araştırma kapsamında İstanbul Muhafızları isimli çizgi film popüler kültür ve somut olmayan kültüre miras öğeleri açısından incelenmiştir. Bu doğrultuda da popüler kültür öğeleri olarak belirlenen alt maddeler; giyim, oyun, müzik/ dans, teknolojik aletler, kişisel özellikler, cinsiyet ve araç gereçler olarak 7 kategoriye ayrılmıştır. Somut Olmayan Kültürel Miras maddeleri ise; aile, dil ve hitap, yemek, danslar/ halk oyunları, inanç/ milli hassasiyetler, çocuk oyunları ve yaşam tarzı/giyim aksesuar olarak toplamda 7 kategoriye ayrılmıştır.

“Çizgi filmler aracılığıyla yeni nesillerin zihinlerine hangi fikirlerin ya da değer yargılarının ekildiğinin sistematik olarak incelenmesi, bu doğrultuda yeni nesillerin korunmasına yönelik çalışmaların yapılması ve özellikle medya okur yazarlığı hakkında ailelerin bilinçlendirilmesine yönelik çalışmaların programların geliştirilmesi gerekmektedir. Çizgi filmlerin etkileme gücünden yerel kültürlerin de istifade edebilmesi için yerel kültüre ait değerleri içeren çizgi filmlerin desteklenmesi ve yaygınlaşması elzemdir. Bu durum, küresel kültür karşısında yerel kültürlerin korunmasına ve yeni nesillere aktarılmasına imkan verecektir. Bu bakımdan Pepee, Niloya, Keloğlan, Nasrettin Hoca ve benzeri çizgi filmler, Türk kültürüne ve yaşam biçimine ait değerlerin yeni nesillere aktarılması ve yerel kültürleri yeni nesillerin içselleştirmesi bakımından önem taşımaktadır” (Eşitti, 2016).

Tüm verilerin ışığında araştırma kapsamında incelenmiş olan İstanbul Muhafızları isimli çizgi filmin hem popüler kültür hem de somut olmayan kültürel miras öğeleri açısından olumlu ve olumsuz birçok yönünün bulunduğu sonuçlarına varılmıştır. Bu çizgi filmin TRT tarafından yayınlanmış olması filmde popüler kültür öğelerinden çok yerel kültür öğelerinin var olması gerektiğinin bir kanıtıdır. Fakat yapılan araştırma bağlamında film içerisinde birçok popüler kültür öğesinin varlığı görülüyor. Fakat inceleme detaylarına bakılacak olursa bu öğeler çocuk açısından büyük sorun teşkil edecek düzeyde değildir. Cinsiyet eşitliği ya da oyunların tamamen Türk kültürünü yansıtır

olması popüler kültürün olumlu taraflarına yer verildiğinden bahsedilebilir. Sadece çocukları teknolojik aletlere fazlaca sevk ediyor olması ve bu kategori altında çok fazla mesaj ve sahneye yer verilmesi eleştiri konusu olabilir. Diğer bir eleştiri konusu da araç gereçler kategorisinde belirtilmiş olan dozer sahnesi olabilir.

Somut olmayan kültürel miraslar açısından değerlendirilen çizgi filmde eksikler bulunmaktadır. Filmin 20 bölümünün tümünde dil ve hitap, inanç ve milli hassasiyetler, yaşam tarzı/ giyim, aksesuar öğelerinden bahsedilmesi olumlu bir özelliktir. Fakat bunların yanında Türk kültüründe yapı taşı olarak en büyük öneme sahip olan aile kategorisinin neredeyse hiçbir sahnede yer alamaması büyük bir eleştiri sebebidir. Sadece iki konuşmada yer alması olumsuz bir durum olarak görülebilmektedir. Aynı şekilde Türk mutfağına ait yemek kültürünün sadece çay sahnelerinden yer alması, diğer yiyeceklerin ise konuşma olarak yer alması yine bir eleştiri sebebi olabilmektedir. Yemek kültürü Türk kültürel motifleri arasında büyük değer gördüğünden dolayı bu alandaki eksiklik göze çarpmaktadır. Aynı şekilde sahnelerde Türk kültürel motiflerine ait danslar ve halk oyunlarının eksikliği söz konusudur. Herhangi bir halk dansına rastlanmamakla birlikte, Türk kültürüne ait müziklere de sadece 2 bölümde yer verilmesi bir eleştiri konusu olmaktadır. Bunun yanında 20 bölümün incelendiği düşünüldüğünde bölümlerin birçoğunda Türk kültürüne ait çocuk oyunlarına yer verilmiş olması olumlu durumlardan biridir. Bu sayede filmi izleyen hedef kitlede var olan çocuklara Türk kültüründe var olan oyunlar öğretilmekte, bu oyunların kuşaklar arasında aktarımı sağlanmaktadır.

Televizyonsuz bir yaşam düşünülemezdir. Bu doğrultuda çocuklar içinde çizgi filmsiz bir hayatın var olması beklenemezdir. Bu doğrultuda popüler kültür aktarımı medya ve özellikle televizyon ile devam ederken, hedef kitle de var olan yetişkinler bu durumdan nasibini alırken, çocuklar da çizgi filmler sayesinde popüler kültür ile yaşamaya devam edeceklerdir. Bu durumda önemli olan çizgi filmler hakkında farkındalık yaratabilmek, medya okuryazarlığı bağlamında bilinçli ebeveynler yetiştirmek ve çizgi filmlerde tercihlerin ulus aşırı filmlerdense yerel çizgi filmlerden yana kullanmak olacaktır. Ayrıca üretilen filmlerinde içerik oluşturucularında aynı bilincin var olması Türk kültürünün aktarımı bağlamında faydalı olacaktır.

Araştırmanın sonuçları doğrultusunda yapılabilecek olan öneriler şu şekildedir:

- Çizgi filme ait kültürel öğelerin Türk kültürünü daha fazla yansıtması sağlanabilir.
- Medya okuryazarlığı bilinçli ebeveynler oluşturulması açısından gerekli eğitim ve seminerler düzenlenebilir.
- Okullarda var olan medya okuryazarlığı derslerine tüm bölüm ve sınıflarda yer verilebilir.
- Türk kültürünün devamı doğrultusunda çizgi filmler alanında yapılan çalışmalar diğer çocuk programlarına da dahil edilebilir.

Bu tezin ana konusu, popüler kültürün çizgi filmlerin kültür aktarımındaki yeri ve öneminin incelenmesi, bu anlamda çalışmanın derinleşmesi ve uygulamalı açıklanması açısından “İstanbul Muhafızları” çizgi filmi üzerinde araştırma yapılması ve kültürel aktarımda çizgi filmlerin etkisi araştırılarak, literatüre kaynak oluşturacak bir araştırma ortaya konması amaçlanmıştır.



## KAYNAKLAR

- Akyüz, E.** (2013). Çocuğun Bilgi Edinme ve Zararlı Yayınlar Karşı Korunma Hakkı. *I. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi Bildiriler Kitabı-1*
- Arslan, P.** (2016). Çizgi Filmlerde Lider Özelliklerinin Eğitimdeki Yeri. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Asna, A.** (2006). *Kuramda ve Uygulamada Halkla İlişkiler*. İstanbul: Pozitif Yayınları.
- Atan, U.** (1995). Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri. *Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi*. Konya, Türkiye: Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Avcı, M.** (2010). Çocuk Suçluluğunda Medyanın Rolü. *Erzincan Eğitim Fakültesi Dergisi*
- Aygenç, F.** (1990). Kukla Animasyon Üzerine Bir Deneme çalışması. *Yüksek lisans tezi*. Ankara, Türkiye: Hacettepe Üniversitesi.
- Balcıoğlu, S.** (1987). *Cumhuriyet Dönemi Türk Karikatürü*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Batuş, G.** (2004). Sözlü Kültürden Kitle Kültürüne Geçiş Sürecine Direnen Değerler. İstanbul: İstanbul Üniversitesi.
- Bozkurt, G.** (1994). *İnsan ve kültür*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Büyükbaykal, G.** (2007). Televizyonun Çocuklar Üzerindeki Etkileri. *İletişim Fakültesi Dergisi*
- Can, A.** (1996). *Çocuk ve Çizgi Film*. Konya: Öz Eğitim Yayınları.
- Cesur, S., & PAKER O.** (2007). Televizyon ve Çocuk. Çocukların Tv Programlarına İlişkin Tercihleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*
- Cevizci, A.** (2000). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Coşkunserçe, S.** (2007). *Medya Okuryazarlığı*. Ankara: Nil Kitapevi.
- Çağan, K.** (2001). *Popüler Kültür ve Sanat*. Ankara: Altinküre Yayıncılık.
- Çalışkan, S.** (2011). Canlandırma Sanatında Oyunculuk. *Türk Sanatları Araştırmaları Dergisi*
- Çeviker, T.** (1995). *Ana Çizgileriyle Türk Canlandırma Sineması, Güldiken, Sinemanın 100. Yılı anısına Komedi Sineması*. İstanbul: İris Yayıncılık.
- Dedeal, M. N.** (1999). *Temel özellikleriyle çizgi canlandırma*. İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- Dictionnaire Larousse.** (1993). Canlandırma maddesi. İstanbul, Türkiye: Milliyet sözlük.
- Erdoğan, İ.** (2004). Popüler Kültürün Ne Olduğu Üzerine. *Bilim ve aklın aydınlığında eğitim dergisi*
- Erdoğan, İ., & Alemdar, K.** (2005). *Popüler Kültür ve İletişim*. Ankara: Erk Yayınları.

- Eşitti, Ş.** (2016). Çizgi Filmlerde Küresel Ve Yerel Kültürün İnşası:Caillou Ve Pepee Örneği. *Anadolu'da Kültür ve İletişim: Geçmiş, Günümüz ve Gelecek İsimli Sempozyum*
- Geçer, E.** (2015). *Medya ve Popüler Kültür*. Medya Yayınları: Akçağ Yayınları.
- Gemuhoğlu, Z.** (2014, Ocak-Şubat). Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü. *Hayal Perdesi* .
- Güler, D. A.** (2013). Soyutun somutlaştırılması: Çizgi filmlerin kültürel işlevleri. *I. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi Bildiriler Kitabı-1*
- Güler, D. A.** (2010). Soyutun Somutlaştırılması: Çizgi Filmlerin Kültürel İşlevleri. *İletişim ve Diplomasi: Akademik Hakemli Dergisi*
- Güneş, S.** (1996). *Medya ve Kültür: Sessiz Yığınların Kültürel İntiharı*. Ankara: Vadi Yayınevi.
- Gürel, Z.,** Temizyürek, F., & Şahbaz, N. K. (2007). *Çocuk Edebiyatı*. Ankara: Öncü Kitap.
- Hacıbektaşoğlu, E. S.** (2014). Kültürel Çalışmalar ve Çizgi Filmlerin Çocuk İzleyici Üzerindeki Etkileri Araştırması. *Yüksek Lisans Tezi* . İstanbul, Türkiye: İstanbul Arel Üniversitesi.
- Hünerli, S.** (2005). *Canlandırma Sineması Üzerine*. İstanbul: Es Yayınları.
- Hünerli, S.** (2000). Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamalarının Göstergebilimsel Çözümlemesi. *Yayınlanmış doktora tezi* . İstanbul, Türkiye: İstanbul Üniversitesi.
- İrvan, S.** (1997). *Medya Kültür Siyaset*. Ankara: Ark Yayınevi.
- İspirli, M.** (1996). *Medya Gerçeği ve Haberciler*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- İşler, E. K.** (2014). Kültürel Ekme Kuramı Bağlamında Türkiye Üretimi Çizgi Filmler ve Çocuk Bilincinin İnşası. *İletişim ve Diplomasi Akademik Hakemli Dergisi*
- Kalan, Ö. G.** (2010). Reklamda Çocuğun Toplumsal Cinsiyet Teorisi Bağlamında Konumlandırılışı: Kinder Reklam Filmleri Üzerine Bir İnceleme. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*
- Kaplan, Y.** (1991). *Öykü Anlatma ve Mit Üretme Aracı Olarak Televizyon, Enformasyon Devrimi Efsanesi*. Kayseri: Rey Yayıncılık.
- Kara, B.** (2016). Çizgi Filmin Sosyolojik Anatomisi Pepee Örneği *TÜRKSOŞBİLDİR- Uluslararası Türk Kültür Coğrafyasında Sosyal Bilimler Dergisi*
- Ker-Dinçer, M., & Yılmazkol, Ö.** (2009). *Televizyon: Çocuklara “Gerçek Hayat”ı Şiddetle Öğreten Çağdaş Masal Anlatıcısı*”. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Kızıldağ, Ş.** (2001). *Medya Çocukları: Pop müzikten popüler kültüre*. İstanbul: Şehir Yayınları.
- Kongar, E.** (2003). *Yozlaşan Medya ve Yozlaşan Türkçe*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Mahiroğulları, A.** (2005). Küreselleşmenin Kültürel Değerler Üzerine Etkisi. *Sosyal Siyaset Konferansları Dergisi* .
- Malatyahoğlu, Ö.** (2016). Belirli Yaş Gruplarına Göre Çizgi Filmlerde Karakter Soyutlama Düzeyi. *Yüksek Lisans Tezi* . İstanbul: Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Mardin, Ş.** (2002). *Siyasal Ve Sosyal Bilimler*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Megep.** (2008). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi ile Animasyon Çalışmaları*. Ankara: MEB-MEGEP Animasyon Modülü Yayınları.
- Mete, M.** (1999). *Televizyon Yayınlarının Türk Toplumunu Üzerindeki Etkisi*. Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yayınları.
- Mora, N.** (2008). Medya ve kültürel kimlik. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi* , 8.
- Mutlu, E.** (1995). *İletişim Sözlüğü*. Ankara: Ark Yayınevi.

- Mutlu, E.** (2004). *İletişim Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Nalçaoğlu, H.** (2003). *Medya ve Toplum İlişkisini Anlamak Üzere Bir Çerçeve*. İstanbul: Bilgi Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları.
- Oğuz, M. Ö.** (2009). *Somut Olmayan Kültürel Miras Nedir?* Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Onaran, A. Ş.** (1994). *Türk Sineması I*. Ankara: Kitle Yayıncılık.
- Oruç, C., Tecim, E., & Özyürek, H.** (2011). Okul Öncesi Dönem Çocuğunun Kişilik Gelişiminde Rol Modellik ve Çizgi Filmler. *Ekev Akademi Dergisi*
- Oskay, Ü.** (2004). *Popüler Kültür Üzerine*. İstanbul: Epsilon Yayınları.
- Oskay, Ü.** (2007). *İletişimin ABC'si*. İstanbul: Der Yayınevi.
- Önder, M.** (2008). Medya Kıskaçındaki Çocukla . *Din Bilimleri Akademik Araştırma Dergisi*
- Özon, N.** (1964). *Sinema El Kitabı*. İstanbul: Elif Yayınları.
- Öztürk, H. E.** (2002). *Kişilik Gelişimi Açısından Çocuk Ve Televizyon*. İstanbul: Beyan Yayınları.
- Paker, O., & Cesur, S.** (2007). Televizyon ve Çocuk: Çocukların TV Programlarına İlişkin Tercihleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*
- Parkinson, D.** (1995). *From Science to Cinema*. Italy: History of Film.
- Siberuzaysözlüğü.** (1997). *Siberuzay Sözlüğü: Multimedya dan Sanal Gerçekliğe*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Sipahioğlu, A.** (1999). Türk Grafik Mizahi. İzmir, Türkiye.
- Şirin, M. R.** (2006). *Gösteri Çağı Çocukları: İletişim Toplumunda Medya Sarmalı*. İstanbul: İz Yayıncılık.
- Tavşancıl, E., & Arslan, E.** (2001). *Sözel, Yazılı ve Diğer Materyaller İçin İçerik Analizi ve Uygulama Örnekleri*. İstanbul: Epsilon Yayınları.
- Tuna, M.** (2008). İlköğretim çağındaki çocukların sosyalleşmesinde popüler kültürün rolü. *Yüksek Lisans Tezi* . Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi.
- Turam, E.** (1994). *Medyanın Siyasi Hayata Etkileri*. İstanbul: İrfan Yayınları.
- Turhan, M.** (1994). Kültür Değişmeleri. *M.Ü.İlahiyat Fakültesi Yayınları*
- Tutar, H., & Yılmaz, K.** (2003). *Genel İletişim Kavramlar ve Modeller*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Türkiye İstatistik Kurumu.** (2013). *06-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Medya*. Türkiye İstatistik Kurumu. İstanbul: Türkiye İstatistik Kurumu.
- Türkmen, N.** (2012). Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü ve Pepee, Cumhuriyet. *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*
- Türkoğlu, N.** (2003). *Kitle iletişimi*. İstanbul: Naos Yayınları.
- Uluç, G.** (2002). Toplumsal Bir Gruba Yönelik Şiddet Türü: Medya, Şiddet ve Çocuklar. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi*
- Yağlı, A.** (2013). Çocuğun Eğitiminde Ve Sosyal Gelişiminde Çizgi Filmlerin Rolü: Caillou Ve Pepee Örneği. *Türkoloji Araştırmaları Dergisi*
- Yaralı, K. T., & Avcı, N.** (2017). Bir Çizgi Filmin Popüler Kültür Açısından İncelenmesi: Rafadan Tayfa. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*
- Yaylagül, L.** (2013). *Kitle İletişim Kuramları Egemen ve Eleştirel Yaklaşımlar*. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H.** (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

**Yolcu, E.** (2005). Bilinçdışı (bilinçaltı) reklam tartışmaları ve çalışmaları. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*

### İnternet Kaynakları

- URL 1- UNICEF.** (2004). *UNICEF Çocuk Haklarına Dair Sözleşme*. Erişim tarihi (19.07.2018)  
[https://www.unicefturk.org/public/uploads/files/UNICEF\\_CocukHaklariNaDairSozlesme.pdf](https://www.unicefturk.org/public/uploads/files/UNICEF_CocukHaklariNaDairSozlesme.pdf)
- URL 2- Türkiye, Gazetesi.** (2018). *Uzay Kuvvetleri 2911*. Erişim tarihi (12.01.2018)  
<https://www.turkiyegazetesi.com.tr/ekonomi/248836.aspx>
- URL 3- TÜİK.** (2013). *Türkiye İstatistik Kurumu*. Erişim tarihi (29.12.2018)  
[file:///C:/Users/Hp/Downloads/06-15\\_Ya%C5%9F\\_Grubu\\_%C3%87ocuklarda\\_Bil\\_22.08.2013.pdf](file:///C:/Users/Hp/Downloads/06-15_Ya%C5%9F_Grubu_%C3%87ocuklarda_Bil_22.08.2013.pdf)
- URL 4- TRTÇocuk.** (2018). *TRT Çocuk*. Erişim tarihi (19.02.2018)  
[www.trtcocuk.net.tr/](http://www.trtcocuk.net.tr/)
- URL 5- TDK.** (2018). *TDK*. Erişim tarihi (01.03.2018)  
[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5c63ece14f1fb4.18498505](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5c63ece14f1fb4.18498505)
- URL 6 - TDK.** (2018). *Türk Dil Kurumu*. Erişim tarihi (01.03.2018)  
[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5c63ece14f1fb4.18498505](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5c63ece14f1fb4.18498505)
- URL 7- TDK.** (2018). *Türk Dil Kurumu* Erişim tarihi (01.03.2018) <http://tdk.gov.tr/> adresinden alındı (01.03.2018)
- URL 8- TRT.** (2018). *Radyo Televizyon Üst Kurulu Arşiv*. Erişim tarihi (19.02.2018)  
<https://www.trtarsiv.com/>
- URL 9- TRT.** (1991). *TRT*. Erişim tarihi (19.02.2018) TRT:  
<https://www.trt.net.tr/Kurumsal/YayinIlkelerimiz.aspx>
- URL 10- TRTÇocuk.** (2018). *TRT Çocuk*. Erişim tarihi (19.02.2018)  
[www.trtcocuk.net.tr/](http://www.trtcocuk.net.tr/)
- URL 11- RTÜK.** (2018). *Radyo Televizyon Üst Kurulu*. Erişim tarihi (11.09.2018)  
<https://www.rtuk.gov.tr/> adresinden alınmıştır (11.09.2018)
- URL 12- RTÜK.** (2018). *Radyo Televizyon Üst Kurulu*. Erişim tarihi (11.09.2018)  
Radyo Televizyon Üst Kurulu: <https://www.rtuk.gov.tr/>
- URL 13- Sabahgazetesi.** (2018). *Sabah Gazetesi*. Erişim tarihi (12.01.2019)  
<https://www.sabah.com.tr/kultur-sanat/2018/10/12/istanbul-muhafizlari-begenildi>
- URL 14- NeherProdüksiyon.** (2017). *Neher Prodüksiyon İstanbul Muhafızları*: Erişim tarihi (12.01.2018) <http://neher.com.tr/portfolio/istanbul-muhafizlari/> adresinden alındı
- URL 15- Conectedvivaki.** (2018). *Çocuk kanallarında çita giderek yükseliyor*. Erişim tarihi (01.12.2019) Conected Vivaki:  
<http://www.connectedvivaki.com/cocuk-kanallarinda-cita-giderek-yukseliyor/> (03.05.2018)
- URL 16- BoxOffice.** (2016). *Box Office Türkiye*. Erişim tarihi (16.04.2018)  
<https://boxofficeturkiye.com/film/canim-kardesim-benim-uzaylilar-migelmis-20> (10.03.2018)
- URL 17- TRT.** (1991). *TRT*. Erişim tarihi (17.05.2018) tarihinde TRT:  
<https://www.trt.net.tr/Kurumsal/YayinIlkelerimiz.aspx>

**URL 18-** TÜİK. (2013). *Türkiye İstatistik Kurumu*. Erişim tarihi (19.09.2018) Türkiye İstatistik Kurumu: file:///C:/Users/Hp/Downloads/06-15\_Ya%C5%9F\_Grubu\_%C3%87ocuklarda\_Bil\_22.08.2013.pdf

## Şekiller

- Şekil 2.1 – Kroc, R.** (1968) McDonald's Logosu. Erişim tarihi (10.12.2018)  
<http://fasa.co.za/fasablog/mcdonalds-flexible-keep-pace/mcdonalds-logo-hd-wallpaper/>
- Şekil 2.2 – TRT Çocuk Kanalı** (2018). Erişim tarihi (12.12.2018)  
<https://www.trtcocuk.net.tr/telali>
- Şekil 3.1 – Da Vinci, L.** (1490). Erişim tarihi (01.04.2018)  
<https://www.medimagazin.com.tr/ilac-sanayi//tr-leonardo-da-vincinin-anatomi-cizimleri-ne-kadar-gercekci-8-682-43064.html>
- Şekil 3.2 – De Vaucanson, J.** (1738). Erişim tarihi (01.04.2018)  
<http://www.habsburger.net/en/media/jacques-de-vaucanson-mechanical-duck-1738>
- Şekil 3.3 – Muybridge, E.** (1873). Erişim tarihi (01.04.2018)  
[http://sillydragon.com/muybridge/Plate\\_0632.html](http://sillydragon.com/muybridge/Plate_0632.html)
- Şekil 3.4 – Paris, J. A.** (1825). Erişim tarihi (01.04.2018)  
<http://dceart.weebly.com/thaumatrope.html>
- Şekil 3.5 – Reynaud, E.** (1900). Erişim tarihi (01.04.2018)  
<https://cicicee.com/etkinlik/basit-cizgi-film-yapim-atolyesi-dedio-yaratıcı-eller/yaratıcı-eller/>
- Şekil 3.6 – Segar, E. C.** (1929). Erişim tarihi (01.04.2018)  
<https://disegnidacolorare.crescebene.com/cartoni-animati-anni-80-braccio-di-ferro-alias-popeye.html>
- Şekil 3.7 – Luthor, L.** (1933). Erişim tarihi (13.02.2018)  
<https://www.vanguardngr.com/2018/06/eighty-years-after-superman-going-strong/>
- Şekil 3.8 – Culliford, P.** (1958). Erişim tarihi (16.11.2018)  
<https://www.comicscenter.net/en/the-great-temporary-exhibitions/smurf-for-all-all-for-smurf>
- Şekil 3.9 – Miyazaki, H.** (1997). Erişim tarihi (13.02.2019)  
<https://www.imdb.com/title/tt0245429/>
- Şekil 3.10 – De Bevere, M.** (1947). Erişim tarihi (01.04.2018)  
<https://bianet.org/biamag/sanat/138295-red-kit-sigarayı-neden-birakti>
- Şekil 3.11 – Bilgiç, A. Ş.** (2008). Erişim tarihi (01.04.2018)  
<http://aliaydogdu34.blogspot.com.tr/2011/10/pepee-turk-cizgi-filmi.html>
- Şekil 3.12 – Hacivat ve Karagöz Gölge Oyunları** (1324-1362). Erişim tarihi (06.04.2018)  
<http://beyazciklet.blogspot.com.tr/2009/09/gruplasma-ve->
- Şekil 3.13 – Disney, W. E.** (1929). Erişim tarihi (06.04.2018)  
<https://wondersinthedark.wordpress.com/2010/02/28/the-skeleton-dance-no-29/>
- Şekil 3.14 – Ünsal, Y.** (1950). Erişim tarihi (06.04.2018)  
<http://www.antraktsinema.com/haber.php?id=1194>
- Şekil 3.15 – Yaşar, T.** (1970). Erişim tarihi (06.04.2018)

- <https://alchetron.com/Ament%C3%BC-Gemisi-Nas%C4%B1-Y%C3%BCr%C3%BCd%C3%BC>
- Şekil 3.16 – Arnold, B., Guggenheim, R.** (1995). Erişim tarihi (06.04.2018)  
<http://www.freepngimg.com/cartoon/toy-story>
- Şekil 3.17 – Eastman, K., Laird, P.** (1984). Erişim tarihi (06.04.2018)  
<http://www.denofgeek.com/us/movies/teenage-mutant-ninja-turtles/238339/the-original-teenage-mutant-ninja-turtles-movie-is-still-amazing>
- Şekil 3.18 – Vicary, J.** (1956). Erişim tarihi (06.04.2018)  
<http://immibilisim.com/blog/154/25-kare-teknigi-ve-subliminal-mesajlar>
- Şekil 4.1 – TRT Çocuk** (2016). Erişim tarihi (06.02.2018)  
[https://www.youtube.com/channel/UCGtZEUIJXdNbMqzan\\_VbA\\_3w](https://www.youtube.com/channel/UCGtZEUIJXdNbMqzan_VbA_3w)
- Şekil 4.2 – TRT Çocuk** (2016). Erişim tarihi (06.02.2018)  
[https://www.youtube.com/channel/UCGtZEUIJXdNbMqzan\\_VbA\\_3w](https://www.youtube.com/channel/UCGtZEUIJXdNbMqzan_VbA_3w)
- Şekil 4.3 – TRT Çocuk** (2016). Erişim tarihi (06.02.2018)  
[https://www.youtube.com/channel/UCGtZEUIJXdNbMqzan\\_VbA\\_3w](https://www.youtube.com/channel/UCGtZEUIJXdNbMqzan_VbA_3w)
- Şekil 4.4 – TRT Çocuk** (2016). Erişim tarihi (06.02.2018)  
[https://www.youtube.com/channel/UCGtZEUIJXdNbMqzan\\_VbA\\_3w](https://www.youtube.com/channel/UCGtZEUIJXdNbMqzan_VbA_3w)
- Şekil 4.5 – TRT Çocuk** (2016). Erişim tarihi (08.02.2018)  
[https://www.youtube.com/channel/UCGtZEUIJXdNbMqzan\\_VbA\\_3w](https://www.youtube.com/channel/UCGtZEUIJXdNbMqzan_VbA_3w)
- Şekil 4.6 – TRT Çocuk** (2016). Erişim tarihi (08.02.2018)  
[https://www.youtube.com/channel/UCGtZEUIJXdNbMqzan\\_VbA\\_3w](https://www.youtube.com/channel/UCGtZEUIJXdNbMqzan_VbA_3w)
- Şekil 4.7 – TRT Çocuk** (2016). Erişim tarihi (08.02.2018)  
[https://www.youtube.com/channel/UCGtZEUIJXdNbMqzan\\_VbA\\_3w](https://www.youtube.com/channel/UCGtZEUIJXdNbMqzan_VbA_3w)
- Şekil 4.8 – TRT Çocuk** (2016). Erişim tarihi (08.02.2018)  
[https://www.youtube.com/channel/UCGtZEUIJXdNbMqzan\\_VbA\\_3w](https://www.youtube.com/channel/UCGtZEUIJXdNbMqzan_VbA_3w)
- Şekil 4.9 – TRT Çocuk** (2016). Erişim tarihi (08.02.2018)  
[https://www.youtube.com/channel/UCGtZEUIJXdNbMqzan\\_VbA\\_3w](https://www.youtube.com/channel/UCGtZEUIJXdNbMqzan_VbA_3w)
- Şekil 4.10 – TRT Çocuk** (2016). Erişim tarihi (08.02.2018)  
[https://www.youtube.com/channel/UCGtZEUIJXdNbMqzan\\_VbA\\_3w](https://www.youtube.com/channel/UCGtZEUIJXdNbMqzan_VbA_3w)

## Görsel Kaynaklar

### Çizelgeler

**Çizelge 2.1.** *Çizim*, Azra Çolak,(2018). Çocukların izlemekten hoşlandıkları program türleri

**Çizelge 3.1.** *Çizim*, Azra Çolak,(2018). TÜİK çocuklar üzerindeki araştırma şeması

**Çizelge 4.1.** *Çizim*, Azra Çolak,(2019). Popüler kültür öğelerinin çizgi filmin bölümlerine göre analizi

**Çizelge 4.2.** *Çizim*, Azra Çolak,(2019). SOKÜM öğelerinin çizgi filmin bölümlerine göre analizi

## EKLER

<b>EK A.</b>	: Filmdeki tarihi mekanlar	
<b>EK A.1.</b>	: Yerebatan Sarnıcı .....	106
<b>EK A.2.</b>	: Vefa Lisesi .....	106
<b>EK A.3.</b>	: Emirgan Korusu .....	106
<b>EK A.4.</b>	: Yıldız Sarayı.....	107
<b>EK A.5.</b>	: Ayasofya .....	107
<b>EK A.6.</b>	: Kız Kulesi .....	107
<b>EK A.7.</b>	: Kariye Müzesi .....	108
<b>EK A.8.</b>	: Adile Sultan Kasrı .....	108
<b>EK A.9.</b>	: Feshane.....	108
<b>EK A.10.</b>	: Çemberlitaş .....	109
<b>EK A.11.</b>	: Rumeli Feneri.....	109
<b>EK B.</b>	: <b>Filmdeki Popüler Kültürü Ait Teknolojik Aletler</b> .....	110
<b>EK B.1.</b>	: Koca Çınar bilgisayar.....	110
<b>EK B.2.</b>	: Model Uçak .....	110
<b>EK B.3.</b>	: Masaüstü Bilgisayar .....	110
<b>EK B.4.</b>	: Dizüstü Bilgisayarlar .....	111
<b>EK B.5.</b>	: Hoparlör .....	111
<b>EK B.6.</b>	: Kulaklık .....	111
<b>EK B.7.</b>	: Televizyon .....	111
<b>EK B.8.</b>	: Müzik Çalar .....	111
<b>EK C</b>	: <b>Filmdeki Geleneksel Çocuk Oyunları</b> .....	112
<b>EK C.1.</b>	: Sessiz Sinema.....	113
<b>EK C.2.</b>	: Bilmece .....	113
<b>EK C.3.</b>	: Adalarda Bisiklete Binmek .....	113
<b>EK C.4.</b>	: Yağ Satarım Bal Satarım.....	114
<b>EK C.5.</b>	: Çiçek Ekmek .....	114
<b>EK C.6.</b>	: Çömlek Yapmak.....	115
<b>EK C.7.</b>	: Piknikte Futbol Oynamak .....	115

**EK A. : Filmdeki tarihi mekanlar**



**EK A.1. : Yerebatan Sarnıcı**



**EK A.2. : Vefa Lisesi**



**EK A.3. : Emirgan Korusu**



**EK A.4. : Yıldız Sarayı**



**EK A.5. : Ayasofya**



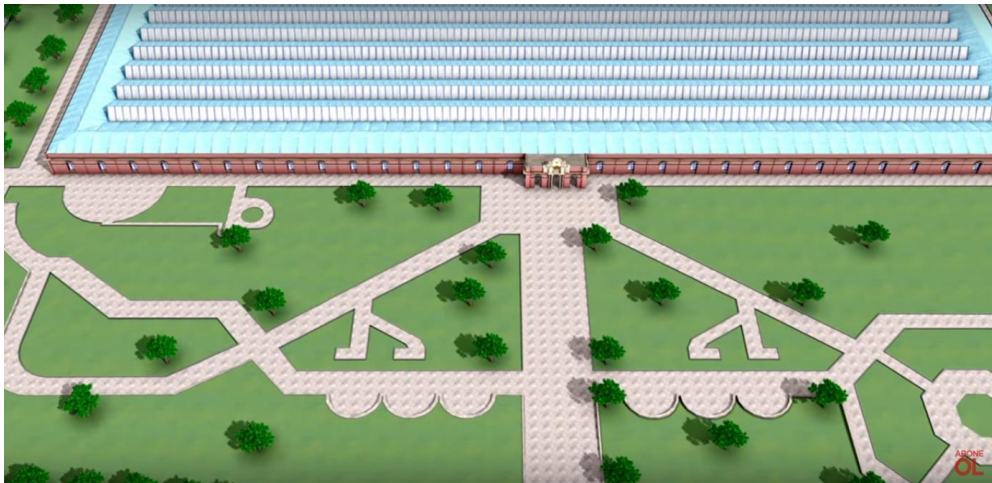
**EK A.6. : Kız Kulesi**



**EK A.7. : Kariye Müzesi**



**EK A.8. : Adile Sultan Kasrı**



**EK A.9. : Feshane**



**EK A.10. : Çemberlitaş**



**EK A.11. : Rumeli Feneri**

**EK B. : Filmdeki Popüler Kültüre Ait Teknolojik Aletler**



**EK B.1. : Koca Çınar bilgisayarı**



**EK B.2. : Model Uçak**



**EK B.3. : Masaüstü Bilgisayar**



**EK B.4. : Dizüstü Bilgisayarlar**



**EK B.5: Hoparlör**



**EK B.6: Kulaklık**



**EK B.7. :** Televizyon



**EK B.8. :** Mzik alar

**EK C: Filmdeki Geleneksel Çocuk Oyunları**



**EK C.1. : Sessiz Sinema**



**EK C.2. : Bilmece**



**EK C.3. : Adalarda Bisiklete Binmek**



**EK C.4. : Yağ Satarım Bal Satarım**



**EK C.5. : Çiçek Ekmek**



**EK C.6. : Çömlek Yapmak**



**EK C.8. : Piknikte Futbol Oynamak**



## ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler:

Azra Çolak

Doğum Yeri Ve Tarihi: İstanbul/05.03.1993

E POSTA: azracolak85@gmail.com

ADRES: Gaziosmanpaşa/ İstanbul



Eğitim Durumu:

Lise: Yenilevent Lisesi

Ön Lisans: Erzurum Atatürk Üniversitesi Reklamcılık Ön Lisans Programı

Lisans: İstanbul Aydın Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı

Yüksek Lisans: İstanbul Aydın Üniversitesi Grafik Tasarım (Tezli)

