



AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



Nurullah TÜRKER

ÇİZGİ FİLMLERDEKİ SOSYALLEŞMENİN DEĞER AKTARIMINA ETKİSİNİN
ANALİZİ: Z TAKIMI, ERDEM, TEEN TITANS GO VE ADVENTURE TIME
ÖRNEKLEMİ

Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı
Yüksek Lisans Tezi

Antalya, 2024



AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



Nurullah TÜRKER

ÇİZGİ FİLMLERDEKİ SOSYALLEŞMENİN DEĞER AKTARIMINA ETKİSİNİN
ANALİZİ: Z TAKIMI, ERDEM, TEEN TITANS GO VE ADVENTURE TIME
ÖRNEKLEMİ

Danışman

Doç. Dr. Bahset Karşlı

Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı
Yüksek Lisans Tezi

Antalya, 2024

Akdeniz Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne,

Nurullah Türker'in bu çalışması, jürimiz tarafından Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Doç. Dr. Salih Aydemir (İmza)

Üye (Danışmanı) : Doç. Dr. Bahset Karşlı (İmza)

Üye : Doç. Dr. Ali Albayrak (İmza)

Tez Başlığı: Çizgi Filmlerdeki Sosyalleşmenin Değer Aktarımına Etkisinin Analizi: Z
Takımı, Erdem, Teen Titans Go ve Adventure Time Örnekleme

Tez Savunma Tarihi : 06/02/2024

Mezuniyet Tarihi : 14/03/2024

AKADEMİK BEYAN

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum “Çizgi Filmlerdeki Sosyalleşmenin Değer Aktarımına Etkisinin Analizi: Z Takımı, Erdem, Teen Titans Go ve Adventure Time Örnekleme” adlı bu çalışmanın, akademik kural ve etik değerlere uygun bir biçimde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım bütün eserlerin kaynakçada gösterildiğini ve çalışma içerisinde bu eserlere atıf yapıldığını belirtir; bunu şerefimle doğrularım.

Nurullah TÜRKER



T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



12 /01 / 2024

TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU BEYAN BELGESİ

Öğrenci Bilgileri	
Adı-Soyadı	Nurullah TÜRKER
Öğrenci Numarası	201952063001
Anabilim Dalı	Felsefe ve Din Bilimleri
Programı	Tezli Yüksek Lisans
Danışman Öğretim Üyesi Bilgileri	
Unvanı, Adı-Soyadı	Doç. Dr. Bahset KARSLI
Yüksek Lisans Tez Başlığı	Çizgi Filmlerdeki Sosyalleşmenin Değer Aktarımına Etkisinin Analizi: Z Takımı, Erdem, Teen Titans Go ve Adventure Time Örnekleme
Turnitin Bilgileri	
Ödev Numarası	2268278799
Rapor Tarihi	01.03.2024
Benzerlik Oranı	Alıntılar hariç: %4 Alıntılar dâhil: %8
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE,	
Yukarıda bilgileri bulunan öğrenciye ait tez çalışmasının a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana Bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 122 sayfalık kısmına ilişkin olarak Turnitin adlı intihal tespit programından Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esaslarında belirlenen filtrelemeler uygulanarak yukarıdaki detayları verilen ve ekte sunulan rapor alınmıştır. Danışman tarafından uygun olan seçenek işaretlenmelidir: (X) Benzerlik oranları belirlenen limitleri aşmıyor ise: Yukarıda yer alan beyanın ve ekte sunulan Tez Çalışması Orijinallik Raporunun doğruluğunu onaylarım. () Benzerlik oranları belirlenen limitleri aşıyor, ancak tez/dönem projesi danışmanı intihal yapılmadığı kanısında ise: Yukarıda yer alan beyanın ve ekte sunulan Tez Çalışması Orijinallik Raporunun doğruluğunu onaylar ve Uygulama Esaslarında öngörülen yüzdelik sınırlarının aşılmasına karşın, aşağıda belirtilen gerekçe ile intihal yapılmadığı kanısında olduğumu beyan ederim.	
Gerekçe:	
Benzerlik taraması yukarıda verilen ölçütlere uygun olarak tarafımca yapılmıştır. İlgili tezin orijinallik raporunun uygun olduğunu beyan ederim. Danışman Öğretim Üyesi Doç. Dr. Bahset KARSLI İmza	

İÇİNDEKİLER

GÖRSELLER LİSTESİ.....	iv
TABLolar LİSTESİ	v
ÖZET	vii
SUMMARY	viii
ÖNSÖZ	x
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

ÇALIŞMANIN KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ

1.1. Sosyalleşmenin Tanımı	20
1.2. Sosyalleşme Sürecinin Özellikleri	22
1.3. Sosyalleşme sürecine etki eden faktörler	22
1.3.1. Aile	23
1.3.2. Akran Grupları	24
1.3.3. Din.....	25
1.3.4. Kültür	25
1.3.5. Dil.....	26
1.3.6. Eğitim.....	26
1.3.7. Ekonomi	26
1.3.8. Kitle İletişim Araçları.....	26
1.4. Çocuklukta Sosyalleşme	28
1.5. Rol Model Kavramı ve Çocukluk Dönemindeki Sosyalleşmeye Etkisi	29
1.6. Sosyalleşme Kuramları	29
1.6.1. Psikanalitik Kuram	30
1.6.2. Kültürleşme Kuramı	31
1.6.3. Öğrenme Kuramı.....	32
1.6.4. Maslow'un İhtiyaçlar Kuramı	33
1.6.5. Ahlak Gelişim Kuramı	35
1.6.6. Sosyal Roller Kuramı	36
1.6.7. Psikososyal Gelişim Kuramı	36
1.6.8. Dışsallaşma, Nesnelleşme ve İçselleşme.....	38
1.6.9. Benlik Olgusu ve Ayna Benlik Kavramı.....	39

1.7. Sosyalleşme Tipolojileri	40
1.7.1. Birincil Sosyalleşme.....	40
1.7.2. İkincil Sosyalleşme	40
1.7.3. Yeniden Sosyalleşme	41
1.7.4. Grup Sosyalleşmesi.....	41
1.7.5. Dini Sosyalleşme.....	42
1.7.6. Nesnel Sosyalleşme.....	43
1.7.7. Öznel Sosyalleşme	44
1.7.8. Doğal Sosyalleşme	44
1.7.9. Sanal Sosyalleşme	45
1.7.10. Örgütsel Sosyalleşme	45
1.7.11. Siyasal Sosyalleşme	46
1.7.12. Mesleki Sosyalleşme	46
1.7.13. Cinsiyet Sosyalleşmesi	46
1.7.14. Olumlu Sosyalleşme.....	47
1.7.15. Olumsuz Sosyalleşme	47
1.7.16. Başarılı Sosyalleşme	47
1.7.17. Başarısız Sosyalleşme	48
1.7.18. Planlı Sosyalleşme.....	48
1.7.19. Plansız Sosyalleşme	48
1.7.20. Beklenti Sosyalleşmesi.....	49
1.8. Sosyalleşme ve Çizgi Film	49
1.8. 1. Senaryoda Ana Karakter Kavramı	50
1.8.2. Çizgi Filmde Ana Karakter.....	51
1.8.3. Çizgi Film Ana Karakterlerinin Çocukların Sosyalleşmesi Üzerine Etkisi.....	52
1.8.4. Çizgi Filmlerde İki yön: Ticari kaygı ve Doğru Yönlendirme Endişesi.....	53

İKİNCİ BÖLÜM

ÖRNEKLEM ÇİZGİ FİMLERİN İÇERİK ANALİZİ

2.1. Z Takımı Çizgi Filminin Analizi	55
2.1.1. Z Takımı Çizgi Filmi Olay Örgüsünün Yapısal Olarak İncelenmesi.....	56
2.1.2. Z Takımı Çizgi Filmi Karakter Tasarımlarının İncelenmesi	60
2.2. Teen Titans Go Çizgi Filminin Analizi	61
2.2.1. Teen Titans Go Çizgi Filminin Olay Örgüsünün Yapısal Olarak İncelenmesi	62

2.2.1. Teen Titans Go Çizgi Filmi Karakter Tasarımlarının İncelenmesi	67
2.3. Z Takımı ve Teen Titans Go Çizgi Filmlerinin Karşılaştırılması.....	68
2.3.1. Olay örgülerinin karşılaştırılması.....	69
2.3.2. Karakter Tasarımlarının Karşılaştırılması	73
2.4. Erdem Çizgi Filminin Analizi.....	75
2.4.1. Erdem Çizgi Filminin Olay Örgüsünün Yapısal Olarak İncelenmesi	76
2.4.2. Erdem Çizgi Filmi Karakter Tasarımlarının İncelenmesi	79
2.5. Adventure Time Çizgi filminin Analizi.....	80
2.5.1. Adventure Time Çizgi Filminin Olay Örgüsünün Yapısal Olarak İncelenmesi	82
2.5.2. Adventure Time Çizgi Filmi Karakter Tasarımlarının İncelenmesi.....	86
2.6. Erdem ve Adventure Time Çizgi Filmlerinin Karşılaştırılması.....	87
2.6.1. Olay örgülerinin karşılaştırılması.....	87
2.6.2. Karakter Tasarımlarının Karşılaştırılması	92
2.7. Çalışmada Analiz Edilen Çizgi Filmlerdeki Sosyalleşme Tipolojilerinin Değer Aktarımına Etkisinin Karşılaştırılması	93
2.7.1. Olay örgüsü unsurlarının sosyalleşme tipolojileri ile ilişkisi bağlamında karşılaştırmalı olarak ele alınması.....	94
2.7.2. Karakter tasarımlarının sosyalleşme tipolojileri ile ilişkisi bağlamında karşılaştırmalı olarak ele alınması.....	103
SONUÇ	108
KAYNAKÇA.....	112
ÖZGEÇMİŞ	119

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1.1. Maslow'un ihtiyaçlar piramiti	33
---	----

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 2.1 Z Takımı çizgi filmi bölüm adları ve konuları.....	55
Tablo 2.2 Z Takımı olay örgüsü parametreleri, 1. kısım	57
Tablo 2.2.3 Z Takımı olay örgüsü parametreleri, 2. kısım	58
Tablo 2.2.4. Z Takımı olay örgüsü parametreleri, 3. kısım	59
Tablo 2.2.5 Z Takımı karakterlerinin özellikleri.....	60
Tablo 2.6. Teen Titans Go çizgi filmi bölüm adları ve konuları	61
Tablo 2.7 Teen Titans Go çizgi filmi olay örgüsü parametreleri, 1. kısım	63
Tablo 2.8 Teen Titans Go çizgi filmi olay örgüsü parametreleri, 2. kısım	65
Tablo 2.9 Teen Titans Go çizgi filmi olay örgüsü parametreleri, 3. kısım	66
Tablo 2.10 Teen Titans Go çizgi filmi karakterlerinin özellikleri	68
Tablo 2.11 Z Takımı ve Teen Titans Go çizgi filmlerinin olay örgülerinin karşılaştırılması, 1. Kısım	70
Tablo 2.12 Z Takımı ve Teen Titans Go çizgi filmlerinin olay örgülerinin karşılaştırılması, 2. Kısım	72
Tablo 2.13 Z Takımı ve Teen Titans Go çizgi filmlerinin olay örgülerinin karşılaştırılması, 3. Kısım	73
Tablo 2.14 Erdem çizgi filmi bölüm adları ve konuları	75
Tablo 2.15 Erdem çizgi filmi olay örgüsü parametreleri, 1. kısım.....	76
Tablo 2.16 Erdem çizgi filmi olay örgüsü parametreleri, 2. kısım.....	78
Tablo 2.17 Erdem çizgi filmi olay örgüsü parametreleri, 3. kısım.....	79
Tablo 2.18 Erdem çizgi filmi karakterlerinin özellikleri	80
Tablo 2.19 Adventure Time çizgi filmi bölüm adları ve konuları.....	80
Tablo 2.20 Adventure Time çizgi filmi olay örgüsü parametreleri, 1. kısım	83
Tablo 2.21 Adventure Time çizgi filmi olay örgüsü parametreleri, 2. kısım	85
Tablo 2.22 Adventure Time çizgi filmi olay örgüsü parametreleri, 3. kısım	86
Tablo 2.23 Adventure Time çizgi filmi karakter özellikleri	87
Tablo 2.24 Erdem ve Adventure Time çizgi filmlerinin olay örgülerinin karşılaştırılması, 1. kısım.....	88
Tablo 2.25 Erdem ve Adventure Time çizgi filmlerinin olay örgülerinin karşılaştırılması, 2. kısım.....	90
Tablo 2.26 Erdem ve Adventure Time çizgi filmlerinin olay örgülerinin karşılaştırılması, 3. kısım.....	92

KISALTMALAR LİSTESİ

çev.	: Çeviren
vb.	: Ve benzeri
vd.	: Ve diğerleri

ÖZET

Bireylerin toplumsal değer, norm, statü ve rolleri öğrenme ve benimseme süreçlerine sosyalleşme denir. Yaşam boyu devam eden sosyalleşmenin pek çok türü bildirilmiştir. Çocukluk dönemine denk gelen asli sosyalleşme döneminin etkileri yaşamın geri kalanında da devam etmektedir. Yerli ve yabancı pek çok şirket tarafından üretilen çizgi filmler çocukluk döneminde yoğun bir şekilde izlenen içeriklerdir ve çocukların sosyalleşme süreçleri üzerindeki etkileri büyüktür.

Bu çalışmanın amacı çizgi film içerikleri hazırlanırken temel alınan senaryo yapısı bağlamında sosyalleşme türlerinin değer aktarımına etkisinin araştırılmasıdır. Çalışmamızda Türkiye’de yayın yapan ve belirli ilkeler doğrultusunda yerli içerikler üreten TRT Çocuk kanalında yayınlanan “Z Takımı” ve “Erdem” çizgi filmleri ile yine Türkiye’de yayın yapan ve kendine özgü farklı ilkeler doğrultusunda yayın yapan Cartoon Network kanalında yayınlanan “Teen Titans Go” ve “Adventure Time” çizgi filmleri karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Senaryonun temel unsurları olan olay örgüsünün kendine özel parametreleri ve karakter tasarımının kuralları sınıflandırılmış, bu sınıflandırma bağlamında her bir çizgi filmin taşıdığı özellikler nicel verilere dönüştürülerek tablolar halinde sunulmuştur. Tüm veriler incelenerek karşılaştırılmış ve yorumlanmıştır. TV kanallarının belirledikleri değerler doğrultusunda hazırladığı içeriklerin bu değerleri izleyici kitle olan çocuklara aktarmadaki etkinlikleri sosyalleşmeye etkileri üzerinden değerlendirilmiştir. Böylelikle senaryo unsurlarının hangi sosyalleşme türleri yoluyla izleyici ile etkileştiği ve bunun görsel içeriğin taşıdığı mesajların temel alındığı değerlerin aktarımına etkisi ele alınmıştır.

Çalışma bulguları farklı ilkelerle hazırlanan yerli ve yabancı çizgi filmlerin senaryo yapılarının birbirinden farklı olduğunu göstermiştir. Değer aktarımı hedeflenen yapımların senaryonun temel unsurları konusunda eksiklikler içerdiği gözlenmiştir. Böylelikle seyirci üzerinde etkisi azalan çizgi filmlerin çocukların sosyalleşme süreçleri üzerinde daha az etkiye sahip olacağı sonucuna varılmıştır. Özellikle dini içeriklerde temel hedefin değer aktarımı olması nedeniyle bu kaygı ile senaryonun temel ilkelerinden vazgeçilmesinin içeriğin dini sosyalleşme süreçleri üzerindeki etkisini azaltacağı çıkarımı yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Din Sosyolojisi, Sosyalleşme, Çizgi Film, Senaryo, Değer Aktarımı.

SUMMARY

ANALYSIS OF THE EFFECT OF SOCIALIZATION IN CARTOONS ON VALUE TRANSMISSION: "Z TAKIMI, ERDEM, TEEN TITANS GO AND ADVENTURE TIME" SAMPLE

The process of individuals learning and adopting social values, norms, status and roles is called socialization. Many types of lifelong socialization have been reported. The effects of the primary socialization period, which coincides with childhood, continue throughout the rest of life. Cartoons produced by many domestic and foreign companies are intensively watched during childhood and have a great impact on children's socialization processes.

The aim of this study is to investigate the effect of socialization types on value transmission in the context of the scenario structure based on the preparation of cartoon content. In our study, "Z Team" and "Erdem" cartoons broadcasted on TRT Çocuk channel, which broadcasts in Turkey and produces local content in line with certain principles, and "Teen Titans Go" and "Adventure Time" cartoons broadcasted on Cartoon Network channel, which also broadcasts in Turkey and broadcasts in line with its own different principles, were analyzed comparatively. The specific parameters of the plot and the rules of character design, which are the basic elements of the script, have been classified, and the characteristics of each cartoon in the context of this classification have been transformed into quantitative data and presented in tables. All data were analyzed, compared and interpreted. The effectiveness of the contents prepared by TV channels in line with the values they have determined in order to transfer these values to children, the audience, was evaluated through their effects on socialization. Thus, the types of socialization through which scenario elements interact with the audience and the effect of this on the transfer of values based on the messages carried by the visual content were discussed.

The findings of the study showed that the script structures of domestic and foreign cartoons prepared with different principles are different from each other. It was observed that the productions aimed at transferring values contain deficiencies in the basic elements of the script. Thus, it was concluded that cartoons that have less impact on the audience will have less impact on children's socialization processes. Especially in religious content, since the main goal is value transfer, it is inferred that giving up the basic principles of the script with this concern will reduce the impact of the content on religious socialization processes.

Keywords: Sociology of Religion, Socialization, Cartoon, Scenario, Value Transfer.

ÖNSÖZ

Çocukluk döneminde yoğun bir şekilde izlenen çizgi filmler bireylerin hayatında önemli bir yer tutmakta, içeriğin etki derecesine göre onları derinden etkileyebilmektedir. Sosyalleşmenin en aktif şekilde gerçekleştiği bu dönemde çizgi filmler çocukların sosyal değer ve normları, toplumsal rol ve statüleri öğrenmeleri üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Bu etkinin yönü ve derecesi çizgi filmlerin temelini oluşturan ve hikâyenin seyirciye nasıl aktarılacağını belirleyen senaryo yapısı ile belirlenmektedir. Senaryoda olay örgüsü ve karakter tasarımlarının oluşturulması pek çok temel kurala tabidir. Bu kurallar dikkate alındığı ölçüde çizgi film içeriklerinin dikkat çekiciliği artmakta ve dolayısıyla sosyalleşme süreçleri üzerindeki etkileri de artmaktadır.

Bir görsel içerikte bilgi ve değer aktarımı amacı ön planda tutulduğunda senaryo mesaj ağırlıklı hale gelmekte, hikâyenin seyircide etki bırakmasını sağlayan ideal olay örgüsü ve karakter tasarımının oluşturulmasında kısıtlılıklar söz konusu olmaya başlamaktadır. Anlatılmak istenen şeylerin ve aktarılması hedeflenen değer ve normların artışı senaryonun “Anlatmadan göstermek”, yapaylıktan, didaktiklikten uzak durmak gibi ve daha pek çok temel unsurlarından ödün verilmesi anlamına gelmektedir. Böyle bir senaryo yapısında hikâyeyi üstlenen karakter ve karakterler de aktarılmak istenen değer ve normların bir taşıyıcısı olarak tasarlanmaktadır. Hep iyi özelliklere sahip, kötü özellikler taşımayan, dolayısıyla doğallıktan, derin bir his ve duygu dünyasından uzak karakterler ortaya çıkmaktadır. Senaryonun temel unsurları ihmal edilerek hazırlanmış böyle bir görsel içerikteki aksiyon, ilgi çekicilik ve eğlendirme yönü şüphesiz zayıf olacaktır.

Çizgi film pazarının son yıllarda hızla gelişmesiyle çok uluslu şirketlerle birlikte yerli yabancı pek çok yeni şirket bu alana yönelmektedir. Pazardan pay alma çabası içerik üreticilerini çocukları etkilemek adına daha eğlenceli içerikler üretmeye yönlendirmektedir. Bu ise ahlaki değer ve normların, yani mesaj ve bilgi aktarımının kısmen veya tamamen ihmal edildiği içeriklerin üretilmesi ve piyasaya sürülmesi ile sonuçlanmaktadır. Buna karşın değer aktarımına yönelik belirli ilkeler doğrultusunda içerik üreten kurum veya şirketler ise mesaj kaygısı ile senaryonun temel ilkelerinden ödün vermektedirler.

Çalışmamızın ilk bölümünde kavramsal ve kuramsal çerçeve ele alınmış ve sosyalleşmenin tanımı ve özelliklerinin yanında, sosyalleşme kuramları ve sosyalleşmenin

türleri ele alınmıştır. Bu bölümde ayrıca senaryonun temel unsurları üzerinde durulmuş, çizgi filmlerin sosyalleşme süreci üzerindeki etkisine ve çizgi film sektörünün durumuna değinilmiştir. İkinci bölümde ise ayrıntılı ve oldukça vurgulanmış “yayın ilkeleri” doğrultusunda TRT Çocuk televizyon kanalında yayınlanan “Z Takımı” ve “Erdem” çizgi filmleri ile yayın ilkesi olarak sadece temel bazı ilkeleri esas alan ve yayın ilkelerinin aktarıldığı metinde bu konudan daha çok ulaştığı kitlenin genişliğine değinen Cartoon Network televizyon kanalında yayınlanan “Teen Titans Go” ve “Adventure Time” çizgi filmleri karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Her çizgi filmin bir sezona tekabül eden on üçer bölümü; çalışmamızın birinci bölümünde ayrıntılı olarak ele alınan yapıya sadık kalınarak senaryonun temel unsurlarını ne kadar sağlayıp sağlamadıkları açısından incelenmiştir. Tüm parametreler bu unsurlar doğrultusunda nicel veriler içeren tablolar halinde kaydedilmiştir. Daha sonra tablolar karşılaştırmalı olarak yorumlanmıştır. Bu karşılaştırma yapılırken senaryo unsurlarının sosyalleşme türleri ile ilgisi anlaşılmasına çalışılmış, bunun çocuklar üzerindeki olası etkileri ele alınmıştır. Çizgi filmlerin hazırlanmasında değer aktarımını hedefleyen bir kısım kriterler temel alındığında senaryo yapısının zayıfladığı gözlenmiş ve dolayısıyla içeriğin çocuğun sosyalleşmesi üzerindeki etkilerinin azalacağı çıkarımı yapılmıştır. Bu bağlamda değer aktarımı temeliyle hazırlanacak dini içerikli çizgi filmlerle çocukların dini sosyalleşme süreçleri üzerinde istenen etkiyi oluşturmada karşılaşılabilecek güçlükler ele alınarak, çizgi filmde değer aktarımı söz konusu olduğunda senaryonun temel kriterlerinden taviz verilmemesi gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Çizgi film senaryolarının hangi sosyalleşme türleri üzerinden değer aktarımına etki ettiğini anlama ve gösterme amacıyla olan bu çalışmanın değer aktarımı üzerinde etki eden faktörlerin anlaşılması bağlamında din sosyolojisi çalışmalarına katkı sunmasını temenni etmekteyiz. Yüksek lisans eğitimim ve tez çalışması süreci boyunca bilgi ve tecrübeleriyle yoğun desteklerini esirgemeyen tez danışmanım Doç. Dr. Bahset Karslı’ya, akademik ve insani katkıları dolayısıyla başta Doç. Dr. Ali Albayrak olmak üzere yüksek lisans eğitimim boyunca tüm birikimleriyle bu sürece katkı sunan Akdeniz Üniversitesi İlahiyat Fakültesi öğretim üyeleri ve personeline teşekkürü bir borç bilirim. Ayrıca tüm akademik eğitimim boyunca benden desteğini asla esirgemeyen anneme ve babama, bu süreçte her açıdan bana destek olan sevgili eşime şükranlarımı sunuyorum.

GİRİŞ

Araştırmanın Konusu ve Problemi

Sosyalleşme hayat boyu devam eden bir süreçtir. İnsan doğar ve kendini sosyalleşme süreci içinde bulur. Çevresi ile temas ettikçe kendini ve diğer insanları tanır, olguları anlar, toplumsal rol ve statüleri öğrenir. Sosyalleşmenin en aktif gerçekleştiği dönem çocukluk dönemidir. Bu dönemde birey aile ve okul başta olmak üzere pek çok faktörün etkisi altındadır. Kitle iletişim araçları da bu süreçte oldukça etkilidir. Çocukların her gün izlediği çizgi filmler onların öğrenme süreçlerine, akranları ile ilişkilerine ve doğrudan ve dolaylı olarak onların sosyalleşme sürecine etki etmektedir.¹

İlk çizgi film bundan yaklaşık 120 yıl önce yayınlanmıştır. O günden bugüne geline süreçte çizgi filmler çocukların dünyasında her geçen gün daha önemli bir yere sahip olmuştur. Günümüzde çizgi film izleme çocukları eğlendiren aktivitelerin en başında gelmektedir. Çocuklar çizgi filmleri izleyerek yeni bilgileri, bireyler arası ilişkileri, sosyal kuralları ve kültürel normları öğrenirler. Bu bakımdan çizgi filmler çocukların sosyalleşmelerine doğrudan katkıda bulunmaktadır.² Ayrıca çizgi filmler içeriklerinde yer alan bilgilerin çocuklar tarafından akranları ve diğer çevresi ile paylaşılması ve bu paylaşımın onların akranları ile olan ilişkilerini geliştirmeleri yoluyla dolaylı yoldan da sosyalleşmeye katkı sunmaktadırlar.³ Çocukluk döneminde bireyler çevrelerindeki gerçek ya da kurgudan oluşan karakterleri rol model alırlar ve onları taklit ederler. Bir araya gelinen arkadaş ortamlarında ortak olarak edinilmiş rol modellerin konuşulması sosyalleşme ve kaynaşmaya olumlu etki eder.

Çizgi filmlerin sosyalleşme üzerindeki etkisi çeşitli araştırmalarla gösterilmiştir. Demir ve arkadaşları çizgi filmlerin ortaokul çağındaki çocukların sosyalleşmesi üzerindeki etkisini bir saha araştırması ile göstermiştir.⁴ Çocuklar bulundukları yaş dönemi itibariyle

¹ Özcan Demir, vd., “The effect of cartoons broadcasted on Television to the socialization process of elementary school students”, *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 1/2 (2016), s. 45-56; Şebnem Küçükşengül Özkan “Kitle İletişim Araçları, Yazın ve Sanatın Çocuğun Toplumsal Kimliğinin Oluşumuna Etkisi”, *Dünya’da ve Türkiye’de Güncel Sosyolojik Gelişmeler*, Cilt 2, I. Ulusal Sosyoloji Kongresi (3–4–5 Kasım 1993), Sosyoloji Derneği Yayınları 3, Ankara 1994, s. 884.

² Ali Yağlı, “Çocuğun Eğitiminde ve Sosyal Gelişiminde Çizgi Filmlerin Rolü: Caillou ve Pepee Örneği”, *Electronic Turkish Studies*, 8/10 (2013), s. 707-19.

³ Şükriye Kayhan Aktürk, *Okul öncesi dönem çocuklarında duygu düzenleme becerileri ile akran ilişkilerinin incelenmesi*, (yayınlanmamış yüksek lisans tezi), İstanbul Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul 2015, s. 54.

⁴ Demir, “The effect of cartoons broadcasted on Television to the socialization process of elementary school students”, s. 45-56.

sorgulamadan kabul etmeye meyillidirler. Eleştirel yaklaşım ve reddetme durumu söz konusu değildir. Bu nedenle tek yönlü akışa sahip görsel içeriklerin çeşitli etkileri yanında sosyalleşmeyi artırıcı etkisinin de onlar üzerinde diğer bireylerden çok daha fazla olacağı açıktır. Özgür ve Kartelli⁵ çizgi film içeriklerinin çocuğun psikolojik ve davranışsal durumlarına etkisini araştırdıkları bir çalışmada çizgi filmlerin çocukları davranışsal açıdan yönlendirdiğini göstermişlerdir. Bu durum onların sosyalleşme sürecini de doğrudan etkilemektedir. Öztürk ve Bıkmaz tarafından Ankara ve Bolu illerinde yapılan bir odak grup araştırmasında, televizyonun ilköğretim öğrencileri üzerindeki etkisi ve okul yaşamına yansımaları ele alınmış, söz konusu araştırmada izlenen içeriklerin öğrencilerin okul hayatını hem olumlu hem de olumsuz etkilediği gösterilmiştir.⁶

Çocuklar kendilerine rol model olarak belirledikleri kişiyi taklit ederler. Rol modeller aynı zamanda onların sevdikleri, örnek aldıkları, onlarla ortak özellikleri taşıyan kişi olduklarından onlarla daha fazla vakit geçirmek isterler.⁷ Her yönüyle çocukların ilgisini çekmek amacıyla hazırlanan çizgi filmlerde de elbette bu durum ihmal edilmemektedir. Çizgi film ana karakterleri tasarlanırken çocukların ilgisini çekme açısından büyük bir çaba sarf edilmektedir. Senaryo metodolojisinde yer alan, izleyiciyi ana karaktere bağlama teknikleri doğrultusunda çocuklar genel olarak çizgi filmlere ana karakterler üzerinden bağlanırlar. Dikkat çekici özelliklerle donatılmış olan karakterler çocuklar için bir rol model olma durumu sergiler.⁸ Ustalıkla yapılan karakter tasarımları durumu kolaylaştırır ve çocuklar çizgi film ana karakterlerine bağlanırlar.

Harris çocukların sosyalleşmelerinde en önemli etkenin akranları ile olan ilişkileri olduğunu ifade etmiştir.⁹ Çizgi film karakterlerinin söz ve davranışlarını modelleyen bir çocuk aynı çizgi film karakterlerini bilen ve hatta hayranı olan bir çocuk için kolay arkadaşlık kurulabilecek biri olacaktır. Çocuklar böylelikle zihin dünyalarının benzer olduğu algısına ulaşarak dostluklarını pekiştirirler.

⁵ Özgür Özen – Faik Kartelli, “Türkiye’de yayın yapan çocuk kanallarında yayınlanan çizgi filmlerdeki şiddet olgusunun analizi”, *Marmara İletişim Dergisi*, 27/1 (2017), s. 81-93.

⁶ Duygu S. Güler - Fatma Bıkmaz, “Popüler Kültür ve Okul: Ankara ve Bolu illerinde ilköğretim öğrencileri üzerine yapılan bir araştırma”, *Popüler Kültür ve Çocuk*, (2007), s. 103-25.

⁷ Cemil Oruç vd., “Okul öncesi dönem çocuğunun kişilik gelişiminde rol modellik ve çizgi filmler”, *Ekev Akademi Dergisi*, 15/48 (2011), 281-97; Bilal Yorulmaz, *Ailede Değerler Eğitimi*, Erkam Yayınları, İstanbul 2017, s. 172.

⁸ Figen Akça - Nuray Koç Çilekçiler, “Okul öncesi dönemdeki çocukların en çok etkilendiği çizgi film karakterleri ve bu karakterlerle özdeşleşmelerinin yol açabileceği dijital tehlikeler”, *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6/2 (2019), s. 403-33.

⁹ Margaret Alter, “Do parents matter? Judith Rich Harris and group socialization theory, a challenge to therapeutic assumptions”, *Pastoral Psychology*, 48/3 (2000), s. 241-47.

Herhangi bir hikâyenin temelinde yatan senaryo unsuru çizgi filmler için de geçerlidir ve senaryo bir çizgi filmin neyi, nasıl ve hangi ölçüde aktarılacağına belirlenmesinde ilk ve en önemli adımdır. Senaryolar olay örgüsü ve karakter tasarımının hazırlanması olmak üzere iki temel üzerine inşa edilmektedir.¹⁰ İçeriğin eğlendiricilik, dikkat çekicilik veya isteniyorsa öğreticilik düzeyi bu iki temelin tasarlanış şekline bağlı olarak değişir. Bu tasarımın başarısına göre çizgi filmler tercih sebebi olmakta, kendine ait bir izleyici kitlesi oluşturmakta ve içeriğin başarısı doğrultusunda ilgili kitle belirli bir etki altında kalmaktadır. Çizgi filmlerin sosyalleştirici etkisi ve bu etkinin yönü de şüphesiz bu başarıya bağlı olarak gerçekleşmektedir. Bu bağlamda çizgi filmlerin temel alındığı senaryoların yapısı izleyici kitlesinde gerçekleşecek sosyalleşme unsurları üzerinde doğrudan etkilidir. Sosyalleşmenin pek çok türü bulunmaktadır.¹¹ Literatürde televizyonun ve çizgi filmlerin çocukların sosyalleşmesi üzerindeki etkisi çeşitli çalışmalarla ele alınmıştır. Ancak bu sosyalleşmenin ne tür bir sosyalleşme olduğu ve dolayısıyla nasıl gerçekleştiğine dair bir bilgi bulunmamaktadır. Bu nedenle bu tez çalışması çizgi filmlerde yer alan olay örgüsü ve karakter tasarımlarının sosyalleşme tipolojileri ile ilişkisinin incelenmesini konu edinmiştir.

İnsan izlediği içerikler kendisini heyecanlandırdığı, ilgisini çektiği, onu hüzne, düşünmeye, gülmeye sevk ettiği ölçüde o içeriğin etkisi altında kalır. Çocukların dünyayı anlamaya yönelik merakları, onları gördükleri şeyleri ilgi ile izlemeye sevk eder. Temel değer ve yargıları henüz öğrenmekte olan ve zihinleri yetişkinlerden daha açık ve odaklanmaya hazır olan çocuklar gördükleri şeylerden etkilenmeye daha fazla müsaittirler. Bir içerik etkili bir şekilde hazırlandığında çocuklar onu merakla tüketmekte ve kolayca etkisi altında kalabilmektedirler. Bir senaryonun olay örgüsü temel senaryo kuralları doğrultusunda ideal şekilde hazırlandığında görsel içeriğin çocuğun ilgisini çekme olasılığı yüksektir.¹⁰ İçeriği etki altında kalarak ve severek izleyen çocuk onu benimseyerek çevresi ile paylaşacak ve gözlemlerini davranışlarına yansıtacaktır. Bu durum doğrudan veya dolaylı olarak çocuğun arkadaşları ve diğer çevresi ile olan ilişkilerine yön verecektir.

Olay örgüsü bir görsel içerikte var olan olay akışının tüm unsurlarını birden ifade eden bir kavramdır. Olayların genel olarak bir neden-sonuç ilişkisi içinde anlamlı bir kurgu ile gerçekleşmesi gerekir. Hikâye boyunca karakter olay örgüsünün unsurları eşliğinde etki altında kalır, engellerle karşılaşır, dönüşür, değişir ve sonunda başarılı veya başarısız olur. Olay örgüsünü oluşturan unsurların kurgulanış şekline göre hikâye seyirci açısından daha etkili veya

¹⁰ Syd Field, *Senaryo Yazımının Temelleri*, çev: Şerif E., Alfa Basım Yayım, İstanbul 2013 s.62-101.

¹¹ Ejder Okumuş, "Din ve Sosyalleşme", *Electronic Turkish Studies*, 9 /11 (2014), s. 438.

daha etkisiz bir hal alır. Hikâye anlatımının yoğun bir şekilde gerçekleştirildiği çizgi filmler için de durum aynıdır. Olay örgüsünün iyi şekillendirildiği, olay örgüsü unsurlarının neden-sonuç ilişkisini sağlayacak şekilde ve dikkat çekici şekilde kurgulandığı çizgi filmler daha çok ilgi çekmekte, çocukların dünyalarında daha fazla yer etmekte ve onların öğrenme süreçlerine doğrudan doğruya etki etmektedir.¹² Bu ise sosyalleşmenin yönünü ve türünü doğrudan etkileyebilecek bir durumdur.

Yukarıda belirtildiği gibi klasik senaryo yapısında bir olay örgüsü mevcuttur ve olay örgüsünün senaryo kurallarına uygun olarak hazırlanmış olması içeriğin izlenebilirliğini artırmaktadır. Bir hikâyesi olan görsel içeriklerde olay örgüsü karakteri şekillendirirken karakterde olay örgüsünü şekillendirir. Bu nedenle senaristler karakterlerin bir duygu ve his dünyasına sahip olacak doğallıkta tasarlanmasına özen gösterirler. Bu bağlamda bu tez kapsamında incelenen bir başka olgu ise çizgi film karakterlerinin yapısıdır. Senaryo oluşturulma sürecinde hikâyenin ana taşıyıcısı olan karakter ya da karakterler kişilik özellikleri ve iç ve dış motivasyonları açısından tasarlanır.¹³ İdealde karakter ya da karakterlerin seyircinin ilgisini çekecek şekilde tasarlanmış olması gerekir. Seyirci karakteri gözlemlediğinde onu umursamalı, üzerinde durmalıdır. Karakterin genel yapısında ya doğrudan ya da zıtlıklar üzerinden kendine ait bazı şeyler bulmalı ve bu durum seyircide karakter ile birlikte yolculuğa çıkma isteği uyandırmalıdır. Karakter hikâyeyi omuzlayıp taşımasını sağlayacağı bir his ve fikir dünyasına sahip olmalı ve bu dünya olay örgüsü ile anlamlı bir ilişki içerisinde olmalıdır. Karakterin iç dünyası ve davranışlarındaki iyi ve kötü olma durumu arasındaki çatışma ne kadar artarsa karakter o kadar dikkat çekici olabilmektedir.¹⁴ Bu durum çocukların saf iyi karakterler yerine bazı eksiklikleri, hatta kötü özelliklerin de bulunabileceği çizgi film karakterleri ile karşılaşmalarını mümkün kılmakta, daha da önemlisi onları daha çabuk sahiplenmeleri olasılığını taşımaktadır. Akça ve Çilekçiler’in¹⁵ gerçekleştirdikleri bir araştırma bu bilgiyi destekler nitelikte bulgular içermektedir. Çalışmada “okul öncesi dönemdeki çocukların en çok izledikleri çizgi filmler, yerinde olmayı istedikleri ve istemedikleri çizgi film karakterleri ve bu karakterlerle özdeşleşmenin yol açabileceği dijital tehlikeler” araştırılmıştır. Çalışma sonuçları

¹² Khaled Habib - Tarek Soliman, “Cartoons’ effect in changing children mental response and behavior.”, *Open Journal of Social Sciences*, 3/9 (2015), s. 248.; Zahid Yousaf, vd., “Effects of Cartoon Network on the behavior of school going children (A Case study of gujrat city)”, *International Research Journal of Interdisciplinary & Multidisciplinary Studies*, 1/1, (2015) s.73-179.

¹³ Field, *Senaryo Yazımının Temelleri*, s. 82-90.

¹⁴ Öktem Başol, *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*. Pana Film, İstanbul 2010, s. 230-2.; Semih Özank, *Animasyon Sinemasında Karakter tasarımı ve Özel Eğitim Gereksinimi Olan Bireylerin Temsili: “Parastro” Uygulama Film Örneği*, (yayınlanmamış doktora tezi), Anadolu Üniversitesi, Eskişehir 2023. s.13.

¹⁵ Akça - Çilekçiler, “Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların En Çok Etkilendiği Çizgi Film Karakterleri ve Bu Karakterlerle Özdeşleşmelerinin Yol Açabileceği Dijital Tehlikeler.” s. 403-433.

çocukların çizgi film karakterlerini benimsemeleri ve tercih etmelerinde ana etkenin karakterlerin doğaüstü yeteneklere sahip olması, olumlu ve olumsuz duygu durumlarını taşımaları, dış görünüşleri gibi etkenler olduğunu göstermiştir. Çarpıcı dış görünüş çocukları cezbetmekte, doğaüstü güçlere sahip olarak çevreye her türlü etkide bulunabilme durumu çocuklar için çekici bulunmaktadır.

Çizgi film karakterlerini daha çekici kılmak adına onlara yerleştirilecek eksiklikler ve bir kısım kötü özellikler izlenme oranlarını artırmakta, çocukların bu karakterleri rol model olarak kabul etmesini, onlara bağlanmasını, onları modellemesini ve ayrıca sosyalleşme süreçlerinin kolaylaşması ve hızlanmasını sağlamaktadır. Bununla birlikte bazı araştırmalar, çatışmanın ana karaktere verilen uç özelliklerle kurgulandığı çizgi filmleri izleyen çocukların saldırganlık düzeylerinde artış olduğunu göstermektedir.¹⁶

Çizgi film sektörü ticari olarak geniş bir pazarı kapsamaktadır. Çocukların ilgisini çekerek bu pazardan pay alabilmek adına çizgi film öyküsü ve çizgi film karakterleri dikkat çekici özelliklerle tasarlanmaktadır. Pek çok TV kanalı ve internet platformu zengin içerikler hazırlamakta ve yayınlamaktadırlar. Bu çabanın sebebi temelde ticari çıkar olmakla birlikte özellikle devlet destekli bazı tematik kanallarda eğitim amacı ön planda tutulabilmektedir. TRT Çocuk Türkiye'nin çocuklar için yayın yapan resmi devlet televizyonudur. Bazı ithal içeriklere sahip olsa da yayın akışının büyük bir bölümü ya doğrudan TRT Çocuk kanalı tarafından veya yine TRT Çocuk kanalı denetiminde özel şirketler tarafından üretilen içeriklerden oluşmaktadır. TRT çocuk kanalının resmi internet sitesinin “yayıncılık” sekmesinde yer alan ilkeler incelendiğinde içeriklerin pek çok kriter dikkate alınarak belirli bir süzgeçten geçirildiği anlaşılmaktadır.¹⁷ Yapımcılar TRT Çocuk kanalının belirlediği yayın ilkelerine uygun içerikler hazırlamakla yükümlü tutulmaktadır. Yayın ilkeleri incelendiğinde çocukların ahlaki gelişimine ve onların korunmasına olabildiğince özen gösterildiği anlaşılmaktadır. İçeriklerin eğitici olmasına özen gösterilmekte, toplumsal değerlere uygunluk gözetilmektedir. Bu doğrultuda TRT Çocuk yayın ilkeleri şu şekilde belirlenmiştir:¹⁸

-TRT Çocuk hedef kitlenin sağlıklı gelişimini desteklemek için kamu yararına faaliyetlerde bulunur.

¹⁶ Yaşar, Paksoy, “Çizgi filmlerdeki saldırgan içerikli görüntülerin çocukların serbest oyunları sırasındaki saldırganlık düzeylerine etkisi”, s. 279-298.; Habib - Soliman, “Cartoons’ effect in changing children mental response and behavior”, s. 248. ; Hatice Büşra Öztürk, *Aile içi şiddetin ve çizgi film izlemenin akademik başarı ve saldırganlıkla ilişkisi*, (yayınlanmamış yüksek lisans tezi), İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul 2014. s. 80.

¹⁷ <https://www.trtcocuk.net.tr/yayincilik> (erişim tarihi: 08.01.2024)

¹⁸ <https://www.trtcocuk.net.tr/yayincilik> (erişim tarihi: 08.01.2024)

-TRT Çocuk sunduğu içerik hizmetinde aşağıdaki hususları dikkate alır. Genel ahlakın gereklerini, milli gelenekleri ve manevi değerleri gözetmek, Türk milli eğitiminin temel görüş, amaç ve ilkelerine uymak, kolayca anlaşılabilir, doğru, temiz ve güzel bir Türkçe kullanmak, beden ve ruh sağlığına zarar verecek hususlara yer vermemek.

Bu ilkelerin yanında ayrıca “Yayın Standartları” başlığı altında yapımcıların, içerikte ve içeriğin tüm üretim aşamalarında adil, dürüst, doğru ve ahlaki değerlere bağlı olmalarının beklendiği ifade edilmektedir. Bir başka başlık olan “Roller ve Sorumluluklar” başlığı altında yayınlanmış “TRT Çocuk Yapım ve Yayın Klavuzu”nda ise:

“Çocuk İçeriği” başlığı altında;

- İçeriklerin çocukların yaşları, algı düzeyleri ve ihtiyaçlarını karşılamak üzere tasarlanması gerektiği,
- Eğitsel ve öğrenmeye yönelik içeriklerin aktif ve interaktif özellikte olmalarına dikkat edildiği,
- Yayınların kültürel değerler çerçevesinde hazırlanması gerektiği,
- Basmakalıp yargılar ve ayrımcılığı önlemek için özel dikkat gösterilmesi gerektiği,

Gerektiği ifade edilmektedir. “Okul Öncesi Yaş Grubu için Hedeflenen Kazanımlar” başlığı altında;

- Kişisel özelliklerinin ve farklılıkların tanınmasına destek olmak,
- Farklılıklara karşı (ırk, fiziksel ve zihinsel engel, cinsiyet vb.) duyarlılık ve saygı duygularını oluşturmak,
- Nesne-durum ilişkisini kavramaya yönelik kazanımlar sağlayıp ayırt etme becerisinin gelişimini desteklemek,
- Nesne ve varlıklar arasındaki ayırt edici özellikleri doğru gözlemleyebilme (büyük-küçük, sıvı-katı vb...) yetisini kazandırmak,
- Dil ve anlatımın yalın, kavramların ifadesinin açık ve net bir şekilde ifadesini güçlendirip dil gelişimine katkı sağlamak,
- Duygusal gelişimi desteklemek,
- Cinsiyet ayırımının net ifadesini güçlendirmek,
- Çevre ve doğa bilincini kazandırmak,
- Farklı sosyal yapılar hakkında farkındalık oluşturmak,
- Sosyalleşme süreçlerine destek olmak,
- Çoklu zekaya katkı sağlamak,
- Soyut ve somut kavramların belirlenleştirilmesi yoluyla algı süreçlerinin gelişimine destek sağlamak,

TRT Çocukta yayınlanan içeriklerin sağlaması gereken kazanımlar arasında sayılmaktadır. Okul Çağındaki Çocuklar için Hedeflenen Kazanımlar” başlığı altında ise;

- Akıl yürütme ve problem çözme becerilerini geliştirmek, sebep-sonuç ilişkisinin kavranmasına yardımcı olmak,

- Empati kurabilme becerisine destek olmak,
- Evrensel insani ve ahlaki değerlerin içselleştirilmesine yardımcı olmak,
- Kültürel değerlerin içselleştirilmesi,
- Yerel ve küresel değerler arasındaki denge ve ilişkinin kurulmasına yardımcı olmak.

kazanımları sıralanmıştır. “Çocukların Korunması” başlığı altında da hazırlanacak içeriklerde aşağıda sıralanan unsurlara yer verilmemesi gerektiği ifade edilmektedir;

- Din, dil, ırk veya sosyal, kültürel ve inanç farklılıklarına dayalı aşağılama ya da dışlama unsuru oluşturabilecek öğeler,
- Aşırı ve nedensiz fiziksel ya da duygusal şiddet içeren sahneler ile yaralanma, işkence, kan vb. öğeler içeren görüntüler,
- Cinsel teşhir ve yaş dönemlerine uygun olmayan öğeler,
- Cinsiyet belirsizliği ya da cinsel kimlik kargaşasına neden olabilecek içerikler,
- Siyasi ve ideolojik temalar,
- Subliminal mesaj, işaret ya da alt metin içeren görsel ve diğer öğeler,
- Soyut kavramlardan beklentileri içeren öğeler (dilek dileme, dileğin doğaüstü güçlerce yerine getirilmesi vb.)
- Yaş grupları itibari ile dikkat eksikliğine yol açabilecek renk, ses, kurgu vb. unsurlar,
- Kişilerin özel hayatlarını, şeref ve haysiyetlerini zedeleyici, saygı sınırlarını zorlayan ve etik anlayışa aykırı öğeler,
- Yabancı, uygunsuz çağrışımlara sahip, argo kelime ve terimler,
- Anlatım ve görsellerde çocukların bilişsel ve duygusal gelişim basamaklarına uygun olmayan kavramlar,
- İçeriklerde önyargı ve koşullandırıcı anlatımlar,
- Yasa dışı faaliyetleri, suçu veya suç unsurlarını teşvik edici ve özendirici anlatımlar,
- İçeriklerde çocukların duygularını sömürmeye ve ajitasyona açık anlatımlar,
- Zihinsel ve bedensel engelli insanlara karşı küçümseyici, rencide edici ifadeler,
- İsimlendirmeler yoluyla oluşabilecek her türlü aşağılama ve değersizleştirme unsurları.

Türkiye’de çocuklara yönelik yayın yapan bir başka yayıncı kuruluş ise Cartoon Network televizyon kanalıdır. Küresel düzeyde yayın yapmakta olan bu televizyon kanalı Türkiye’de Türkçe yayın yapmaktadır. Bununla birlikte içeriklerinin tamamına yakını yurt dışı kaynaklıdır. Cartoon Network kanalı özel olarak ürettirdiği veya bağımsız kuruluşlarca üretilmiş içeriklere yayın akışında yer vermektedir. Cartoon Network’un yayın ilkelerine yerli ve yabancı resmi internet sitelerinin incelenmesine rağmen rastlanmamıştır. Ancak ait olduğu Warner Bros şirketi tarafından markalara ait bilgilerin verildiği “press.wbd.com” internet sitesinde kanal hakkında şu bilgiler verilmektedir:

“Cartoon Network, en iyi komedi ve macera programlarını sunan bir çocuk kanalıdır. Evrensel mizah ve eğlenceyle dolu, arkadaşlığın değerini öne çıkaran ve çekirdek kitlesinin (6-12 yaş arası erkek ve kız çocukları) hayal gücünü harekete geçirmeyi hedefleyen bir platformdur. Çocukları

kendileri olmaya teşvik etme misyonuna sahip Cartoon Network, dünya çapında tanınan bir dizi tanınmış animasyona ve popüler karaktere sahiptir. Cartoon Network, dünya genelinde ün yapmış büyük yapımlarla çocuklar ve ailelere yönelik orijinal bir içerik sunuyor. Cartoon Network, 111 ülkede 174 milyondan fazla evde 20 dilde hizmet veren küresel bir eğlence markasıdır.”¹⁹

Bu açıklamalar dikkate alındığında kanalın genel hedeflerinin “arkadaşlığın değerini vurgulamak”, “hayal gücünü harekete geçirmek” ve “çocukları kendileri olmaya teşvik etmek” olduğu anlaşılmaktadır.

Her iki televizyon kanalının içerik üretiminde temel aldığı ilkelere bakıldığında belirgin bir fark görülmektedir. TRT Çocuk pek çok kültürel değer ve ahlaki kriter doğrultusunda içeriklerini hazırlarken Cartoon Network ise aynı kaygıları taşımamaktadır. Bir görsel içeriğin hangi mesajları taşıyacağı, seyirci üzerinde ne yönde etki oluşturacağına dair hedef ve ilkeler o içeriğin nasıl bir senaryo yapısına sahip olacağının ana belirleyicileridir.²⁰ Çalışmamızda yerli ve yabancı kaynaklar tarafından üretilen çizgi filmlerin senaryolarını oluşturan olay örgüsü ve karakter tasarımları arası farkın anlaşılması hedeflenmiştir. TRT Çocuk ve Cartoon Network kanallarında yayınlanan içeriklerin senaryo da olay örgüsü ve karakter tasarımına dair unsurlar yönünden analiz edilerek kıyaslanması bu hedefin gerçekleştirilmesine katkı sunmuştur.

Sosyalleşme türlerinden biri olan dini sosyalleşme dini ve ahlaki değer ve normların yeni nesillere aktarılması süreçlerini ifade etmektedir.²¹ Din olgusu bütün toplumlarda sosyal hayatı ve bireyler arası ilişkileri derinden etkilemekte ve şekillendirmektedir. Dini değer ve normların öğrenilmesi süreci dini sosyalleşmeyi oluşturur. Diğer çoğu sosyalleşme türünden farklı olarak dini sosyalleşme, çeşitli eğitim çalışmaları ile planlı olarak desteklenmektedir. Devlet, din eğitimini önemseyen kimseler veya dini gruplar dini yeni nesillere aktarma gayesi ile çeşitli araçları kullanmaktadırlar.²² Bu araçlardan birisi de günümüzde çizgi filmlerdir. Dini değerlerin yeni nesillere aktarılmasında çizgi filmler hem eğlendirici hem de öğretici yönleriyle büyük bir potansiyel taşımaktadırlar. Çocuklar çizgi film izlemeyi severler ve sevdikleri bu aktiviteyi yaparken aynı zamanda onlara dini ve ahlaki değer ve normları aşlamak cazip bir alternatif gibi gözükmektedir. Bu durum onların dini sosyalleşme süreçlerini kolaylaştıracak ve dini değerleri kabullenme ihtimallerini artıracaktır. Bununla birlikte bir içeriğin çizgi film olması çocukların onu izleyeceği veya izleyip etkileneceği anlamına gelmemektedir. Çizgi film

¹⁹ <https://press.wbd.com/hu/brands/cartoon-network-1#:~:text=About>

²⁰ Field, *Senaryo Yazımının Temelleri*,; Özank, *Animasyon Sinemasında Karakter tasarımı ve Özel Eğitim Gereksinimi Olan Bireylerin Temsili: "Parastro" Uygulama Film Örneği*. s.113.

²¹ Okumuş, “Din ve Sosyalleşme” s. 442.

²² Darren E. Sherkat, “Dini Sosyalleşme: Etki Kaynakları ve Araçların Etkileri”, çev. Güngör, Ö. *Electronic Turkish Studies*, 8/3 (2013), s.279-97.

sektörü günümüzde çok gelişmiştir ve sayısız alternatif çocukları beklemektedir. Bir çizgi filmin değer aktarımını sağlayabilmesi için öncelikle izlenilmesi, izlenilebilir olması, diğer alternatifleri yanında tercih edilebilir veya en azından kabul edilebilir olması gerekmektedir.

Çizgi film sektörünü yakından takip eden ve düzenli olarak raporlar yayınlayan Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı'nın düzenli olarak yayınladığı Animasyon Sektörü 2022 Raporu'na göre 2023 yılında animasyon sektörünün 404,83 milyar dolar pazar hacmine ulaşması beklenmektedir. Raporda animasyon filmlerin küresel ekonomilerde “dumansız ağır sanayi” olarak tanımlandığı ifade edilmektedir. Pazarın ekonomik büyüklüğü onun etkin bir rekabet ortamı haline gelmesinin önünü açmaktadır.²³ Büyük finansal getiri dikkate alındığında çizgi film yapımcılığı üzerine çalışan pek çok şirketin temel kaygısının maddi kazanç olması kaçınılmazdır. İçerik üretiminde temel kaygının bu olması çocukları etkilemek adına içeriklerin genel olarak ahlaki değer ve normlar gözetilmeden olabildiğince eğlenceli olacak şekilde üretilmesine neden olmaktadır.²⁴ Sektörün böyle bir yapıya sahip olduğu göz önünde bulundurulduğunda değer aktarma gayesi taşıyan çizgi film üreticilerinin önemli bir mücadele ile karşı karşıya kaldıkları görülmektedir: “eğlendirerek öğretmek”. Sinema ve çizgi filmler söz konusu olduğunda seyirciyi etki altında bırakmak ve eğlendirmek olay örgüsü ve karakter tasarımlarının ideal şekilde inşa edilmesi ile mümkündür. Senaryonun temel unsurları doğrultusunda ideal şekilde tasarlanan bir çizgi film değer aktarımı odaklı bile hazırlansa izleyiciyi etkisi altında bırakacaktır. Bu durum dini içerikli çizgi filmlerde sağlandığında izleyici kitlenin dini değer ve normları dikkati dağılmadan ve eğlenerek benimsemesi sağlanabilir. Bu ise çocukların dini sosyalleşme süreçlerine doğrudan doğruya katkı sağlayacaktır.

Yukarıdaki açıklamalar bağlamında bu tez çalışmasının araştırma sorusu aşağıdaki şekilde belirlenmiştir:

Çizgi filmlerde oluşturulan olay örgüsü ve karakter tasarımlarının karşılık geldiği sosyalleşme tipolojilerinin değer aktarımına etkisi nedir? Bu soru kapsamında aşağıdaki alt problemlere cevap aranılacaktır:

Çizgi filmlerin olay örgüsü ve karakter tasarımları arasında yerli ve yabancı yapımlar açısından nasıl bir fark vardır?

Yerli ve yabancı yapımı çizgi filmlerin olay örgüsü ve karakter tasarımlarının karşılık geldiği sosyalleşme tipolojileri nelerdir?

²³ Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı, Animasyon Sektörü Raporu, 2022.

²⁴ Beyza Ülkü Fidan - Murat Kobyay, *Toplumsal Ahlak ve Sosyalleşme*, Reprobir Yayıncılık, İzmir 2023 s. 5-43.

Yerli ve yabancı yapımı çizgi filmler sosyalleşme süreçlerine etkileri açısından nasıl bir farka sahiptir?

Yerli ve yabancı yapımı çizgi filmlerin senaryo yapılarının değer aktarımına etkisi bağlamında aralarında nasıl bir fark vardır?

Çizgi filmlerdeki olay örgüsü ve karakter tasarımlarının dini sosyalleşme süreçleri üzerinde nasıl bir etkisi vardır?

Yukarıdaki araştırma sorusu ve alt problemler ışığında gerçekleştirilen bu çalışmanın nicel ve nitel bulguları senaryonun temel parametrelerinin görsel içeriğin dikkat çekiciliği üzerinde oldukça etkili olduğunu göstermiştir. Olay örgüsünün unsurları ve karakterlere verilen özellikler içeriği seyircinin ilgisini daha fazla çekecek hale getirmektedir. İçerik üretiminde ilkesel duruş sergilenerek belirli değer ve normların seyirciye aktarılmasını hedefleyen değer aktarımı amacı güdüldüğünde senaryonun seyircinin dikkatini çekecek şekilde tasarımının güçleştiği gözlenmiştir. Nicel olarak ele alınan neredeyse her bir parametre için yabancı yapımların yerli yapımlardan belirgin şekilde çok daha etkili tasarımlara sahip olduğu gözlenmiştir.

Araştırmanın Amaç ve Önemi

Sinemada senaryo olay örgüsü ve karakter tasarımı temelinde hazırlanmaktadır. Etkili bir içerik oluşturma amacıyla bu iki faktör üzerinde özenle çalışılır. Her iki faktörün birbiriyle uyumlu bir ilişkiye sahip olması için özel bir çaba sarf edilir. Sonuçta ortaya çıkan içerik izleyici ile buluşur ve onu etkisi altında bırakır. Çizgi filmler çocuklar için özel olarak hazırlanan sinematik içeriklerdir. Olay örgüsü akışı ve karakterlerin yapı ve tarzları dikkatlerini çektiği ölçüde çocuklar çizgi filmleri severek ve benimseyerek izlerler. Tüm bu süreçler çocukların sosyalleşme süreçlerine doğrudan ve dolaylı olarak etki eder. Bu etkinin nasıl ve ne kadar güçlü olacağı ise sinemada ilk aşama olan senaryonun tasarlanması sırasında belirlenmeye başlar. Çizgi filmlerin sosyalleşme ile ilişkisinden söz edilecekse bu aşamada oluşturulan yapının dikkate alınması uygun olacaktır. Günümüzde sosyalleşmenin pek çok tanımı yapılmış ve literatürde pek çok sosyalleşme türünden bahsedilmiştir.²⁵ Sosyalleşme türlerinden biri olan dini sosyalleşme genel olarak dini değer ve ahlaki normların öğrenilmesi süreçlerini içerir. Dini değer aktarımı dini içerikli çizgi filmler aracılığıyla da sağlanmaya çalışılmaktadır. Bu doğrultuda bu çalışmanın amacı çizgi filmlerde oluşturulan olay örgüsü ve karakter

²⁵ Okumuş, “Din ve Sosyalleşme” s. 439.

tasarımlarının karşılık geldiği sosyalleşme tipolojilerinin değer aktarımına etkisinin araştırılmasıdır.

Çizgi filmlerin sosyalleşme türlerinden hangisini kullanarak çocuklar üzerinde etkili olduğuna dair literatürde herhangi bir çalışma bulunmamaktadır. Çalışma bu yönüyle özgündür. Bu çalışma çizgi filmlerin senaryo içeriğinin değerlendirilerek çocukların sosyalleşme süreçlerine etkisini ortaya koymaktadır. Ayrıca yerli ve yabancı yapımcılar tarafından üretilen çizgi filmlerin karşılık geldiği sosyalleşme tipolojileri arası farkın bulunup bulunmadığı bilgisi, varsa bunun hangi yönde farklılık gösterdiği bilgisi literatürde yer almayan özgün bir çıkarım olarak karşımıza çıkmaktadır. Elde edilen bulgular çizgi filmlerin sosyalleşme ile ilişkisinin daha iyi anlaşılması açısından literatüre önemli bir katkı sağlayacaktır. Bu çalışma ile ayrıca çizgi filmlerin değer aktarımına etkisinin hangi faktörler üzerinden sağlandığı araştırılmıştır. Cevap aradığı problemler açısından çalışma özgündür ve özellikle değer aktarımı konusunda din sosyolojisi alanında yapılan çalışmalara katkı sunması beklenmektedir.

Araştırmanın Kapsam ve Sınırlılıkları

Doğa bilimleri ile kıyaslandığında sosyal bilimler, sosyal olayların karmaşıklığı, tekrarlanabilirliğinin zorluğu ve her durumun benzersiz olması nedeniyle bir kısım farklı sınırlılıklara tabidirler. İnsan davranışlarının karmaşıklığı ve öznel niteliği nedeniyle veriler ölçümlerdeki belirsizliklere ve değişkenliğe tabidir. Bu durum kesin bilgiler elde etmeyi zorlaştırır. Bu çalışmada çizgi filmler olay örgüsü ve karakter tasarımları, bunlardan elde edilen nicel verilerin sosyalleşme tipleri ile olan ilişkisi ve bunun değer aktarımı üzerindeki etkisi bakımından incelenmiştir. Çalışmanın bir benzeri daha önce gerçekleştirilmemiştir. Bu durum çalışmanın özgün değere sahip olması açısından önemlidir. Bununla birlikte aynı zamanda bir kısıtlılığın içermektedir. Çizgi filmlerin ilgili parametreler bakımından incelenerek sosyalleşme tipolojileri ile ilişkilerinin nasıl ele alınacağına dair daha önce belirlenmiş yol gösterici bir harita bulunmamaktadır. Bu durum bir kısıtlılık olmakla birlikte gelecek çalışmalar için bir rehberlik oluşturması açısından aynı zamanda değerlidir.

Çalışmamızda 4 farklı çizgi film içeriklerinin temel alındığı senaryo yapıları açısından analiz edilmiştir. Bu çizgi filmlerden “Z Takımı” ve “Erdem” adlarındaki ikisi TRT Çocuk televizyon kanalında yayınlanan çizgi filmlerdir. Kapsamlı ve ayrıntılı ilkeler doğrultusunda yayın yapıyor olması TRT Çocuk tarafından yayınlanan içeriklerin tercihinde etkili olmuştur. Diğer iki çizgi film ise “Teen Titans Go” ve “Adventure Time” adlı çizgi filmlerdir. Bu çizgi filmler yabancı kaynaklardan satın alınan veya yabancı kaynaklara temel birkaç ilke

doğrultusunda ürettirilen içerikleri Türkiye’de yayınlayan Cartoon Network televizyon kanalında yayınlanmakta olmaları nedeniyle tercih edilmiştir. Genel olarak televizyon dizilerinin sezonları on üçer bölümdür. Senaristler hikâyenin genel yapısını ve ana karakterlerin tasarımlarını bu süreçte ortaya koyarlar. Bu nedenle bu çalışmada her çizgi filmin ilk on üçer bölümü incelemeye tabi tutulmuştur.

Çalışmanın alt problemlerinden biri çizgi filmlerdeki olay örgüsü ve karakter tasarımlarının dini sosyalleşme süreçleri üzerinde nasıl bir etkisinin bulunduğu anlaşılmasıdır. Bununla birlikte çalışmamızda dini içerikli çizgi film yer almamıştır. Bunun nedeni çizgi filmlerin dini olan ve olmayan şeklinde bir ayrıma gidilmesi yerine değer aktarımı açısından değerlendirilmesinin daha uygun olacağını düşünülmesidir. Ayrıca bu çalışmanın gerçekleştirildiği süreçte bir televizyon kanalı tarafından ve bu televizyon kanalının yayın ilkeleri doğrultusunda hazırlanan dini içerikli çizgi filmler bulunmamaktadır. Çalışmamızın diğer araştırma sorularının karşılık bulması amacıyla değer içerikli çizgi filmler TRT Çocuk kanalında yayınlananlar arasından seçilmiştir. Dini sosyalleşme hakkındaki çıkarımlar ise mevcut örneklem üzerinden değer aktarımı temelinde mantıksal bir kurgu üzerinden gerçekleştirilmiştir.

Araştırmanın Yöntem ve Tekniği

Bu tez çalışmasında yerli ve yabancı kaynaklı çizgi filmlerin olay örgüsü ve karakter tasarımlarının karşılık geldiği sosyalleşme tipolojilerinin değer aktarımına etkisi analiz edilmiştir. Çalışma kapsamında çizgi filmlerin içerikleri senaryo kuralları bağlamında incelenmiş, bu kuralların sağlanması durumunda izleyicilerin hangi tür sosyalleşme üzerinden içeriklerden etkileneceği anlaşılmaya çalışılmıştır. Bu yapılırken, farklı kaynaklar tarafından farklı ilkelerle üretilen çeşitli içerikler senaryo yapıları bakımından karşılaştırmalı olarak incelenmek üzere analiz edilmiştir. Bu analizin sağlıklı bir şekilde gerçekleştirilebilmesi amacıyla senaryonun temel unsurları belirli parametreler şekline sıralanmış, çizgi filmler bu parametreleri sağlayıp sağlamadıkları veya ne sıklıkla sağladıkları açısından incelenerek elde edilen bulgular tablolar halinde sayısal verilere dönüştürülerek kaydedilmiştir. Nicel değerleri içeren bu tablolar daha sonra karşılaştırmalı olarak okunarak yorumlanmıştır. Bu yönüyle bu araştırmada hem nicel hem de nitel yöntemin birlikte kullanıldığı Karma (Mixed) model kullanılmıştır. Karma araştırma nitel ve nicel araştırma paradigmalarının birlikte kullanıldığı araştırma türüne verilen addır.²⁶ Nitel ve nicel araştırmalar arasında bir köprü kurmak amacıyla

²⁶ Ali Balcı, *Sosyal Bilimlerde Araştırma*, Pegem Yayıncılık. Ankara 2015, s. 44.

geliştirilmiştir.²⁷ Karma araştırmalar kendi içinde “*Karma Yöntem Araştırma*” ve “*Karma Model Araştırma*” olmak üzere, karma model araştırmalar da “*aşama içi karma model*” ve “*aşama boyunca karma model*” olmak üzere ikiye ayrılmaktadırlar. *Aşama içi karma model* verilerin hem nicel hem de nitel olarak toplanarak birlikte yorumlandığı yöntemdir. *Aşama boyunca karma model* ise nicel ve nitel yaklaşımların araştırmanın en az iki aşamasında karmalanmasıdır. Bu tarz araştırmalarda nitel yöntem temel alınır ancak araştırmanın belirli bir aşamasında veriler nicel verilere dönüştürülür. Daha sonra bu nicel veriler araştırmacı tarafından yorumlanır.²⁸ Çalışmamızda “aşama boyunca karma model” yöntemi tercih edilmiştir. Bu türün tercih edilmesinin nedeni çalışmamızda çizgi filmler üzerinde yapılan içerik analizi ile elde edilen bulguların nicel veriler halinde tablolara kaydedildikten sonra nitel yöntemle analize tabi tutulmuş olmasıdır.

Bu çalışmada nitel araştırma türlerinden biri olan doküman incelemesi metodu tercih edilmiştir.²⁹ Literatürde karma araştırmada doküman analizi yönteminin kullanılabileceği ifade edilmekte ve karma bir araştırmada doküman analizinin kullanıldığı çeşitli araştırmalar bulunmaktadır.³⁰

Bu bağlamda çoğunlukla yerel yapımları içeren tematik bir TV kanalı olan TRT Çocuk çizgi film kanalında gösterime girmiş “Z Takımı” ve “Erdem” çizgi filmleri ile yine bir tematik çizgi film kanalı olan Cartoon Network televizyonunda gösterime girmiş olan yurt dışı kaynaklı “Teen Titans Go” ve “Adventure Time” adlı çizgi filmler incelenmiştir. Her çizgi filmin ilk 13 bölümü “İçerik Analizi” yöntemi ile incelenmiştir. Bölümler senaryoda olay örgüsü ve karakter tasarımının belli unsurlarını taşıyıp taşıyamaları açısından incelenerek izlenmiştir. Araştırmanın güvenilirliğinin sağlanması amacıyla tüm süreç bir uzman görüşü alınarak gerçekleştirilmiştir. Geçerliliğin sağlanması için tüm süreç şeffaf ve aktarılabilir şekilde açıklanmak üzere kaydedilmiştir.

²⁷Anthony J. Onwuegbuzie - Nancy L. Leech, “Linking research questions to mixed methods data analysis procedures”, *The Qualitative Report*, 11/3 (2006), 474-98.

²⁸ Balcı, *Sosyal Bilimlerde Araştırma*, s. 45.

²⁹ Ali Baltacı, "Nitel araştırma süreci: Nitel bir araştırma nasıl yapılır?", *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5/2 (2019), s. 368-88.; Bilgen Kırıl, "Nitel bir veri analizi yöntemi olarak doküman analizi", *Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8/15 (2020), s. 170-89.

³⁰ Ayşegül Evren Yapıcıoğlu - Fitnan Kaptan, “Sosyobilimsel durum temelli öğretim yaklaşımının argümantasyon becerilerinin gelişimine katkısı: bir karma yöntem araştırması”, *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 37/1 (2018), s. 39-61.; Don P. Schulte vd., Characteristics of effective school principals: A mixed-research study. *The Alberta Journal of Educational Research*, 56/2 (2010), S. 172-195.; Kırıl, "Nitel bir veri analizi yöntemi olarak doküman analizi", s. 170-89.; R. Burke Johnson vd., “Toward a definition of mixed methods research”, *Journal of Mixed Methods Research*, 1/2 (2007), s.112-33.

Günümüzde çizgi film kanallarında bir sezon genellikle 13 bölümden oluşmaktadır. Bu nedenle senaristler genel olay örgülerinin tekrar eden temel yapısını bu 13 bölümde sunmalı, çizgi filmde yer alacak karakterlerin tasarımlarını izleyicinin benimseyeceği ve anlayacağı şekilde yine bu 13 bölümde aktarmalıdır. Bu durumun olması gerektiği şekilde gerçekleştiği varsayılarak her çizgi filmin 1 sezona tekabül eden 13 er bölümü üzerinde analizler gerçekleştirilmiştir. Bu analizler doğrultusunda veriler içerik analizi için sayısal verilere dönüştürülmüştür. Bu amaçla her bir bölüm daha önceden belirlenen temel kriterler açısından bu özellikleri sağlayıp sağlamadığı veya kaç kez içerdiği yönüyle incelemeye tabi tutulmuş, veriler tablolar halinde kaydedilmiştir. Senaryo yapısı bağlamında bu çalışmada değerlendirilen parametreler “*Olay Örgüsünün Unsurları*” ve “*Karakterlerin Özellikleri*” olmak üzere ikiye ayrılmıştır.³¹

Olay Örgüsünün Unsurları

Ya şöyle olsaydı kurgusunun varlığı: Bu uygulama senaryoda merak uyandırmak üzere hikâyenin olağan dışı bir dünya ya da ortam tasviri ile oluşturulmasıdır. Örneğin “Ya herkes ölümsüz olsaydı” gibi bir kurgu kendi içinde merak ve gizem barındırmakta ve bu nedenle seyircinin ilgisini çekmektedir. Ya şöyle olsaydı kurgusu izleyiciye başka bir dünya, başka yaşam stilleri, başka bir ekosistem, başka bir toplum düzeni gibi daha karşılaşmadığı dünyalar hakkında bakış açısının gelişmesi yönünde etki eder.

Hikâyenin; hazırlık/tetikleyici olay/bölümler/doruk noktası/çözülme şeklinde kurgulanıp kurgulanmadığı: Klasik senaryo yapısında karakteri ve dünyasını tanıtan bir hazırlık evresi vardır. Tetikleyici bir olayla karakterin dünyası değişir veya altüst olur, düzeni bozulur veya tehdit altına girer. Bu olaydan sonra karakterin artık bir amacı vardır. Bölümler halinde karakterin önünde engeller çıkar ve en sonda en büyük engelle karşılaşan karakter başarılı veya başarısız olur. Bu yapı genel olarak seyircide beklenti ve heyecan oluşturarak seyirciyi kendine bağlanmaya itmektedir.

Dramatik akış ve tematik akışın birbirini kaç kez değiştirdiği: Dramatik akış karakterin yolculuğu boyunca karşılaştığı fiziksel olayları tanımlamak için kullanılır. Akış boyunca karakterin karşısına çıkan olaylardır. Tematik akış ise karakterin tüm fiziksel olay akışı boyunca geçirdiği ruhi ve zihinsel evrelerdir. Dramatik akışta gerçekleşen olayların tematik akışı, tematik akışta gerçekleşen olayların dramatik akışı etkilediği ölçüde senaryo etkili hale gelir.

³¹ Başol, *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*. s. 97-161, 292-326; Field, *Senaryo Yazımının Temelleri*, s. 62-101.; Feridun Akyürek, *Senaryo Yazarı Olmak, Senaryo Yazmak*, MediaCat Kitapları, İstanbul, 2009. s. 78-102.

Ve bu senaryo doğrultusunda çıkan görsel ürün dramatik ve tematik etkinin kesiştiği ve birbirini değiştirdiği ölçüde seyirci için çekici hale gelmektedir. Bu nedenle çalışmamızda dramatik akış ile tematik akışın kesişme ve birbirini değiştirme sıklığı analiz edilmiştir.

Karakterlerin önüne kaç kez engel çıktığı: Senaryoda karakterler ne kadar fazla engel ile karşılaşırorsa aksiyon ve merak o kadar artar, içerik sıkıcılıktan uzaklaşır ve seyirciyi ekrana daha fazla bağlar. Bu nedenle çalışmamızda her bölüm için ayrı ayrı olmak üzere karakterlerin önüne kaç kez engel çıktığı kaydedilmiştir.

İroni, şaka ve komiklik durumlarının sayısı: Görsel içerikte yer alan ironi ve eleştiri durumu seyirciyi düşünmeye iter ve aklına hitap eder. Bu şekilde seyirci üzerinde etki oluşturur. Yapılan şakalar ve komik durumlar yine seyirciyi düşünme ve eğlenme yolu ile içerikle etkileşime sokar. Tüm bunlar seyircinin içeriğe olan ilgisini artırır. Çalışmamızda ironi, eleştiri, şaka yapma ve komik durumlar her bölümde ne kadar bulunduğu açısından nicel olarak incelenmiştir.

Gizem uyandırma durumunun var olup olmadığı: Gizem unsuru seyircide doğrudan merak uyandıran ve izlediği şeyin devamına dair arzu oluşturan bir etkiye sahiptir. Bazı ipuçları verilerek olayın aslının saklanması ile merakın oluşturulması sonrası seyirci ilgili durumu anlamak için izlemeye devam eder. Durumun iç yüzünü öğrendiğinde ortaya çıkan haz yine içeriğin izlenmeye devam edilmesine ve bu birçok bölümlü dizi ise diğer bölümlerin talep edilmesine katkı sunar.

Bölüm sonunda karakterin ruhsal, duygusal ve zihinsel bir değişime uğrayıp uğramadığı: Hikâye boyunca karşılaşılan fiziksel olaylar karakterin duygu dünyasında değişikliğe neden olabilir. Yaşanan olaylar sonrasında karakter artık yeni biridir. Olaylara bakış açısı değişmiştir. Bu durum karakterin doğallığını ve gerçekçiliğini artırır. Karakterin ruhsal, duygusal ve zihinsel değişim yaşadığı süreçler seyircinin kendini karakterle özdeş hissetmesini sağlar. Böyle bir yapıda seyirci karakter üzerinden içerikle bağ kurar ve karakterin yolculuğuna şahitlik etmek ister. Bu durum ise içeriğin izlenebilirliğini artırır. Bu çalışmada ele alınan tüm çizgi film bölümleri bu açıdan ele alınmıştır.

Anlatma göster ilkesine aykırı bir durum, doğrudan didaktik bir söylemin var olup olmadığı: Klasik senaryo yapısında en önemli kurallardan biri doğrudan sözlü anlatımdan olabildiğince uzak durmak, olayların akışını ve anlatılacak şeyleri dramatik ve tematik akış süreçlerinde, seyircilerin kendi çıkarımları ile anlayacakları şekilde aktarmaktır. Öyle ki bir

görsel içeriğin sesi tamamen kısıldığında dahi olup bitenler tamamen anlaşılabilir. Böyle bir yapım başarılı bir yapımdır. Bu bağlamda, özellikle eğitici içerik taşıyan çizgi filmlerde didaktik öğeler sıklıkla doğrudan, genellikle de sözlü anlatımla verilmektedir. Bu durum ise görsel içeriğin izlenmesine dair ilgiyi düşürmektedir. Bu nedenle bu çalışmada ele alınan tüm içerikler, didaktik yapı açısından ve görsel akışla ifadenin yerine anlatımla aktarımın varlığı açısından değerlendirilmiştir.

İnsan karşılaştığı olaylar, gördüğü şeyler, izlediği içerikler kendisini heyecanlandığı, ilgisini çektiği, onu hüzne, düşünmeye, gülmeye sevk ettiği ölçüde o içeriğin etkisi altında kalır. Çocukların dünyayı anlamaya yönelik merakları, onları gördükleri şeyleri ilgi ile izlemeye sevk eder. Temel değer ve yargıları henüz öğrenmekte olan ve zihinleri algılamaya yetişkinlerden daha açık ve odaklanmış olan çocuklar gördükleri şeylerden etkilenmeye daha fazla müsaittirler. Bir içerik etkili bir şekilde hazırlandığında çocuklar onu merakla tüketmekte ve kolayca etkisi altında kalabilmektedirler. Bir senaryonun olay örgüsü yukarıda ele alınan parametrelere göre ideal şekilde yazıldığında bu senaryo doğrultusunda hazırlanan görsel içeriğin çocuğun ilgisini çekme olasılığı yüksektir. İçeriği etki altında kalarak ve severek izleyen çocuk onu benimseyerek çevresi ile paylaşacak veya gözlemlerini davranışlarına yansıtacaktır. Bu durum doğrudan veya dolaylı olarak çocuğun arkadaşları ve diğer çevresi ile olan ilişkilerine yön verecektir. İzlediği içeriğin hazırlanma şekli bu bağlamda çocuğun sosyal hayatı üzerinde etkiye sahiptir.

Bir hikâyesi olan görsel içeriklerde tüm olay örgüsü ana karakter veya karakterlerin yürüdüğü yolculukta şekillenir. Olay örgüsü karakteri şekillendirirken karakterde olay örgüsünü şekillendirir. Bu nedenle senaristler karakterlerin olay örgüsünü yükleneyecek bir ruh ve duygu dünyasına sahip olarak tasarlanmasına olmasına özen gösterirler.

Bu bağlamda bu tez kapsamında incelenen bir başka olgu ise çizgi film karakterlerinin yapısıdır. Senaryo oluşturulma sürecinde hikâyenin ana taşıyıcısı olan karakter ya da karakterler kişilik özellikleri ve iç ve dış motivasyonları açısından tasarlanır. İdealde karakter ya da karakterlerin seyircinin ilgisini çekecek şekilde tasarlanmış olması gerekir. Seyirci karakteri gözlemlediğinde onu umursamalı, onunla bir yolculuğa çıkmaya hazır hissetmelidir. Karakterin genel yapısında ya doğrudan ya da zıtlıklar üzerinden kendine ait bazı şeyler bulmalı ve bu durum seyircide karakter ile birlikte yolculuğa çıkma isteği uyandırılmalıdır. Karakter hikâyeyi omuzlayıp taşımasını sağlayacağı bir his ve fikir dünyasına sahip olmalı ve bu dünya olay örgüsü ile anlamlı bir ilişki içerisinde olmalıdır. Bu doğrultuda, bu çalışmada ele alınan çizgi film yapımlarındaki karakterler aşağıdaki özellikler bakımından analiz edilmiştir:

Karakterin Taşıdığı Özellikler (Karakter Tasarımı)

Karakterin bir amacının olup olmadığı: Klasik bir senaryo yapısında ana karakterin mutlaka bir amacı vardır. Karakterin tanıtıldığı hazırlık kısmının sonunda hikâyede gerçekleşen bir olayla temel çatışma ortaya çıkar ve karakter veya karakterler bir amaç sahibi olur. Karakter bu amaç doğrultusunda hareket eder, bu amaca ulaşmaya çalışırken engeller karşısına çıkar ve bu engelleri aşmaya çalışarak amacına ulaşmaya çalışır. Amacı olmayan bir karakter seyircinin dikkatini çekemez. Çünkü doğallıktan uzaktır. Gerçek hayatta herkesin bir amacı vardır. Amacı olmayan karakter gerçeklikten uzak, durağan ve sıkıcıdır. Karakterin amacı net olmalıdır. Öyle ki filmin herhangi bir anında durdurulup “ne yapmaya çalışıyorsun” veya “senin amacın ne” diye sorulduğunda karakter tereddütsüz bir şekilde net bir amaç söyler. Bu çalışmada elen alınan çizgi filmler incelenirken karakterin bir amacının varlığı veya yokluğu sorgulanmıştır. Amacı olan bir karakterin çocuklar üzerindeki etkisi çok daha belirgin olacaktır. İzleyici olarak çocuk anlamlı bir hikâye ile yola çıkan karakterin amacına ulaşmak için vereceği mücadeleyi merak ederek içeriğe bağlanacaktır. Bu ise çocuğun izlediği içeriği benimsemesine ve bu içeriğin etkilerinin onun günlük hayatında ve sosyal ilişkilerinde daha fazla yer tutmasına neden olacaktır.

Karakterin iyi ve kötü özelliklerinin (zayıflığı/kusurları) neler olduğu: Karakteri özgün yapan şey onun kendine has özellikleridir. Gerçek hayattaki bireyler iyi özelliklere sahip olduğu gibi kötü özelliklere, huylara ve arzulara da sahiptirler. İyi ve kötü kişilik özelliklerinin her birey için o bireye özgü kombinasyonu ile özgün ve gerçekçi bireyler ortaya çıkar. Görsel hikâyeler için tasarlanan karakterlerde benzer şekilde hem iyi, hem de kötü özellikleri taşınmalıdır. Eğer bir karakter bütünüyle iyi özelliklerden oluşuyorsa seyircinin ilgisini çekme açısından bu olumlu bir durum değildir. Çünkü böyle bir karakter gerçekte mevcut olamaz ve gerçekçi değildir. Eksikleri olmayan bir karakter aslında bir karakter sahibi de olamaz. Ayrıca böyle bir karakter için bir içsel mücadele mümkün olmayacağından karakterin ilgi uyandırma olasılığı azalır. Hep iyi olan bir karakter seyirci açısından sıkıcı olmanın yanında biraz da sinir bozucudur. Çünkü içeriği izleyen her bir bireyin, yani seyircinin kusurları mevcuttur. Bu bağlamda kusursuz bir karakter seyircinin kendisini rahatsız hissetmesine sebep olur. Özellikle hedef kitlesi çocuklar olan çizgi filmler göz önünde bulundurulduğunda durum daha belirgindir. Çocuk daima kendini ana karakterle özdeşleştirmeye çalışırken izlediği karakterin kusursuz mükemmelliği çocuğun kendini zamanla kötü hissetmesine sebep olabilir. Çocuk izlediği karakterde bir kısım kusurlar gördüğünde, karakterin bu kusurların etkisi altında yaşadığı olaylar ve kimi zaman onlarla mücadele süreci çocuğun kendi yaşamıyla benzeşen şeyleri görerek karakterle daha yakın ilişki kurmasını sağlar. Bu açıdan bu çalışmada incelen çizgi

filmlerde yer alan ana karakter veya karakterler iyi ve kötü özellikleri açısından ele alınmış ve bunun çocuklar üzerindeki olası etkileri, çocuğun sosyal yaşamına olası yansımaları ele alınmıştır.

Karakterin düzeltmeye çalıştığı bir yönünün olup olmadığı: İyi özelliklere ve bir kısım kusurlara sahip olan bir karakter bu halini bütün bütün benimseyebilir veya kusurlarına odaklanarak onları değiştirme, düzeltme eğiliminde olabilir. İkinci durumda karakterin iç dünyasında bir çatışma durumu söz konusudur. Karakterin kendinde değişmesini istediği bir şeyler vardır. Bu durum gerçek hayatla çok benzerdir. Hemen her bir bireyin düzeltmek ve değiştirmek istediği veya rahatsız olduğu yönleri vardır. Bu durumun karaktere yansıtılması ölçüsünde karakter gerçekçi bir hal alır ve seyircinin ilgisini çeker. Çünkü bu durumda seyirci hikâyesini izlediği karakterde kendisinden bir şeyler bulur, onu merak eder ve ona daha kolay bağlanır. Karakterin iç mücadelesi sırasında yaşadığı hüznün veya heyecan dolu anlar seyircide de hüznün veya heyecana neden olur. Bu durum seyircinin karakterden daha fazla etkilenmesine, onunla daha fazla özdeşleşmesine sebep olur. Çocuklar kendilerine duygusal ve ruhsal yönden yakın bulduğu kişileri modellerler. İyi tasarlanmış bir karakterin çocuğu daha kolay ve daha kuvvetli bir şekilde etkisi altına alması kaçınılmazdır. Çizgi film karakterlerini rol model alan çocuğun ilgili karakterden etkilenmesi ve bu durumun sosyal hayatı ve diğer bireylerle olan ilişkilerine yansması da kaçınılmazdır. Bu bağlamda bu çalışmada ele alınan çizgi filmlerde yer alan karakterlerin iç dünyasında bir hesaplaşma, düzeltmeye çalıştığı bir yönün bulunup bulunmadığı incelenmiştir.

Bu çalışmada Z Takımı, Teen Titans Go, Erdem ve Adventure Time adlı çizgi filmler analiz edilmiştir. Z takımı ve Erdem çizgi filmleri yerli bir televizyon kanalı olan TRT Çocuk'ta yayınlanan içerikler iken Teen Titans Go ve Adventure Time yabancı kaynaklı olan fakat Türkiye'de yayın yapan Cartoon Network kanalına ait içeriklerdir. Z Takımı çizgi filmi bir grup kahramanın yaşadıkları şehri düşmanlara karşı savunmasını konu edinen bir yapımdır. Teen Titans Go çizgi filmi ise yine bir grup kahramanın dünyayı düşmanlara karşı korumasını konu edinmiştir. İçerikler kurgulanan yapı, karakterler ve amaçları bakımından benzerlik taşımaktadırlar. Bu nedenle çalışmamızda farklı ilkeler doğrultusunda üretilerek farklı televizyon kanallarında yayınlanan fakat hikâye kurgusu açısından benzer bu iki yapımla içerik olarak birbirleri ile kıyaslanmıştır. Erdem çizgi filmi üç karakterin her bölümde yeni maceralara atılmasını konu edinmiştir. Adventure Time çizgi filminde ise yine 2 karakter her bölümde yeni maceralara atılmaktadır. Yine yapı itibarıyla birbirlerine çok benzeyen ve farklı kanallarda yayınlanan bu iki yapımla birbiriyle kıyaslanarak ele alınmıştır.

Olay örgüsü ve karakter tasarımları yukarıda açıklanan parametreler bakımından nicel verileri içeren tablolar eşliğinde karşılaştırılan çizgi filmler, her bir parametrenin hangi sosyalleşme türü üzerinden ve ne ölçüde sosyalleşme süreçlerine etki edebileceğine dair çıkarımlar yapılmasıyla nitel olarak betimsel analize tabi tutulmuştur. Böylelikle bir çizgi filmde hangi unsurların sosyalleşme süreçlerini ne yönde ve ne kadar etkileyebileceğine dair somut çıkarımlar elde edilmeye çalışılmıştır.

Çizgi filmler çocukların dini sosyalleşme süreçlerini kolaylaştırmada ideal bir araç olma potansiyeline sahiptirler. Bununla birlikte çizgi filmlerde değer aktarımı ve mesaj kaygısı söz konusu olduğunda senaryo yapısı üzerinde bu yönde düzenlemeler gerekmektedir. Fazlaca mesaj aktarma amacı taşıyan çizgi filmlerin dikkat çekicilikten uzak kalma durumu söz konusudur.³² Bu bağlamda bu çalışmada ele alınan çizgi filmlerin içerik analizi ile olay örgüsü ve karakter tasarımlarının değer aktarımına etkisi anlaşılmaya çalışılmıştır. Çizgi filmlerde ele alınan parametrelerin seyirci üzerinde oluşturacağı etkiler ele alınarak değer aktarımı hedefinde olan içeriklerin sağlaması gereken durumlar hakkında çıkarımlar yapılmıştır. Elde edilen bulgular doğrultusunda çizgi filmlerin hangi tip sosyalleşme süreçleriyle etkili olduğu araştırılmıştır. Doğrudan bu konu hakkında yapılmış herhangi bir çalışma bulunmamaktadır. Çizgi filmlerin çocukların sosyalleşmesine hangi sosyalleşme türü üzerinden etki ettiğinin anlaşılması çocukların sosyalleşme sürecine nasıl bir etkilerinin bulunduğunun anlaşılması açısından önemlidir. Bu nedenle çalışmamız çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkilerinin daha iyi anlaşılmasına katkı sunacaktır. Veriler bu açıdan değerlendirildiğinde çizgi filmlere sosyolojik yaklaşımın geliştirilmesinde yeni bir bakış açısı sağlayacaktır.

³² Başol, *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*, s. 179-80.

BİRİNCİ BÖLÜM

ÇALIŞMANIN KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVESİ

Toplum kavramı sosyalleşme ile bütünleşik bir kavramdır ve içerisinde hem bireyleri hem de onların sosyalleşmesini sağlayacak türlü unsurları barındırır. Bireylerin dünyaya gelişlerinde sosyal birer varlık olup olmadıkları, sosyalleşmenin bir kısım öncüllerini taşıyıp taşımadıkları eski dönemlerden bu yana tartışılmalıdır.³³ Bununla birlikte doğuştan öncülleri bulunsun veya bulunmasın sosyalleşmenin önemli bir bölümünün bireyin yaşam sürecinde gerçekleştiği tartışma götürmez bir gerçektir. Birey çevresindeki bilinçli varlıklarla temasa geçer ve karşılıklı etkileşim başlamış olur. Her temas sosyalleşme sürecine bir şekilde katkı sunar. Yaşam boyu gerçekleşen sayısız temas ve sayısız etkileşim sonucunda birey gittikçe sosyalleşir. Sosyalleşme sonu olan, belli bir süre sonra tamamlanan bir süreç değildir. Toplumların yapısal karmaşıklığı ve bireyin algısında, kararlarında ve bakış açısında meydana gelen sürekli değişim nedeniyle yeni etkileşim tarzları ile karşılaşma kaçınılmazdır ve bu durum sosyalleşmenin ömür boyu devam etmesine olanak sağlar.

1.1. Sosyalleşmenin Tanımı

Sosyalleşme bireyin yaşamı boyunca diğer bireylerle doğrudan veya dolaylı olarak etkileşime geçerek; yaşadığı toplumun kabul ettiği davranış örüntülerini, ahlaki ve kültürel normları, bireye toplum tarafından verilen veya bireyin elde ettiği statülerin gerektirdiği davranış şekillerini öğrenmesidir. Sosyalleşme temel anlamda bir öğrenme sürecidir. Bireyler öğrendikçe toplumsallaşır, toplumsallaştıkça öğrenir, Sayısız etkileşimlerle öğrenmeye ve toplumsallaşmaya devam ederler. Birey içinde yaşadığı toplumun gelenek, görenek ve adetlerini, kültürel değer ve normlarını, ilgili kültüre özgü yaşam tarzlarını öğrendikçe o toplumun birer aktörü olur. Öğrenmenin derecesi arttıkça birey o toplumu benimser, yaşayış olarak genel anlamda topluma uyum sağlar. Bireyin toplumsal uyumu arttıkça toplumsal kabul artar. Toplum tarafından kabul görülme arttıkça da birey kendini daha çok toplumun bir parçası gibi hissetmeye başlar.

Sosyalleşme sürecinde etkileşim tek yönlü değildir.³⁴ Toplum bireyi etkilerken Topluma karşarak sosyalleşen birey de aynı zamanda toplumu etkiler. Bu bakımdan sosyalleşme aslında

³³ Teddy R. Schaffler, "The Process of Socialization", *The Phi Delta Kappan*, 34/6 (1953), s 225-8.

³⁴ Mustafa Ergün. *Eğitim sosyolojisi*, Ocak Yayınları, Ankara (1994) s. 142.

bir etkileşimler bütünü içinde barındırır. Sosyalleşme karşılıklı etkileşim arttıkça artar, azaldıkça da azalır.

Toplumlar sosyalleşme süreçleri dâhilinde kendi gelenek ve göreneklerini, inançlarını, dünyaya bakış tarzlarını, yaşam tarzlarını ve kültürel kodlarını yeni bireylere aktarırlar. Böylelikle o topluma özgü yaygın bir kişilik tipi oluşur. Bu doğrultuda sosyalleşme süreçleri aynı zamanda toplumun kendine has özelliklerini gelecek nesillere taşıması işlevini görür.

Sosyalleşme bireyin çevresinde yer alan en küçük ve ona en yakın gruptan en geniş daireye kadar olan ilişkiler bütünü öğrenmesi süreçlerini içerir.³⁵ Birey ailesi, komşuları, mahallesi, köyü, şehri, ülkesi ve dünya ile ilişkisini yaşamı devam ettikçe anlar ve tanır. Bu ilişkiler bütünü içinde kendi varlığını anlamlandırmaya ve toplumsal rolü ve statüsünü konumlandırmaya çalışır.

Aristo insanın sosyal bir varlık (zoon politikon) olduğunu ifade etmiştir.³⁶ İbn-i Haldun ise insan için toplumsal hayatın bir zorunluluk olduğunu ifade etmiştir.³⁷ Genel kabul görmüş olan bu görüşler insanın hayatını diğer bireylerle birlikte sürdürmesinin zorunlu olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla sosyalleşme zorunlu olarak yaşanan bir süreçtir. Bireyler maddi ve manevi temel ihtiyaçlarını karşılamak için diğer bireylerin varlığına ve onlarla iletişimin her türlüüne ihtiyaç duyarlar. Bu ihtiyaç nedeniyledir ki insanlar bir araya gelir ve birlikte yaşarlar. İhtiyaç sevgiyle meydana gelen tüm ilişkiler sosyalleşme sürecini oluşturur. Bireyler için sosyalleşme mutlak olarak yaşanacak kaçınılmaz bir olgudur.

Sosyalleşme ilk olarak çocukluk döneminde başlar. Toplum ile ilk kez karşılaşan birey hızlı bir şekilde öğrenir ve öğrendikçe sosyalleşir. Çocuklar aileden başlayarak, komşu ve akrabalar ile olan ilişkiler, akran ilişkileri, eğitim sürecindeki ilişkiler ve kitle iletişim araçları aracılığıyla sosyalleşme sürecini hızlı bir şekilde yaşar. Bu süreçte çocuk toplumun kendisinden beklediği rolleri öğrenir. Bu bağlamda sosyalleşme birincil ve ikincil sosyalleşme olarak da ayrılmıştır. Bebeklik ve çocukluk dönemini kapsayan sosyalleşme süreci birincil sosyalleşme olarak adlandırılırken çocukluk döneminden sonraki sosyalleşme süreci ise ikincil sosyalleşme

³⁵ Münir Koştay, "Sosyalleşme {Socialisation}", *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 29/1 (1987), s. 329-34.

³⁶ Aristoteles, *Politika*, çev. Tuncay M. Remzi Kitabevi, İstanbul 1975. s.9

³⁷ İbn Haldun, *Mukaddime I*, çev. Uludağ S., Dergâh Yayınları, İstanbul 1998, s. 48.

olarak adlandırılır. Birincil sosyalleşme sürecinde ağırlıklı olarak rol ailede iken ikinci sosyalleşme sürecinde bu rol diğer çevrelere ve iletişim araçlarına doğru geçer.³⁸

1.2. Sosyalleşme Sürecinin Özellikleri

Sosyalleşme sürecinin kendine has bir kısım özelliklerinin bulunduğu bildirilmiştir;³⁹

- Sosyalleşme doğumla başlayıp hayat boyu devam eden bir süreçtir.
- Süreç yeni rollere geçiş ve daha ileri statülerin elde edilmesi temelinde devam eder.
- Sosyalleşmenin şekli toplumların yapısına göre farklılık gösterir ve işlevsel yönden farklı özellikler sergiler.
- Bireyler sosyalleşirken toplumun geleneklerini öğrenirler ve bunu aktarırlar. Fakat bu aktarım sürecinde bir değişim söz konusudur. Önceki nesilden alınan gelenek muhtemelen kısmen değişmiştir ve sonraki nesle de eksik aktarılacaktır. Bu durum sosyalleşmenin hiçbir nesil için yüzde yüz oranında gerçekleşmediğini gösterir.
- Sosyalleşme kesintisiz ve istikrarlı devam eden bir süreç olmayıp yaşamdaki sıkıntılı süreçlerden olumlu ya da olumsuz yönde etkilenebilir.
- Sosyalleşme ailede başlar ve basit anlamda gerçekleşir. Bireyin topluma karışmasıyla daha karmaşık şekillerde gerçekleşir ve somuttan soyuta doğru bir geçiş izler.
- Sosyalleşme tek yönlü olmayıp etkilenme ve etkileme temelinde ilerlemektedir. Yaş ilerledikçe durum etkileme lehine gelişir.
- Sosyalleşme süreci toplumsal değişmeden etkilenir.

1.3. Sosyalleşme sürecine etki eden faktörler

Sosyalleşme her bir bireyin yaşamında yeri olan, üstelik hayatı derinden etkileyen, bireyin nasıl biri olacağından tutalım nasıl bir hayat yaşayacağına dair en temel konular üzerinde etkisi görülen bir süreçtir. Bu süreci şekillendiren pek çok faktör bulunmaktadır. Her bir faktörün bu sürece etki düzeyleri farklıdır. Sosyalleşme bu faktörlerin etkisi altında kendine bir yön tayin eder. Bakış açısına göre çeşitlenmekle birlikte bu faktörler arasında en belirgin olanları; aile, akran grupları, kültür, din, dil, eğitim, ekonomi, toplumsal çevre, kitle iletişim araçları, siyaset, sanal ortamlar, sivil toplum kuruluşları olarak sınıflandırılabilir. Bu faktörlerin sosyalleşme üzerindeki etkilerinin açıklanması ile sosyalleşme kavramının daha iyi anlaşılacağı

³⁸ Antony Giddens, *Sosyoloji*, çev. Güzel C., Ayraç Yayınevi, Ankara 2005, s.25-8.

³⁹ Gündoğdu, "Sosyalleşme ve sosyalleşme süreci", s. 215-240.

açıktır. Bu nedenle aşağıda bu faktörlerin sosyalleşmeye nasıl ve ne yönde etki ettiği açıklanmaya çalışılmıştır.

1.3.1. Aile

Aile yetişkin bireylerin ortak bir gaye ile bir araya geldiği toplumun en temel kurumudur. Bu kurum genellikle ortak bir inancı bulunan, eşlerin hissi ve kalbi gereksinimlerinin karşılandığı, çocukların dünyaya getirilmesi, onların eğitilerek büyütülmesini sağlayan, toplumun temel yapıtaşlarındandır. Anne baba ve çocuklar için aile kurumu; sosyolojik, kültürel, psikolojik, biyolojik ve ekonomik pek çok açıdan şekillendirici ve yönlendirici bir etkiye sahiptir. Literatürde ailenin görevleri aşağıdaki gibi sınıflandırılmıştır:⁴⁰

-Biyolojik görev: Aile neslin devamını sağlar ve dolayısıyla toplumun devamını temin eder.

-Ekonomik görev: Bireylerin maddi ihtiyaçlarının karşılanması aile ile sağlanmaktadır.

-Statü sağlama görevi: Aile kendi bulunduğu statünün de etkisi altında yeni bireylere statü kazandırma işlevini görür.

-Eğitim Görevi: Aile bireylerin hayata dair şeyleri öğrenmesi ve onların sosyalleştirilmesi işlevine sahiptir.

-Koruyuculuk görevi: Aile bireyleri tüm tehlikelere karşı koruma görevini yerine getirir.

-Psikolojik görev: Aile aracılığıyla bireylerin duygusal durumları korunur ve geliştirilir.

-Dini görev: Aileler bireylerin dünyaya dair bir bakış açısına ve dini bir inanca sahip olmasına katkı sağlar.

-Saygınlık sağlama: Bireylerin onurlarının korunması ve kişisel olgunlaşma süreçlerinin takibi ve şekillendirilmesi ile bireyin kendini gerçekleştirerek saygın biri olabilmesine katkı sağlar.

Diğer tüm kurumlar arasında aile kurumu sosyalleşme üzerinde tartışmasız en büyük etkiye sahiptir. Bireyler aile içerisinde gözlerini dünyaya açarlar ve çevrelerinde ilk olarak anne babalarını görürler. Bu süreçte her türlü desteğe ihtiyaç duyan bireyler hayata dair her konuda anne ve babanın muamelesi, yaşayışı, yönlendirmesi ve telkinleri aracılığıyla bilgi sahibi olur. Ailenin birbirlerine ve çevrelerine olan tutumu, dikkate aldığı değer ve normlar, dini inancından tutalım takdir ettiği ve etmediği şeylere kadar her şey çocuk tarafından okunur ve büyük oranda kabul edilir. Toplumun değerleri ve kültürünün aktarıcısı ailedir ve bu aktarım dünyaya gelen

⁴⁰ İbrahim Kır, "Toplumsal bir kurum olarak ailenin işlevleri", *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 10/36 (2006), s. 381-404.

bireylerin ailede gözlerini açıp en temel konuları onlardan öğrenmeleri ile ilgilidir. Bu bakımdan aile sosyalleşmede en temel etkenlerden biridir.

1.3.2. Akran Grupları

Akran grubu benzer statü, çıkar, benzer ilgi alanları, benzer yaş, benzer geçmişe sahip bireylerden oluşan topluluğu ifade etmek için kullanılan bir ifadedir. Bireylerin hayatlarının belli dönemlerinde dâhil oldukları, paylaşımda ve etkileşimde bulundukları, onların sosyalleşmeleri üzerinde oldukça etkili bir sosyalleştirici faktördür. Bireyler akran gruplarıyla ilk olarak çocukluk dönemlerinde karşılaşılır. Aileden dışarıya atılan ilk adım genellikle akran gruplarına doğrudur. Bu grup aileyi oluşturan bireylerden farklı bir yapıda olduğu için çocuklar üzerindeki etkileri de oldukça farklıdır. Anne baba bir üst makam, sözü dinlenen bireyler, karşılıksız sevgi sergileyen yakınlar iken akran grubunda tüm bu ilişkiler farklıdır. Akran grubunda mücadele ve bu mücadele sonucu başarı veya yenilgi devreye girer. Çocuklar paylaşmayı, sevmeyi ve sevilmeyi, hakkını aramayı, hakkını korumayı, özgürlüğünün sınırlılığını, biricik olmadığını, temel ahlaki değerlere uymadığında nelerle karşılaşacağını bu grupta öğrenir. Aynı zamanda duygularına karşılık gelen diyalog düzeyini de akran grupları sağlar. Bu ise duygusal gelişimin hızlanmasına olanak tanır. Kabul edilme arzusu ile birlikte gelen grup kurallarına uymaya çalışma çabası beraberinde tatmin duygusunu ortaya çıkarır. Bu durum toplumsal ahlaki normların tekrarlı davranışlarla pekiştirilmesini sağlar. Günümüzde annelerin de çalışma hayatında daha aktif yer alması nedeniyle çocuklar kreş ortamında daha erken yaşlarda bir araya gelmektedirler. Çevrelerindeki rol modellere, hikâye ve çizgi film kahramanları gibi dünyalarında etkili şekilde yer alan karakterlere bakış açılarını akran grubu içerisindeki bireylerle paylaşma fırsatı bulan çocuklar ortak bir his dünyasında birleşirler. Bu durum onların toplumu ve toplumsal kuralları benimsemesini kolaylaştırır. Akran grubunun bu büyük etki potansiyeli bazı yazarların bu grupların çocukların sosyalleşmesi üzerinde kalıttan ve aileden daha fazla etkili olabileceğini düşünmesine sebep olmuştur.⁴¹

Çizgi filmler çocukların özellikle yeni tanıştıkları akranları ile ilişkilerinin gelişmesinde önemli bir role sahiptirler. Aynı çizgi filmleri izleyen ve aynı çizgi film karakterlerinden etkilenen çocuklar konuşulacak ortak bir konuya sahiptirler. Çizgi film karakterlerinin diyalog

⁴¹ Alter, "Do parents matter? Judith Rich Harris and group socialization theory, a challenge to therapeutic assumptions", s. 241-247.; John M. Levine, J.M., - Richard L. Moreland, "Group socialization: Theory and research", *European Review of Social Psychology*, 5/1 (1994), s. 305-36.; William Brown, vd. "Effects of group socialization procedures on the social interactions of preschool children", *Research in developmental disabilities*, 9/4 (1988), s. 359-76.

kalıpları veya belli karakteristik davranışları çocuklar tarafından taklit edilerek bir kaynaşma unsuru olarak kullanılırlar.

1.3.3. Din

Din kavramı tüm toplumlar için geçerli olan bir gerçekliktir. Her toplumun kültür ve gelenekleri üzerinde geçmişinin en derinlerinden günümüze kadar etkisini sürdürmüş olan ve genelden özele tüm kurumları köklü olarak şekillendiren dinin ve dini inançların bireyin sosyalleşmesi üzerinde önemli etkisi vardır.⁴² Bir toplumda kabul gören dini düşünce ve dini inançlar çocukluktan itibaren bireylerin hayatında ve düşünce dünyasında yer etmeye başlar. Bireyler çoğu zaman ailelerinin dini inancını öğrenir ve bu öğretileri ve ritüelleri içselleştirir. Bu şekilde belli bir dini görüşe kendini yakın hisseden bireyler aynı dini inanca mensup olan diğer bireylerle daha kolay kaynaşır ve dolayısıyla sosyalleşme süreci hızlanır.

İnsanların bakış açılarını şekillendirmeleri nedeniyle dini inançlar onların tercihleri üzerinde büyük bir etkiye sahiptir.⁴³ Örneğin dini geleneklerine bağlı bir birey dini inançlara verilen kıymetin az olduğu bir toplumda kendine fazla yer bulamayacağı için yalnızlaşırken, kendisi gibi düşünen bir gruba dâhil olması durumunda ilgili grubun karakteristiğine uygun yeni bir sosyalleşme sürecine girmiş olacaktır. Aynı toplumda dini inanç ve yaşantıdan uzak yaşayan ve ilgili toplumun ortalama yaşantısını ideal gören bir birey ise sosyal ilişkilerini daha rahat geliştirecek ve muhtemelen daha kapsamlı ve daha hızlı bir sosyalleşme süreci yaşayacaktır.

Yukarıdaki örneklerden de anlaşılacağı üzere dinin sosyalleşme üzerinde fazlaca bir etkisinin bulunduğu açıktır. Din interaktif bir süreç dâhilinde bireylerin bakış açılarını, anlayış şekillerini ve dolayısıyla sosyalleşme süreçlerini etkilemektedir.

1.3.4. Kültür

Toplumların gelişim süreçleri ve tarihsel varlıkları sürecinde oluşturulan değerlerin tamamına kültür denir. Aynı zamanda toplum tarafından üretilen tüm bu değerlerin sonraki nesillere iletilmesinde kullanılan araçların tümüne birden kültür denir. Kültür bir toplumun davranış, algılayış, duyuş ve biliş yapısını, tüm düşünce ve sanat varlığını içeren bir birikimdir. Tüm bu bağlamlarıyla kültür insanın sosyalleşme sürecinde öğrendiği şeylerin tamamıdır. Bireyler içinde bulundukları toplumda diğer bireylerle iletişime geçtikçe sosyalleşirler ve bu süreçte öğrendikleri şeylerin tamamı kültürün bir parçasıdır. Kültür ayrıca yapısal olarak, bireyin sosyalleşme sürecinin nasıl gelişeceğini de doğrudan etkiler. Örneğin okul öncesi

⁴² Sherkat, "Dini Sosyalleşme: Etki Kaynakları ve Araçların Etkileri", s.279-97.

⁴³ İlhan Topuz, "Dini değerlerin karar alma süreçlerindeki etkisi", *Marife*, 13/3 (2013), s. 69-88.

eğitimin kültürel bir gelenek haline geldiği bir toplumda bireyler sosyal ortamın farklı yönleri ile daha erken karşılaşacak ve sosyalleşme süreci bu durumdan doğrudan etkilenecektir. Dolayısıyla kültürün sosyalleşme üzerindeki etkisi oldukça büyüktür.

1.3.5. Dil

Dil sosyalleşmenin temel araçlarından biridir. Bir toplumda konuşulan dil aracılığıyla bireyler sosyalleşirler. Sosyalleşme, toplumdaki norm ve statülerin aynı dili konuşan bireyler arasında gerçekleşen diyaloglar aracılığıyla öğrenilmesidir. Bu açıdan dil sosyalleşmeyi sağlayan en temel etkenlerden biridir.

1.3.6. Eğitim

Eğitim sosyalleşmeye doğrudan doğruya katkı sağlayan bir etkindir. Sosyalleşmenin toplumsal normların öğrenilmesi ve toplumsal statülerin öğrenilip onlara adapte olunması yönü dikkate alındığında bu katkının boyutu daha iyi anlaşılacaktır. İnsanlar eğitilerek ve dolayısıyla öğrenerek sosyalleşirler. Bununla birlikte eğitim eski tarihlerden bu yana okul kavramı ile birlikte var olmuştur. Özellikle akranlardan oluşmak üzere eğitim bireyi diğer bireylerle buluşturur ve tanıştırır. Uzun süreli ve düzenli olarak eğitim ve okul vasıtasıyla bir araya gelen bireyler birbirlerini tanırlar ve bu tanıma doğrultusunda kolaylıkla sosyalleşirler. Bu bağlamda okul ve dolayısıyla eğitim, özellikle günümüzde bireyin hayatında kapladığı dönem dikkate alındığında temel sosyalleşme etkenlerinden biridir.⁴⁴

1.3.7. Ekonomi

Bireylerin temel ve ileri düzey ihtiyaçlarını karşılama çabası onları belli bir ekonomik statüyü kazanmaya zorlamaktadır. Ekonomik talepte temel motivasyon kaynağı olan ihtiyaçlar, bireyleri toplumsal hayatın içerisinde var olmaya iter. Bu ise toplumsal statüleri ve diğer şeyleri öğrenmeyi zorunlu kılar.⁴⁵

1.3.8. Kitle İletişim Araçları

Bilgi ya da bilgiyi temsil eden bir takım sembollerin bir kaynaktan diğerine, tek yönlü olarak aktarımının gerçekleşmesine kitle iletişimi, bunu sağlayan araçlara ise kitle iletişim araçları denir.⁴⁶ Posta, telefon, gazete, radyo, televizyon ve internet başlıca kitle iletişim araçlarıdır. Pek çok işlevinin yanında kitle iletişim araçları bireylerin anlama, öğrenme ve

⁴⁴ Ergün, *Eğitim sosyolojisi*, s. 46-61.

⁴⁵ Süreyya Sakıncı - Serkan Cura, "Mali Sosyalleşme ve Kültür İlişkisi", *T.C. Maliye Bakanlığı Strateji Geliştirme Başkanlığı Yayını*, 2012/418 (2012), s 2.

⁴⁶ Üstün Dökmen, *İletişim Çatışmaları ve Empati*, Sistem yayıncılık, İstanbul 1994 s.38.

sosyalleşme süreçlerine etki etmektedir. Bu etki doğrudan ve dolaylı olmak üzere iki ayrı şekilde gerçekleşmektedir denilebilir. Bireyler kitle iletişim araçlarından aldıkları mesajlardan doğrudan etkilenir, öğrenilen bilgiler onların hayatlarına doğrudan etki ederek sosyalleşmelerine etki eder. Bunun yanında kitle iletişim araçlarının ikincil bir etkisi daha mevcuttur. Toplum ve bu araçlar arasında karşılıklı etkileşim söz konusudur. Toplum kitle iletişim araçları ile yönlendirilebilir ve buna karşın bireylerde tercih ve yönelimleri ile kitle iletişim araçlarını şekillendirebilirler. Bu ikincil etkide bireyler yönlendirilmiş toplumla temas ederek dolaylı bir etkileşime maruz kalırlar. Sosyalleşme süreci bu etkileşimlerden olumlu veya olumsuz yönde fakat doğrudan doğruya etkilenir.

Kitle iletişim araçlarının bireyler üzerindeki etkisi hayatın her dönemi için geçerlidir. Çocukluk döneminde özellikle televizyon ve video izleme platformları aracılığıyla bireyler kitle iletişim araçları ile öğrenmekte ve sosyalleşmektedirler.⁴⁷ Çocukların sosyalleşmesinde kitle iletişim araçları oldukça yüksek bir etkiye sahiptir. Örneğin televizyonda yayınlanan çizgi filmlerde yer alan içerikler çocuğa doğrudan bilgi sunmaktadır ve aynı bölümlerin tekrarlı yayınlanması ve tekrar tekrar izlenmesi ile bu bilgi pekiştirilmektedir. Belli davranış kalıpları ve öğretileri içeren görseller bütünüünün etkisiyle çocuk öğrenmekte ve dolayısıyla sosyalleşmektedir.⁴⁸

İtiraz, soru sorma, açıklama isteyememe nedeniyle televizyon çocukların sosyalleşmeleri konusunda tek yönlü bir etkiye sahiptir.⁴⁹ Bununla birlikte, izlenen programın farklı bireylere de ulaşabilmesi nedeniyle farklı kişiler aynı konular üzerinde görüş beyan etme, tartışma yapma ya da içeriğin durumuna göre aynı konular üzerine eğitilmiş ya da etki altında kalmış olma durumu nedeniyle karşılıklı etkileşime girebilirler. Sözelimi önceki gün aynı programı izleyen bireyler potansiyel olarak konuşacak ortak bir konuya sahip olur. Bu durumda televizyonun sosyalleşmeye etkisi konusunda birincil planda tek yönlü bir akış söz konusu iken, yani sadece televizyon bireyi etkilerken, birey izlediği içerik aracılığıyla topluma katılım sağlar. Bu durum yeni bir etkilenme sürecini ve beraberinde etkileme sürecini getirir. Bu birincil ve ikincil etkiler göz önünde bulundurulduğunda televizyonun bireylerin sosyalleşmesine etkisinin göz ardı edilemeyecek kapsamda olduğu söylenilebilir.

⁴⁷ İsmail Akay, *Sosyalleşme Sürecinde Kitle İletişim Araçları*, (yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Marmara Üniversitesi, İstanbul 2006. s. 42-45.

⁴⁸ Küçükşengül Özkan, "Kitle İletişim Araçları, Yazın ve Sanatın Çocuğun Toplumsal Kimliğinin Oluşumuna Etkisi", s. 884.

⁴⁹ Mustafa Elbir, *Televizyon ve sosyalleşme arasındaki ilişki*, (yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Marmara Üniversitesi, İstanbul 2011. s. 121-24.

Yukarıdaki faktörlerden başka siyaset, sanal ortamlar, sivil toplum kuruluşları sosyalleşme sürecine etki eden faktörler arasında sayılabilir.

1.4. Çocuklukta Sosyalleşme

Çocukluk dönemi sosyalleşmenin hızlı ve aktif şekilde gerçekleştiği bir dönemdir. Bununla birlikte genel olarak hayatın ileriki dönemlerine göre daha basit bir yapı sergiler. Aile ortamında ve dar çevrede gerçekleşen etkileşim genellikle bireyi zorlayıcı süreçler içermez. Bu dönemde çocuk toplumsal değer ve normları başkalarının rehberliğinde öğrenir.⁵⁰ Toplumsal değerlerin içselleştirildiği bu dönemde birey sosyal ilişkileri temel düzeyde anlar ve davranışlar hakkında bilgi sahibi olur. Bireyler öğrenme ve kavrama becerileri ile dünyaya gelirler. Bu özellikler onlara çevrelerindeki dünyayı ilgiyle izleme ve merakla araştırma davranışını sağlar. Bu bağlamda çocuk çevresini sonraki dönemlerinden daha aktif bir şekilde inceleme ve değerlendirme durumundadır. Her bilginin onun için taze olması ve şaşırtıcılığının yüksek olması hızlı bir öğrenme sürecini tetikler. Bu bakımdan çocuklukta sosyalleşme bir bakıma çocuk merkezli aktif bir süreçtir.

Çocuğun sosyalleşme sürecinin ilk başladığı yer ailedir.⁵¹ İyi ve kötüyü ayırt etme, toplumsal değer ve ahlaki normları öğrenme, davranış kalıplarını belirleme ailede gerçekleşir. Çocuklar bu dönemde çevrelerindeki bireyleri kendilerine rehber ve rol model olarak kabul ederler. Başkalarının davranışlarını çoğunlukla birebir kopyalamak suretiyle kolay bir öğrenme sürecine girerler. Bu dönemde aktif olarak içerisinde yer alınan kurumun aile olması bu kurumun çocuğun sosyalleşmesindeki önemini açıkça göstermektedir. Çocukluk dönemindeki sosyalleşme ailenin ekonomik durumu, sosyal statüsü, bilgi birikimi gibi çok fazla etkenden etkilenebilmektedir. Bu dönemde meydana gelen sosyalleşme sonraki süreçleri de derinden etkilemesi nedeniyle en önemli süreçlerden biridir.

Aile kurumundaki sosyalleşmeyi arkadaş ortamı takip eder. Çocukların okul öncesi eğitimi süreçleriyle sosyal hayata adım atmaları söz konusudur. Bu şekilde belli arkadaş grupları ile tanışma yeni bir eğitim süreci ile yeni bir sosyalleşme sürecini başlatır. Çocuklar bu süreçte daha geniş bir kitleye ulaşarak toplumla daha fazla temas ederler. Karşılıklı etkileşim artar. Ancak bu süreçte çocuk yine de daha çok ailesi ile temastadır ve öğrenme ve sosyalleşme daha yoğun olarak aile içerisinde gerçekleşmektedir. Takip eden yıllarda alınan okul eğitimi ile çocuk aileden aldıklarının yanında arkadaşlık ilişkileri ve düzenli eğitim ile sosyalleşmede yeni

⁵⁰ Fredrich Elkin, *Çocuk ve Toplum-Çocuğun Toplumsallaşması*, çev. Nazife G. Gündoğan Yayınları, Ankara 1995. s.44-7.s.15.

⁵¹ Salih Güney, *Sosyal Psikoloji*, Nobel Yayıncılık, Ankara 2009, s.192-94.

bir sayfaya geçer. Sosyalleşme süreci artık aile ortamından daha farklı bir ortamda ve farklı boyutlarda gelişmektedir.

1.5. Rol Model Kavramı ve Çocukluk Dönemindeki Sosyalleşmeye Etkisi

Toplumda diğerlerine örnek teşkil eden bireylere rol model denir. Özel bir çaba sarf etmeden tutum ve davranışları, kararları ve kişisel özellikleri ile diğer bireylere ilham veren kişiler rol model olarak kabul edilir. Bir bireyin rol model sayılabilmesi için kendisinde bulunan bir kısım özellikler ile birlikte belli bir kişi ya da kitlenin o bireyi örnek alıp modellemesi gereklidir. Dolayısıyla rol model olma karşılıklı etkileşime dayalı bir olgudur ve bu yüzden sosyalleşme ile doğrudan ilişkilidir. Rol modeller özellikle çocukların davranışlarının şekillenmesinde onlara doğrudan etki ederler. Çocuklar rol model olarak belirledikleri kişileri istemli ya da istemsiz şekilde taklit edebilirler.⁵²

İlk sosyalleşme ortamı olan aile kurumunda doğal olarak ilk rol modeller anne ve babadır. Bununla birlikte aile içerisinde farklı bireylerde rol model olarak alınabilir. Eğitim ve dış ortamla aktif temasın başladığı yıllarda ise rol modeller değişebilir. Rol model gerçek bir birey olabileceği gibi çocuğun hikâye, roman televizyon ya da internet aracılığıyla tanıdığı kurgusal bir karakter de olabilir. Rol modeller çocuğu kendine bağlama kapasitelerinden dolayı onların davranışlarının gelişmesinde ve dolayısıyla sosyalleşmesinde oldukça etkilidirler.⁵³

1.6. Sosyalleşme Kuramları

Yukarıdaki açıklamalardan da anlaşılacağı üzere sosyalleşme karmaşık bir yapıya sahiptir ve içerisinde bireyin karakterinden çevresel faktörlere, sosyokültürel etkenlere kadar geniş bir faktörler dizisini barındırmaktadır. Bu karmaşık yapı sosyalleşme süreçlerinin açıklanması için ortaya atılan çeşitli kuramları doğurmuştur. Bu kuramlar sosyalleşme sürecinde eki eden faktörleri açıklama şekillerine göre çeşitlenmişlerdir. Aşağıda literatürde yer etmiş kuramlar ele alınmıştır. Bu kuramlar Psikanalitik Kuram, Kültürleşme Kuramı, Öğrenme Kuramı, Maslow'un İhtiyaçlar Kuramı, Ahlak Gelişim Kuramı, Sosyal Roller Kuramı ve Psikososyal Gelişim Kuramlarıdır.⁵⁴

⁵² Yaşar, - Paksoy, "Çizgi Filmlerdeki Saldırgan İçerikli Görüntülerin Çocukların Serbest Oyunları Sırasındaki Saldırganlık Düzeylerine Etkisi" s. 279-98.

⁵³ Mark Ottoni-Wilhelm vd., "Raising charitable children: the effects of verbal socialization and role-modeling on children's giving", *Journal of Population Economics*, 30/1 (2017), s. 189-224.; Demir, "The effect of cartoons broadcasted on Television to the socialization process of elementary school students", s. 45-56.

⁵⁴ Rezzan Gündoğdu, *Sosyalleşme ve sosyalleşme süreci*, Lisans Yayıncılık, İstanbul 2013, s. 215-40.

1.6.1. Psikanalitik Kuram

Freud tarafından ortaya atılmış olan “Psikanalitik Kuram” sosyalleşmenin nasıl gerçekleştiğine dair diğer kuramlardan farklı bir yargı barındırmaktadır. Freud sosyalleşme sürecini doğuştan gelen bir kısım özelliklerin şekillendirdiğini ifade etmiştir. Ona göre bireydeki ahlaki gelişim bireyin farklı benlikleri arasındaki etkileşim ve denge ile meydana gelmektedir.⁵⁵

Freud'a göre insanların davranış şekilleri bilinçaltı süreçlerden kaynağını almaktadır. Freud insanın güdüler ve duygularının birleşimiyle kişilik oluşumunun gerçekleştiğini ifade etmiştir. Bireydeki ahlak gelişimini açıklamak amacıyla “id”, “ego” ve “süperego” olarak adlandırdığı birbirine bağlı 3 kavramı ortaya atmıştır. Bu üç kavram arası denge ile bireyde ahlak şekillenir. İd “alt ben” anlamına gelmektedir ve bireylerin ilkel isteklerini içeren, doyum odaklı ve beklemeyi istemeyen bilinç bölümünü ifade etmektedir. İd’de cinsellik ve saldırganlık dürtüleri vardır. Freud’a göre bu yönleriyle İd tüm sisteme hareketi ve enerjiyi sağlayan birim gibi çalışır. Ego ise akliselimi temsil eder. Ego İd’den gelen arzu ve istekler karşısında onu dizginler ve buradan gelen talepleri akılcı bir şekilde toplum kurallarına uygun hale getirir. Bu fonksiyonuyla ego İd’e karşı gibi görünür fakat aslında temel görevi İd’den gelen talepleri makul ölçülerle gerçekleştirmektir. Süper ego ise ahlakı temsil eder. Davranışların toplumsal kurallara uygunluğuna göre bireye yaptığı doğru veya yanlış olduğuna dair telkinler verir. Bu yönüyle süper ego bireyi yanlış davranışlardan alıkoymaya çalışır. İlgili toplumun ahlaki değerlerini taşıyan süper ego, ego için bir üst mihenktir. Ego, id ve süper ego arasında bir köprü ve denge sağlayıcı görevi görmektedir.⁵⁶

Freud’a göre id, ego ve süper ego çocuğun kalıtsal özelliklerinden doğmakta ve kaynağını oradan almaktadır. Ancak bu üçlü yapı bireyin aile içindeki etkileşimleri ile değişir ve dönüşür. Dolayısıyla aile bireyin toplumsallaşmasında id, ego ve süper egonun yanında yer alan etkenlerden biridir. Özellikle anne ve baba bu aşamada önemli bir etkiye sahiptir. Freud sonraları çevresel etkenlerinde bireyin toplumsallaşmasında etkili faktörlerden olduğunu söylese de ana etkenin kalıtımda ve dolayısıyla kalıttan gelen id, ego ve süper ego üçlüsünde olduğu üzerinde durmuştur. Aile ve çevre bu açıdan daha az etkilidir.

Freud’un ele aldığı kuram, yani ahlaki değerlerin kalıttan kaynaklandığı fikri hala tartışmalıdır. Çevresel etkenlerin bireylerin ahlaki ve kültürel gelişimleri üzerindeki etkisi

⁵⁵ Sigmund Freud, *The Ego and the Super Ego*, Hogarth Press, London 1923.

⁵⁶ Mustafa Koç, vd., *Gelişim ve Öğrenme*, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara 2001, s. 47-8.

kaçınılmazdır. Çizgi filmler çocukluk dönemindeki bireylere hitap eder ve onların kişiliklerinin şekillenmesine katkı sunar.⁵⁷ Ayrıca çocukların ortak bir oyun, eğlence diline sahip olarak daha rahat kaynaşmalarına olanak sağlarlar. Böylelikle sosyalleşme süreçlerine doğrudan ve dolaylı olmak üzere etki ederler.

1.6.2. Kültürleşme Kuramı

Sosyalleşmeye dair bir başka kuram ise “Kültürleşme Kuramı”dır. Bu kuram sosyalleşmenin bireylerin içinde bulundukları kültürü öğrenmesi, içselleştirmesi ve davranışlarına yansıtması ile gerçekleştiğini ifade etmektedir.⁵⁸ Bu kurama göre birey içinde bulunduğu kültürden etkilenir ve bir süre sonra bu kültürün bir taşıyıcısı olarak onu şekillendirmeye başlar. Süreç karşılıklı etkileşim temelinde gerçekleşir. Sosyalleşen bireyin çevresindekileri etkilemesi ve bundan dolayı olarak kendisinin de etkilenmesi söz konusudur.

Bu kuram sosyalleşmeyi “toplumdaki kültürün kendinden sonraki bir kültüre aktarımı” olarak tanımlayan antropologların yorumları ile şekillenmiştir. Birey yaşadığı ve deneyimlediği kültürü öğrenir ve daha sonra yansıtır. Sosyalleşme sürdükçe kişilikler değişmekte, değişen kişilikler ise kültürü değiştirmektedir. Burada kişilik kavramı bir ara değişken olarak kültürün bir sonucu ve aynı zamanda kültürün sebebidir.⁵⁹

Kültürleşme kuramının savunucuları sosyalleşmenin kalıtsal boyutu konusunda ayrılığa düşmüştür. Bazıları sosyalleşmenin temel olarak kültürleşme yoluyla gerçekleştiğini bununla birlikte kalıtımın da bu süreçte etkili olduğunu savunurken, diğer araştırmacılar ise kalıtımın etkisinin bulunmadığını düşünmektedirler.

Çizgi filmler çocukların içinde bulunduğu toplumu onlara öğrettiği ölçüde onların sosyalleşme süreçlerine katkıda bulunurlar. Bu yönleriyle çizgi filmler kültürleşme kuramına uygun olarak kültürlerin yeni nesillere aktarılmasında etkin rol alabilirler. Bununla birlikte yabancı kaynaklı veya kültürel normlara zıt içeriklerle üretilen çizgi filmlerin sosyalleşme üzerinde olumsuz etki etmesi, başarısız veya olumsuz sosyalleşmeye yol açması ihtimali de söz konusudur.

⁵⁷ Özdemir, - Ramazan, “Çizgi Filmlerin Çocukların Davranışları Üzerindeki Etkisinin Anne Görüşlerine Göre İncelenmesi”, s. 157-73. ; Oruç, vd., “Okul Öncesi Dönem Çocuğunun Kişilik Gelişiminde Rol Modellik ve Çizgi Filmler”, s. 281-297.

⁵⁸ Aysel Aziz, *Toplumsallaşma ve Kitle İletişim*, Ankara Üniversitesi Basın Yayın Yüksekokulu Yayınları, Ankara, 1982. s. 12-3.

⁵⁹ Aziz, *Toplumsallaşma ve Kitle İletişim*, s. 12-3.

1.6.3. Öğrenme Kuramı

Bir diğer kuram ise “Öğrenme Kuramı”dır. Öğrenme ve davranış kuramı olarak da adlandırılan bu kuram günümüzde genel kabul görmektedir. Öğrenme kuramına dair çalışmalar sosyalleşmeye dair yoğun araştırmaların gerçekleştirildiği 1930'lara dayanmaktadır ve o günlerden bu yana günümüzde hala yoğun ilgi görmektedir. Bu kuram bireyin öğrenme sürecinin yaşamının her evresinde devam ettiği temelinde şekillenmiştir. Öğrenme her an ve her mekânda gerçekleşmektedir ve okul ile sınırlı değildir. Davranışlar öğrenme süreçleri sonucunda olumlu ya da olumsuz yönde değişikliğe uğrar. Bu değişiklikler bireyin sosyalleşmesinde rol oynamaktadır.⁶⁰

Öğrenme davranışlarda değişimi meydana getirir. İnsan her an ve her yerde birşeyler öğrenmeye devam eder ve dolayısıyla davranışlarındaki değişim sürekli olarak devam eder.⁶¹ Öğrenmeye dair davranışsal kuram, bilişsel kuram ve sosyal-bilişsel kuram olmak üzere 3 temel yaklaşım söz konusudur. Davranışsal kuramın öncüleri Skinner, Watson ve Pavlov'dur. Kurama göre öğrenme çevreden gelen uyarılar ve bu uyarlara karşı verilen tepkiler arasında kurulan ilişkidir. Bu nedenle öğrenme kavramını anlamak ve açıklamak için çevresel etkenlerin birey üzerindeki etkilerini ve bunun sonuçlarını çok iyi anlamak gerekmektedir. Bilişsel öğrenme kuramı ise öğrenmenin zihinsel bir süreç olduğunu ifade eder. Bireyin algılama ve anlama faaliyetleri bir bütün olarak öğrenme ile sonuçlanır. Üçüncü öğrenme yaklaşımı ise Sosyal-Bilişsel Öğrenme Kuramı'dır. Bu kuram Albert Bandura'nın çabalarıyla ve yaptığı çalışmalarla gelişmiştir.⁶² Sosyal-Bilişsel Öğrenme Kuramı günümüzde psikoloji ve eğitim alanlarında geniş kapsamda kabul görmektedir.⁶³ Bu kuram temel olarak başkalarının davranışlarını gözlemleme ve taklit etmeye dayalı bir öğrenmeden bahseder. Bu doğrultuda yapılan çalışmalar öğrenmenin davranışsal faktörler, bireysel durum ve çevresel etkenlerin etkileşimi ile meydana geldiğini göstermektedir. Bilişsel süreçler öğrenme ve yeni davranış kalıplarının geliştirilmesinde rol almaktadır.⁶⁴ Bandura bireyin başkalarının yaşadıkları olayları ve deneyimlerini gözlemleyerek ve çıkarımlar yaparak öğrenmenin gerçekleşeceğini savunmaktadır. Bireyler olaylara verilen tepkileri modelleme yoluyla da öğrenebilmektedirler.

⁶⁰ Mehmet Engin Deniz., *Eğitim Psikolojisi*, Maya Akademi Yayıncılık, Ankara 2007. s.303

⁶¹ Belgin Bahar, “Sosyal öğrenme kuramı ve sosyal değişim kuramı perspektifinden etik liderlik”, *Balkan Sosyal Bilimler Dergisi*, 8/16 (2019), s. 237-42.

⁶² Albert Bandura, *Social learning theory*. General Learning Press, New York 1977, s. 6 – 10.

⁶³ Bahar, “Sosyal öğrenme kuramı ve sosyal değişim kuramı perspektifinden etik liderlik”, s. 237-42.

⁶⁴ Razieh Tadayon Nabavi, *Bandura's social learning theory & social cognitive learning theory, Theory of Developmental Psychology*, 1/1 (2012), s. 1-24.

Çizgi filmler her bölümde sundukları eğlenceli içeriklerle çocuklara sosyal hayata dair yeni bilgiler sunarlar. Ekrandakileri dikkatle gözlemleyen çocuk etkili bir öğrenme yöntemi olan gözlem yoluyla öğrenme sürecini yaşar. Çizgi filmlerle öğrenme birebir gözlem yoluyla öğrenmedir ve bu süreç tam da Bandura'nın sosyal-bilişsel öğrenme kuramına uygun olarak gerçekleşmektedir. Çocuklar yaşamda karşılarına çıkabilecek sosyal durum ve rolleri çizgi filmler aracılığıyla öğrenir. Bu ise çocuğun sosyalleşme süreçlerine her yönden katkı sunar.

1.6.4. Maslow'un İhtiyaçlar Kuramı

Bu kurama göre toplumda yaşayan bireylerin ihtiyaçları bir hiyerarşi dahilinde ortaya çıkmaktadır. Abraham Maslow'un basamaklar şeklinde ele aldığı bu ihtiyaçlar yeterince karşılanmadan diğer basamağa geçilememektedir. Yiyecek ve güvenlik ihtiyacı en temel ihtiyaçtır ve yeterince karşılanmadıklarında diğer ihtiyaçlar daha az önem taşırlar.

Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisinde yer alan basamaklar aşağıdaki şekilde ele alınabilir.⁶⁵



Görsel 1. Maslow'un ihtiyaçlar piramiti.

Şekilde görüldüğü gibi en temel ihtiyaç “fizyolojik ihtiyaçlar”dır. İnsanın hayatta kalabilmesi için temel bedensel ihtiyaçlar sağlanmalıdır. Yemek yemek, nefes almak, uyku gibi en temel gereksinimleri içeren bu ihtiyaçlar insanın hayatta kalmasını ve canlılığını sürdürmesini sağlarlar. Açlık ve susuzluk bu ihtiyaçların en başında gelmektedir. Aç ve susuz olan bir birey örneğin sevgi ve saygı gibi ihtiyaçları gözetmekten uzakta olacaktır.

⁶⁵ Abraham H. Maslow, “A Theory of Human Motivation”, *Psychological Review*, 50/1 (1943), s. 370-96.

“Güvenlik ihtiyacı” fizyolojik ihtiyaçların karşılanmasından sonra birinci sırada gelen bir ihtiyaçtır. İnsanın kendini tehlikeden uzakta tutmaya, korku ve endişelerden kurtulmaya dair ihtiyaçları bu kategori altında yer alır. Bu seviyedeki ihtiyaçta yeterince karşılandıktan sonra insandaki “aitlik ve sevgi ihtiyacı” ön plana çıkar. İnsan bu doğrultuda başta aile bireyleri olmak üzere başkalarıyla yakın ilişkiler kurar, aidiyet hissi gelişir. Birinci ve ikinci basamak olan fizyolojik ihtiyaçlar ve güvenlik ihtiyacı olması gerektiği şekilde karşılandığında bireyler aitlik ve sevgi ihtiyacını yeterli olarak karşılar ve ailesi, arkadaşları ve yaşadıkları toplumla olumlu ilişkiler kurarlar.

İnsanın kabul görmesini, onaylanmasını, diğerleri tarafından saygı duyulmasını, değer görmesini “değer ihtiyacı” belirler. Daha alt basamaktaki ihtiyaçlar yeterince karşılandığında insan değer arayışına ve yetenek, güç, statü arayışına girer.

Yaşadığı çevrede belirli bir statü elde ederek değer ihtiyacını karşılayan bireyin “bilişsel ihtiyaçları” önplana çıkar. Birey çevresini tanıma, anlama ve bilme ihtiyacı hisseder ve bu yönde çaba sarfederek merak duygusunu gidermeye çalışır. Pek çok temel ihtiyaç karşılandıktan sonra bireylerin yetekleri ve dolayısıyla isteklerinde değişim meydana gelir ve simetri, düzen ve keşfetmeye dair daha ruhsal bir kısım ihtiyaçlar kendini gösterir. Bunlar “estetik ihtiyaçlar”dır ve bireyler bu ihtiyacı karşılamak üzere çaba gösterir. Tüm ihtiyaçları karşılanan bireyler artık toplumla ve kendileriyle barışıktır ve olaylara objektif bir bakış açısıyla bakmaya çalışırlar. Kendini gerçekleştirme, kendi olma olarak adlandırılan bu basamak erdemli olma, problem çözme, gerçekleri kabul etme, doğallık gibi kişilik özelliklerinin geliştirilmesini kapsar.⁶⁶

Maslow’un ihtiyaçlar hiyerarşisi birincil ve ikincil ihtiyaçlar olmak üzere iki kategoride de ele alınabilmektedir. Birincil ihtiyaçlar fizyolojik ihtiyaçları oluşturmaktadır ve açlık, susuzluk, güvenlik ve barınmayı içerirler. İkincil ihtiyaçlar ise sosyal ihtiyaçlardır ve insanın ailesi başta olmak üzere yakın arkadaşları ve çevresi ile geliştireceği ilişkiler ile ilgilidir. Temel ihtiyaçları karşılanmayan bireylerin daha ileri ihtiyaçlara asla ulaşamayacağı gibi bir çıkarım söz konusu değildir. Alt düzeylerdeki belirli derecedeki doyum durumu üst düzeye geçişi sağlayabilir. Bir üst düzeye geçebilmek için alt basamaktaki ihtiyaçların tamamen karşılanmış olması gerekmemektedir.

⁶⁶ Şadi Evren Şeker, “Maslow’un ihtiyaçlar piramiti”, *YBS Ansiklopedisi*, 1/1 (2014), s. 43-45.

İnsanoğlu temel fizyolojik ihtiyaçları karşılandıktan sonra sosyal ilişkiler geliştirme çabasını artırmaktadır. Fizyolojik ihtiyacı ve güvenlik ihtiyacı karşılanan çocuk oyun oynamaya, eğlenmeye başlar ve öğrenme süreçlerine koyulur. Bu süreçte çizgi filmler çocuklar için iyi bir eğlence aracıdır. Bu bağlamda çizgi filmler çocukların ait olma, sevgi ihtiyacı, değer ihtiyacı ve bilişsel ihtiyaçlarını karşılar. Çocuk bu ihtiyaçları karşılamak için arayış içindeyken çizgi filmler bu alanı doldurmada etkin rol oynar.

1.6.5. Ahlak Gelişim Kuramı

Ahlak gelişim kuramı, bireylerin ahlaki değerlere sahip olma süreçleri ile ilgilenir. Birey başkalarına zarar vermekten, onları üzmekten kaçınarak toplumla uyum sağlama yolunda ilerler. Bu durum ahlak gelişiminin içerisinde yer almaktadır. Bireyler içerisinde yaşadıkları toplumun kurallarını benimsedikçe toplum yaşanılabilir bir hal alır. İçinde yaşanan toplumun kurallarını benimseme ise ahlaki gelişim ile mümkündür. Ahlak gelişimi bireylerin kötü ve iyi olanı ayırd etmesini olanaklı kılarak kişilik gelişimine katkı sağlar. Ahlaki gelişim sayesinde kişi kendi kendini denetleyebilir hale gelir. Ahlak gelişim teorisi günah, doğuştan masumluk ve boş levha öğretisi olmak üzere üç temelde ele alınmaktadır. Günah öğretisine göre insan günahkar olarak doğmuştur ve ahlaki gelişimin sağlanması ile insan bu günahkarlık durumundan kurtulur. Ahlaki gelişim günahlardan kurtulmak ile mümkündür ve bu ise aile ve çevrenin yardımı ile gerçekleşecektir. Masumiyet öğretisine göre insan doğuştan masumdur fakat ahlak dışı davranışları çevresindeki bireylerden öğrenir. Boş levha öğretisine göre ise insan nötr olarak doğar ve yine onu çevresi şekillendirir. Literatürde yer alan ahlak gelişim kuramına dair bilgiler Piaget ve Kohlberg'in çalışmalarına dayanmaktadır.⁶⁷ Kohlberg, hocası Piaget'in kuramını yeniden ele alarak ona yeni bir isim vermiştir. Ahlaki gelişimi Piaget yaşa bağlı bir inşa süreci olarak ele alırken Kohlberg ise süreci bir keşif olarak nitelendirmiş ve ahlak gelişim kuramını evrensel ahlaki ilkelerin keşfi bağlamında temellendirmiştir. Farklı yazarlar tarafından şekillerde ele alınmış olsada ahlaki gelişim kuramı bireylerin toplumsal kuralları öğrenme, benimseme ve yaşama ekseninde bir sosyalleşme sürecinin gerçekleştiğini ifade eder.

Çizgi filmlerin ahlaki değerlere katkıda bulunup bulunmadığı onların içeriğine göre değişir. Örneğin Tom ve Jerry çizgi filmi Türkiye'de uzun yıllar gösterime girmiş ve ikonik bir çizgi filmidir. Kedi ve farenin birbirine şiddet uyguladığı ve kurnaz planlar peşinde koştuğu bu yapımın ahlaki olarak çocuklara katkı sunmadığı açıktır. Bununla birlikte günümüzde

⁶⁷ Lawrence Kohlberg, "The Psychology of Moral Development" *Essays on Moral Development*, Harper & Row, New York (1984).; Zekeriya Çam vd., "Ahlak gelişimine klasik ve yeni kuramsal yaklaşımlar. Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri", 12/2 (2012), 1211-25.; Gündoğdu, "Sosyalleşme ve sosyalleşme süreci", s. 215-240.

Türkiye’de özellikle devlet destekli televizyon kanalları ahlaki değerlerin çocuklara aktarılması amacı ile içerik üretmektedirler.

1.6.6. Sosyal Roller Kuramı

Bu teoriye göre sosyalleşme bireylerin içerisinde bulunduğu sosyal statüyü öğrenme ve o statünün gereklerini yerine getirme sürecidir. Toplumsal hayat anne-babalık, eğitimcilik, doktorluk, tamircilik gibi farklı rolleri içeren pek çok statü barındırmaktadır. Her bir rolün kendine ait normları, davranışları, görevleri, hakları ve beklentileri vardır. Sosyal roller belirli bir statü için bireylerden beklenen davranış kalıplarıdır.⁶⁸ Toplumsal hayatta bireyler kendi statülerinin gerektirdiği rolleri başarılı bir şekilde yerine getirmekle yükümlüdürler. Bireyler ancak bu şekilde kabul görür ve ilgili statüde kalmaya devam ederler. Sosyal roller bireylere yetkiler sunarken çeşitli yükümlülükleri de beraberlerinde getirirler. Bireylerin davranışları içlerinde bulundukları sosyal roller doğrultusunda şekillenir ve bireyler bu şekilde değişir.⁶⁹

Sosyal rolleri edinme bireyin kendi iradesi ile veya zorunlu olarak gerçekleşebilmektedir. Sosyalleşme ise bireylerin bu rolleri taşımaya hazır hale gelmeleri sürecine verilen addır. Bireyler annelik, babalık, doktorluk, müzisyenlik gibi rollere hazır hale gelmek üzere çaba gösterir ve bu süreçte sosyalleşirler. Çocukluk döneminde izlenen çizgi filmler bireylere çeşitli sosyal rolleri öğretme potansiyeline sahiptir. İçerikte aktarılan hikayenin türüne bağlı olarak çocuk belirli bir sosyal rolü benimseyip öğrenebilir. Çizgi filmler çocuklara sosyal roller hakkında belirli davranış kalıpları sunarlar. İlgi çekiciliğin derecesine göre ve çocuğun bundan etkilenme şiddetine göre bu durum onun sosyalleşme süreçlerine etki edebilir.

1.6.7. Psikososyal Gelişim Kuramı

Psikososyal gelişim kuramı Erik H. Erikson tarafından ortaya atılmış ve günümüzde hala ilgi çekici bulunan bir kuramdır. Bu kurama göre bireyler hayatlarında 8 farklı çatışma süreci yaşamaktadırlar. Bu süreçlerdeki başarı ve başarısızlık durumlarına göre insanın karakteri ve his dünyası şekillenmektedir. Bu evreler şu şekilde ele alınmaktadır:⁷⁰

⁶⁸ https://ansiklopedi.tubitak.gov.tr/ansiklopedi/sosyal_toplumsal_rol (erişim tarihi: 08.01.2024)

⁶⁹ Alice H. Eagly - Wendy Wood. Social role theory. *Handbook of Theories of Social Psychology*, 2/1, (2012), s. 458-476.; Barış Yiğit Demiral, *Cinsiyet kimliği araştırmalarında toplumsal rol algısının aracılık rolünün tüketici davranışlarına etkisi*, (yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyon 2021. s. 12.

⁷⁰ Erik H. Erikson, *Identity: Youth and Crisis*. W.W. Norton, New York 1968.; İbrahim Gürses - M. Akif Klavuz, "Erikson'un psiko-sosyal gelişim dönemleri teorisi açısından kuşaklararası din eğitimi ve iletişiminin önemi", *Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 20/2 (2011), s. 153-166.

0-1 Yaş – 1. Gelişim Evresi: Temel Güven Karşısında Güvensizlik: Bu dönem bebeklerin ağız yolu ile çevresindeki şeyleri tadararak öğrendiği süreçtir. Oral dönem adı da verilen bu dönemde yeni doğan bebekler annelerinden beslenmektedir ve bu beslenme süreci düzenli olarak gerçekleşirse bebek beslenme ihtiyacını güvenle karşılamış olur. Bu ise bebeğin ileride daha pozitif bir birey olmasını sağlar. Bebeğin 0-1,5 yaş döneminde karşılaşacağı problemleri anne-baba ortadan kaldırır. Böylelikle bu süreci güvenli bir şekilde öğrenme ile yaşayan bebek ileride iyi bir psikososyal duruma sahip olur.

1-3 Yaş – 2. Gelişim Evresi: Bağımsızlık Karşısında Utanç ve Şüphe: Bu dönemde çocuk tercihlerinde kendi iradesini kullanabilmektedir ve verdiği kararların sonuçları ile yüzleşmektedir. Anne, baba ve diğer bireylerin bu dönemde çocuğa karşı tutumları çocuğun güven, saygı ve adalet duygularını etkilemektedir.

3-6 Yaş – 3. Gelişim Evresi: Girişimcilik Karşısında Suçluluk: Bu dönemde çocuğun cinsellik ve kavgaya olan merakı fazladır. Bu dönemin ideal şekilde yönetilememesi çocuğu ileride egosu yüksek, başkalarının görüşüne saygısı olmayan bir birey haline gelmesine neden olabilmektedir. Bu ise tüm sosyal süreçleri derinden etkiler.

7-11 Yaş – 4. Gelişim Evresi: Üretkenlik Karşısında Küçük Görülme-Aşağılık Duygusu: Bu dönemde çocuklar bir işi kendileri başardıklarını, başaramadıklarında yardım alabildiklerini gördüklerinde ileriye dönük olarak aşağılık kompleksinden kurtulur ve kendileriyle barışık olurlar.

11 -17 Yaş: 5. Gelişim Evresi: Kimlik Kazanımı Karşısında Kimlik Karmaşası: Bu dönemde birey kimlik arayışı içindedir ve önceki gelişim evrelerindeki süreçler bu evreyi doğrudan etkiler.

17-30 Yaş - 6. Gelişim Evresi: Yakınlık Karşısında Yalnızlık: Toplumdaki diğer bireylerle kaynaşma, sağlıklı ilişkiler geliştirme ve bunu sürdürebilme dönemidir. Önceki evrelerin sağlıklı bir şekilde gerçekleşmesi durumunda bu evre sosyalleşmenin sağlam bir temele bağlandığı dönemdir.

30-60 Yaş - 7. Gelişim Evresi: Üretkenlik Karşısında Durağanlaşma: Monotonlaşma kaygısı ile mücadele etme durumu söz konusudur.

60+ Yaş - 8. *Gelişim Evresi*: Benlik Bütünlüğü Karşısında Umutsuzluk: Pişman olma ve huzur arasında yaşanan bir dönemdir. Önceki tüm evreleri sağlıklı bir biçimde geçiren insan bu dönemde huzurlu ve kendi ile barışıktır.

Psikososyal gelişim kuramına göre insanın geçirdiği bu 8 evre onun sosyalleşme süreçleri üzerinde doğrudan etkilidir. Buna göre sosyalleşmenin düzeyi ve şekli çevresel etkenlerden yoğun şekilde etkilenmektedir. Çizgi filmler bu evreler içerisinde 2., 3. ve 4. gelişim evrelerinde çocukların hayatında aktif olarak yer almaktadırlar. Çocukların kendi iradelerini ilk olarak test ettikleri 2. gelişim evresi sürecinde izlenen çizgi filmlerin çocuğu aldığı kararlarda yönlendirmesi olasıdır. 3. gelişim evresinde ise içeriğine göre çizgi filmler çocukların karşı cinse bakışında değişikliğe neden olabilir veya kavgaya meyillerini artırabilir. Örneğin bir süper kahramanın kavgaya ile problemleri çözmesi çocuğun kavgaya olan ilgisini artırabilir. Yine içeriğine bağlı olarak çizgi filmler çocukları üretkenliğe sevk edebilir ve bu ise 4. gelişim evresi süreci üzerinde etki edebilir. Bu açılarından bakıldığında çizgi filmler çocuğun sosyal gelişim süreçleri üzerinde oldukça etkili olabilir.

1.6.8. Dışsallaşma, Nesnelleşme ve İçselleşme

Buraya kadar sosyalleşme psikososyal boyutta ele alınmıştır. Sosyalleşme sosyologlar tarafından daha toplum odaklı olarak ele alınmaktadır. Peter L. Berger (1929-2017) sosyalleşmeyi, dışsallaşma, nesnelleşme ve içselleşme olmak üzere üç aşamalı olarak ele alır. *Dışsallaşma* bireylerin iç ve dış dünyalarını sürekli olarak dış âleme taşımaları sürecidir. Bireyler manevi ve fiziki üretimleri ile dışarıya etki ederler. Kendilerine ait durumlar dışsallaşır. Dışsallaşan tüm şeyler zamanla bireyin dışında bir hal alarak topluma mal olur. Bireyin kendisine yabancılaşır ve kolektif bir ürün haline gelir. Bu ürün toplum içerisinde yeni bir hal alır ve toplumsal olgular halinde yeniden şekillenir. Buna *nesnelleşme* denir. Toplumsal kültür nesnelleşme ile somutlaşır. Sonunda ortaya çıkan yeni toplumsal yapı döngüsel olarak bireyi yeniden etkiler. Birey kendinden çıkan fakat artık yeni bir hal almış olan kültürel olguyu yeniden kendine mal eder, kendi içinde özümser ve bu durum onu etkiler. Buna ise içselleşme denir. Berger toplum ve birey ilişkisini bu şekilde açıklamıştır.⁷¹ İnsanın manevi dünyası toplumsal olguları etkiler, olgularda döngüsel olarak tekrar onu etkiler. Berger'e göre sosyalleşme bu etkileşimler altında meydana gelmektedir.

Çizgi filmler toplumun birer üyesi olan insanlar tarafından üretilirler. Dışsal bir üretim olarak diğer bireylerin seyrine sunulan çizgi filmler çocuklarca izlenir. Toplumun yeni üyeleri

⁷¹ Peter L. Berger, *Kutsal Şemsiye*, çev. Coşkun A, Rağbet Yayınları, İstanbul 2000, s. 38-42.

ve gelecekte toplumun genç ve orta yaş kitlesini oluşturacak, toplumu etkileyen süreçlere dâhil olacak olan bu çocuklar bu çizgi filmlerden etkilenirler. Çizgi filmler onların sosyalleşme sürecine etki ederler. Daha sonra bu bireyler de uzun yıllar içinde topluma etki ederler, bir kısım normlarda değişikliğe neden olurlar. Bu sırada çizgi filmin üretiminde bulunan ve toplumu etkilemiş olan birey aynı toplumda yaşamaya ve o toplumdan etkilenmeye devam etmektedir. Bu bağlamda çizgi filmlerin dışsallaşma, nesnelleşme, içselleşme sürecinde belirli bir role sahip oldukları söylenebilir.

1.6.9. Benlik Olgusu ve Ayna Benlik Kavramı

Benlik; sözlükte “bir kimsenin kendisini kendisi yapan özellik, kişinin öz varlığı, kişilik” olarak tanımlanmaktadır. Mead benliğin doğuştan gelmediğini, sosyal etkileşim ile gerçekleştiğini ifade etmiştir.⁷² Ona göre bireyler toplumsal etkinlik ile benlik sahibi olurlar ve benlik bir kez oluşuktan sonra toplum olmadan da varlığını sürdürebilir. Bireyin sosyalleşme süreçlerinde gerçekleşen farklı bir mekanizma daha mevcuttur; “Ayna Benlik” olgusu. Cooley⁷³ tarafından tanımlanan ayna benlik kavramı bireylerin benlik algısının, yani kendisinin nasıl görüldüğüne dair algısının başkalarının o kişiyi nasıl gördüğüne dair görüşü doğrultusunda şekillendiğini ifade eder. Bu süreç çift yönlü bir süreçtir. Öyle ki bireyin kendisi hakkındaki görüşleri başkalarının onun hakkındaki görüşlerini etkilerken başkalarının birey hakkındaki görüşleri de bireyin kendine dair algısını ve dolayısıyla davranış ve tutumlarını etkiler. Bununla birlikte bireyin başkalarının kendi hakkında ne düşündüğüne dair bilgisinin doğru olup olmadığı kesin değildir. Birey başkalarının kendisi hakkında ne düşündüğü bilgisine doğrudan aldığı duyumlardan veya kendi tahminleri üzerinden ulaşacaktır. Bu durumda ayna benlik; oluşumunda çoğunlukla bireyin kendisinin aktif olduğu bir olgudur. Tüm bu yönleriyle ayna benlik olgusu sosyalleşme sürecini doğrudan etkiler. Çizgi filmler bireylerin benlik gelişimlerine katkı sunmaktadırlar.⁷⁴ Akranları ile bir araya geldiğinde rol model aldığı çeşitli çizgi film karakterlerinin davranışlarını sergileyen çocuklar, akranlarının kendileri hakkındaki olası düşüncelerinden hareketle kişilik değişimine uğrayabilir, bu süreç ayna benlik oluşumuna katkı sunabilir.

⁷² George Herbert Mead, *The Philosophy of the Present*, Open Court Publishing Company, London 1932.

⁷³ Charles Horton Cooley, *Human Nature and Social Order*, Scribner's, New York 1902.

⁷⁴ Oruç, vd., “Okul Öncesi Dönem Çocuğunun Kişilik Gelişiminde Rol Modellik ve Çizgi Filmler”, s. 281-297.

1.7. Sosyalleşme Tipolojileri

Hayatın her aşamasında ve farklı durumlarda farklı şekillerde gerçekleşen sosyalleşmenin pek çok türü bildirilmiştir. Sosyalleşmenin çeşitli tipleri aşağıda ayrıntılı olarak ele alınmaya çalışılmıştır.

1.7.1. Birincil Sosyalleşme

Hayatın ilk yıllarında meydana gelen sosyalleşme türüdür ve asli sosyalleşme olarakta adlandırılmaktadır. Çocuk öncelikle doğduğu aile içerisinde, o ailenin bireyleri olan anne, baba ve kardeşleri ile tanışır, onlarla etkileşime girer, temel sosyal becerileri kazanır. Yaş ilerledikçe edinilen arkadaşlıklar ile birlikte yeni boyutlar açılır ve sosyalleşme devam eder. Bu kritik dönem temel norm ve değerlerin öğrenilmesi, duygusal bağlanma süreçleri ve dil gelişimi gibi süreçleri kapsar. Birincil sosyalleşme süreci ile birlikte çocuk toplumun bir üyesi haline gelir. Çocuğun karşılaştığı bu ilk sosyalleşme sürecinde onun geri kalan hayatı üzerindeki etkisi çok büyüktür. Aile, okul ve medya bu sürecin gerçekleştiği ve etkilendiği ana mecralardır. Birincil ve ikincil sosyalleşme kavramları Berger ve Luckmann tarafından 1967’de tanımlanmıştır.⁷⁵

Çizgi filmlerin temel hedef kitlesi çocuklar olduğu için bu tez çalışmasında değerlendirilen parametreler doğrudan doğruya birincil sosyalleşme kapsamında ele alınmıştır. Çizgi filmler bireylere sosyal durum ve rolleri öğreterek ve onların akranları ile olan ilişkilerini geliştirerek sosyalleşme süreçlerine etki ederler. Çocukların yoğun bir şekilde çizgi film izlemekte olduğu günümüzde birincil sosyalleşme süreçleri doğrudan doğruya çizgi filmlerden etkilenmektedir.

1.7.2. İkincil Sosyalleşme

Tali sosyalleşme olarakta adlandırılan ikincil sosyalleşme bireyin çocukluk dönemi sonrası geri kalan tüm hayatı boyunca yaşadığı sosyalleşme süreçlerine verilen addır. Birey bu süreçte toplumun bir üyesi olmakla birlikte aynı zamanda irili ufaklı pek çok gruba da dahil olur ve bu grupların içerisinde sosyalleşme süreçleri çeşitli yönlerde devam eder. Arkadaş grupları, okul, işyeri ve diğer sosyal kurumlar bu süreçte etkin rol oynar ve birey birincil sosyalleşme sürecine nazaran daha geniş bir toplumsal çerçevede deneyim kazanmaya devam eder. Çizgi filmlerin bu süreçte doğrudan önemli bir etkisinin olmadığını düşünmekteyiz. Bununla birlikte çocukluk döneminde çizgi filmlerin bıraktığı etki bireylerin ikincil

⁷⁵ Peter L. Berger- Thomas Luckmann, *Gerçekliğin Sosyal İnşası*, çev. Ögütte V. S., Paradigma, İstanbul 2008: s. 193.

sosyalleşme süreçlerini şekillendirebilir. İkincil sosyalleşme süreci bazı kaynaklarda “Yetişkin Sosyalleşmesi” olarak adlandırılmıştır.⁷⁶

Birincil sosyalleşme ve ikincil sosyalleşme süreçleri sosyalleşmenin dönemlerini kategorize eder ve bu haliyle hayatın tamamını kapsar. Aşağıda ele alınan sosyalleşme süreçleri birincil veya ikincil sosyalleşme süreçleri boyunca gerçekleşen veya gerçekleşme ihtimali olan süreçlerdir.

1.7.3. Yeniden Sosyalleşme

Yeniden sosyalleşme bireyin hayatında meydana gelen önemli değişiklikler sonrası yeni bir çevreye adapte olması sürecini ifade eder. İş değişikliği, ilişki durumunun değişikliği, göç, şehir değişikliği, evlilik veya boşanma gibi durumlar bu önemli değişime örnek olarak verilebilir. Birey bu süreçte yeni koşullara uyum sağlar, sosyal rollerini gözden geçirir ve yeni sosyal durumları öğrenir, geçmiş tecrübelerini test eder, çevresiyle yeni ilişkiler kurar.⁷⁷ Bunların yanında yeniden sosyalleşmenin günahkarların dini yaşam biçimini değiştirmeleri sürecinde, suçluların rehabilitasyonu sırasında ve beyin yıkama operasyonu sonrasında gerçekleşen sosyalleşme süreçlerini kapsadığı da ifade edilmiştir.⁷⁸

Araştırmamızın kapsamı dahilinde yeniden sosyalleşme, çocuğun örneğin ailesinin şehir değiştirmesi gibi mekan ve okul değiştirmesi bağlamında ele alınmıştır. Böyle bir durumda çocuğun yeniden sosyalleşmesi sürecinde ortak bir dil olarak çizgi filmlerin konuşulması veya aynı karakterlerin rol model alınması çocuğun sosyalleşme sürecini kolaylaştıracaktır. Ayrıca çizgi filmde senaryo unsurları arasında yer alan ve “ya şöyle olsaydı” söylemi ile ifade edilen kurgular kullanıldığında hikaye farklı bir dünyaya adaptasyon sürecine odaklanır. Bu ise şehir, mekan, okul ya da sosyal durum değişikliğine maruz kalan çocuğun bu duruma önceden hazır olmasına katkı sağlayabilir.

1.7.4. Grup Sosyalleşmesi

Amerikalı araştırmacı psikolog ve yazar olan Judith Rich Harris (1938-2018) çocuğun gelişiminde anne babanın ana etken olduğu inancını eleştirmiş ve “The Nurture Assumption” adında bir kitap yazmıştır. Açıkladığı grup sosyalleşmesi teorisine göre çocukların akranları

⁷⁶ Mahmut Tezcan, *Eğitim Sosyolojisi*, Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Yayınları, Ankara 1985 s. 43-4.; Ömer Aytaç, *Sosyoloji Bir Giriş Denemesi*. Üniversite Kitabevi, Elazığ 2002, s. 168.

⁷⁷ Tezcan, *Eğitim Sosyolojisi*, s. 44.

⁷⁸ Broom, Leonard - Philip Selznick, *Sociology*, New York 1965, s. 119.

insan karakterini şekillendirmede daha etkilidir.⁷⁹ Ona göre çocuklar ebeveynlerinin değil, kendi nesillerinin içinde yaşamak için becerilere ihtiyaç duyarlar. Bu ihtiyaç dolayısıyla öğrenir, değişir ve sosyalleşirler. Çocukların akranları arasında kabul görme, onlarla kaynaşma, onlar arasında yer edinme çabası onların sosyal hayata katılımı ve bu katılım için öğrenmeye yönelimini kamçulamakta, bu ise onların karakterlerini şekillendirmektedir. Bu teoriye göre ebeveyn davranışlarının bireylerin karakterleri üzerinde sanıldığı kadar etkisi yoktur. Bir çocuğun şahsiyeti yakın çevresindeki akran grupları tarafından belirlenmektedir.⁸⁰

Çocuklar arasında ortak bir dil oluşturması ve onların daha kolay etkileşime girmelerini sağlaması yönüyle çizgi filmlerin grup sosyalleşmesi üzerinde doğrudan bir etkiye sahip olduğu düşünülmektedir.⁸¹ Çizgi filmleri izleyen çocuğun aynı çizgi filmleri izleyen diğer bir çocukla ortak konularda buluşması daha kolay olacaktır. Rol model alınan çizgi film karakterlerinin ortak olması çocukların akranları ile sosyalleşme sürecini hızlandıracaktır.

1.7.5. Dini Sosyalleşme

Din kavramı hayatın merkezine yerleşik, toplumların tarihini oluşturan, toplumsal hayatı her yönü ile kuşatan bir kavramdır. Din tüm toplumsal ve kültürel normların içinde derin etkiler barındıran, bazı normların bizzat kaynaklandığı bir olgudur. Sosyalleşme süreci toplumun varlığında ve toplum içerisinde gerçekleştiğine göre, din olgusunun kapsamlı nüfuzu dikkate alındığında sosyalleşme ve din kavramlarının birbiriyle çok yakın bir ilişkiye sahip olduğu görülmektedir. Hayatın ilk yıllarından itibaren çevresini gözlemleyen bireyler dini yaşam ve ritüellerin pek çok örneğiyle karşılaşmakta, dini aile, arkadaş ve diğer çevrelerden öğrenmektedir. Dini sosyalleşme bireylerin dini yaşantıya dair kabul ve inançlarını sosyal etkenler üzerinden etkileyen bir süreçtir.⁸²

Yapısal olarak toplumsal bir varlık olan insan, dünyayı algılamaya başladığı ilk günden itibaren ailesi, yakın arkadaşları, akrabaları ve hayatının ilerleyen dönemlerinde temasa geçtiği tüm toplumsal katmanlardan inanç ve dine dair şeyleri öğrenmeye devam eder. Dinin kurallarını, emir ve yasaklarını, ibadet şekillerini, dini yaşama biçimlerini bu süreçler boyunca tecrübe eder. Olumlu uyaranlara maruz kalarak bu tecrübeleri içselleştirdiğinde ise yaşantısını

⁷⁹ Judith Rich Harris, *The nurture assumption: Why children turn out the way they do*, Free Press, New York 2011, s. 158, 196.

⁸⁰ Alter, "Do parents matter? Judith Rich Harris and group socialization theory, a challenge to therapeutic assumptions", s. 241-247.

⁸¹ Kayhan Aktürk, *Okul öncesi dönem çocuklarında duygu düzenleme becerileri ile akran ilişkilerinin incelenmesi*, s. 122.; Akça, - Çilekçiler, "Okul öncesi dönemdeki çocukların en çok etkilendiği çizgi film karakterleri ve bu karakterlerle özdeşleşmelerinin yol açabileceği dijital tehlikeler", s. 403-33.

⁸² Sherkat, "Dini Sosyalleşme: Etki Kaynakları ve Araçların Etkileri", s. 279-97.

bu yönde şekillendirir. Doğal olarak din çevre ile iletişim ve etkileşim halinde öğrenilir ve pratik hayata dahil edilir. Dolayısıyla dini sosyalleşme süreci bireylerin dini öğrenmesi ve yaşaması sürecidir denilebilir. Din ile ilişki sosyalleşme durumunu, sosyalleşme ise dini durumu etkilemektedir. Din olgusu toplumu hemen her alanda etkilediği için din dışındaki sosyalleşme alanları üzerinde de etkisini sürdürmektedir. Bu bağlamda dini sosyalleşmenin diğer sosyalleşme türleri sırasında bireyin karşılaştığı ve yaşadığı bir süreç olduğu da söylenebilir. Öyle ki toplumdaki etki derecesine göre din sosyalleşme süreçlerine etki etmekte, sosyalleşme de insanların din ile ilişkisi üzerine etki etmektedir. Bu açılarından bakıldığında dini sosyalleşme sosyalleşme konusu içinde önemli bir yere sahiptir.⁸³

Dini değerlerin aktarımı toplum içerisinde temel olarak aile içi süreçler, çeşitli toplumsal gruplar ve eğitim kurumlarının faaliyetleri ile gerçekleşmektedir. Bununla birlikte son yıllarda dini değerler çizgi film içerikleri yoluyla da aktarılmaya çalışılmaktadır. Bu tez çalışmasında çizgi filmlerin senaryo yapısında yer alan unsurların durumuna bağlı olarak sosyalleşme süreçleri üzerindeki etkisi anlaşılmaya çalışılmıştır. Din başlı başına bir öğreti olduğundan ve dini çizgi filmlerin temel amacı eğlendirmek yerine öğretmek olduğundan, içerikler genellikle didaktik söylemler temelinde oluşturulmaktadır. Bununla birlikte amaç hedef kitlenin daha fazla öğrenmesini sağlamak ve onları daha fazla etki altında bırakmaktır. Bütün çaba dini içerik aktarımı için ve dolayısıyla bireylerin dini sosyalleşme düzeylerinin geliştirilmesi için verilmektedir. Bununla birlikte mesaj kaygısı sürece dahil olduğunda görsel içeriklerin ilgi çekiciliğinin azalması söz konusudur.⁸⁴ Hikayenin mesaj kaygısıyla şekillendirildiği durumlarda aksiyon ve eğlence geri planda kalabilir. Bu ise içeriğin izleyiciye etki etme düzeyini azaltır. Dini içerikli çizgi filmler söz konusu olduğunda bu durum bir dezavantaj olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tez çalışması ile çizgi filmlerin olay örgüleri ve karakter tasarımlarının sosyalleşme süreçlerinden hangisi üzerinde etkili olduğu ve bunun değer aktarımına etkisi anlaşılmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda dini sosyalleşmenin hangi tarz içeriklerde ve hangi içerik üretim kuralları sağlandığında daha etkin olarak sağlanabileceğine dair çıkarımlar yapılması mümkün olmuştur.

1.7.6. Nesnel Sosyalleşme

Fitcher'a göre sosyalleşme nesnel ve öznel olmak üzere iki yönde incelenebilir.⁸⁵ Nesnel sosyalleşme, bireyin sosyal çevresi tarafından belirlenen değer, norm, ve rollerin dış etkenlerle

⁸³ Okumuş, "Din ve Sosyalleşme", s. 442.

⁸⁴ Başol, Öktem. Senaryo kitabı: Senaryo yazım teknikleri ve film örnekleri. Pana Film, 2010. s. 179-80.

⁸⁵ Joseph Fichter, *Sosyoloji nedir*, çev. Çelebi, N., Anı Yayıncılık, Ankara 2009, s. 163.

kazanılmasını ifade eder. Bu süreçte, bireyler çeşitli sosyal gruplarla etkileşime girer ve bu etkileşimler sonucunda toplumun kabul ettiği davranışları öğrenirler. Çevrenin baskısı, kişinin davranışlarını şekillendirir ve sosyal uyumu sağlar. Aynı zamanda, nesnel sosyalleşme sürecinde, bireyler sosyal rollerini öğrenir ve bu rolleri yerine getirerek toplumda yerlerini alırlar.

Çizgi filmler tüm içerikleriyle toplumdan süzülen, toplumu yansıtan bir yöne sahiptir. Bu bağlamda toplumsal norm ve değerleri nesnel olarak bireylere aktarırlar. Bu çalışmada nesnel sosyalleşme süreçleri bu yönü ile değerlendirilmiştir.

1.7.7. Öznel Sosyalleşme

Öznel sosyalleşme, bireyin kendi algılarına, duygularına ve kişisel deneyimlerine dayanarak sosyal davranış, değer ve normları içselleştirip yorumladığı süreci ifade eder. Daha basit bir ifadeyle, bireyin kendi öznel bakış açısına göre etrafındaki sosyal dünyayı nasıl anlamlandırdığını ve onunla nasıl etkileşim kurduğunu içerir. Öznel sosyalleşme sırasında bireyler, kimlik, inanç ve tutumlarının şekillenmesiyle sosyal etkileri gerçeklik anlayışlarına dahil ederler. Her kişi toplumsal mesajları kendi bakış açıları aracılığıyla filtreleyip yorumlar. Bu nedenle bu süreç oldukça kişiseldir. Bu bağlamda çizgi filmlerin, çocuklarda sağladıkları bakış açısı değişimi ile onların öznel sosyalleşme süreçlerine etki etmesi mümkün görünmektedir.

1.7.8. Doğal Sosyalleşme

Doğal sosyalleşme, bireylerin çevreleri ile temasta oldukları sürece gerçekleşen sözlü, fiziksel ve görsel uyaranlara bağlı sosyal deneyimleri içerir.⁸⁶ Bu süreç diğer insanlarla doğrudan yüzyüze iletişim kurma yoluyla gerçekleşir. Jest, mimik, göz teması ve sössüz iletişim de doğal sosyalleşmenin unsurlarındandır. Doğal sosyalleşme ile birey sosyal ve duygusal yönden gelişir ve öğrenir. Toplumsal normlar bu yolla öğrenilir ve kişisel kimlik oluşur. İletişim becerisi, sorun çözme ve empati yeteneği gelişir.

Çocuklar çizgi filmleri yalnız veya akranlarıyla birlikte izleyebilmektedirler. Doğrudan çocuklara hitaben ve onları etkileme amacıyla hazırlanan çizgi filmler akran ortamında birlikte izlendiğinde çocukların çizgi filmlerin etkisi doğrultusunda birbirlerini etkilemeleri mümkün görünmektedir. Bu bağlamda çizgi filmlerin doğal sosyalleşme süreçlerine doğrudan etki ettiği düşünülebilir. Ayrıca izlenen çizgi filmlerin çocuk tarafından benimsenerek akran ortamlarında

⁸⁶ Okumuş, "Din ve Sosyalleşme", s. 441.

dillendirilmesi ve davranışlar halinde sergilenmesi durumunda çocuk çevreden aldığı tepkiler doğrultusunda etki altında kalabilir. Bu ise doğal sosyalleşme sürecine çizgi filmin bir etkisi olarak anılabilir.

1.7.9. Sanal Sosyalleşme

Günümüz dünyasında internet iletişimin temelini oluşturmaktadır. Sanal iletişim platformları insanların toplumun diğer bireyleriyle sürekli etkileşim halinde kalmasını sağlamaktadır. Sanal sosyalleşme sanal ortamlarda kurulan iletişim yoluyla bireylerin edindiği deneyimleri ve bu yolla gerçekleşen sosyalleşme sürecini ifade etmektedir. Sanal sosyalleşme dijital ortamlarda genellikle sözsüz, yazılı olarak gerçekleşir ve bu nedenle iletişim bireylerin birbirini karşılıklı olarak anlaması açısından daha kısıtlıdır.⁸⁷

Sanal dünya bir ekran veya dijital görüntü aracılığıyla bireylerin diğer bireylerle etkileşime girdiği bir alemdir. Çizgi filmler dijital görüntülerden oluşmaktadır. Çizgi film karakterleri sanal dünyadaki oyun karakterlerine veya sosyal platformlardaki avatlara benzemektedir. Bu bakımdan çizgi filmler çocukların sanal alemlerle ilişki kurmasını kolaylaştıracak bir yöne sahiptirler. Zaten izlemekte olduğu karakterleri hareket ettirerek ve konuşturarak karşı tarafla etkileşime girme fikri heyecan verici bir yöne sahiptir. Çizgi filmler bu süreci kolaylaştırarak sanal sosyalleşme süreçlerine giden yolu kısaltabilir. Popüler olan her çizgi filmin çevirimiçi ve çok oyuncu ile oynanma özelliğine sahip olacak şekilde bilgisayar oyunlarının üretilmesi de bu çizgi filmleri izleyen çocukların sanal ortamlara geçişini kolaylaştırmaktadır.

1.7.10. Örgütsel Sosyalleşme

Örgütsel sosyalleşme bireyin organizasyonel bir örgüte katıldığında kendi rolünün gereklerini sağlama yolunda geçirdiği öğrenme ve benimseme süreçlerine verilen addır. Bu süreç, yeni bir çalışanın işe başladığı andan itibaren başlar ve örgüt kültürüne entegrasyonunu içerir. Örgütsel sosyalleşme, bireyin örgüt içindeki rolünü ve kendisinden beklenenleri anlamasını sağlayarak uyum sağlamasına ve etkileşimde bulunmasına yardımcı olur.⁸⁸ Okul da bir örgüt olarak kabul edilebilir. Çocuğun okulda temsil ettiği öğrencilik statüsü gereği uyması gereken organizasyonel süreçler vardır. Okul öncesi veya sırası dönemde izlenen çizgi filmler çocukları bu süreçlere hazırlar ve onlara rollerini öğretir. Ayrıca aynı çizgi filmleri izleyen

⁸⁷ Arzu Bozdağ Tulum – Yaşar Kaya, "Dijital Yerlilerin Sanal Ağlarda Sosyalleşme ve Yalnızlaşma Tutumları." *Journal of World of Turks*, 12/2 (2020), s. 315-338.

⁸⁸ Aylin Araza, vd., "Örgütsel sosyalleşme, bir literatür taraması. (Organizational socialization: A literature review)", *Journal of Yasar University*, 8/32 (2013), s. 5556-82.

çocuklar ortak bir dil sağlamaya daha yatkındırlar ve daha kolay iletişim kurmaları olasıdır. Tüm bunlar örgütsel sosyalleşme süreçlerini hızlandırır.

1.7.11. Siyasal Sosyalleşme

Bireyin toplum içinde siyasi değer, tutum, düşünce ve davranışları öğrenme ve benimseme süreçlerine siyasal sosyalleşme denir. Birey çocukluktan başlayarak bir yetişkin olmasına kadar geçen süreçte medya, arkadaşlar, aile ve diğer etmenler aracılığıyla siyaset olgusunun çeşitli yönlerini öğrenir ve deneyimler. Siyasal sosyalleşme ile birey toplumsal siyasi sisteme katılır, siyasi kimliği şekillenir ve siyasi bir bilince sahip olur.⁸⁹ Çizgi filmlerde sosyal hayatta gerçekleşen her türlü konuya değinilebilmektedir. Siyasi içeriklerin yer aldığı çizgi filmlerin yanında doğrudan siyasi bir temele oturtulmuş çizgi filmler de mevcuttur.⁹⁰ Siyasal ilişkilerin ele alındığı çizgi filmleri izleyen çocuk siyasal sosyalleşme süreçlerine dair bilgi sahibi olacaktır.

1.7.12. Mesleki Sosyalleşme

Belirli bir mesleğe ilişkin beceri, bilgi, değer ve tutumların edinildiği sürece mesleki sosyalleşme denilmektedir. Bu sosyalleşme, bireylerin iş hayatına atılması ve seçtikleri alana özgü faaliyetlerle meşgul olmasıyla ortaya çıkar. Bu süreçte bireyler mesleklerini tanımlayan normları, uygulamaları ve mesleki etik kuralları öğrenirler. Böylelikle hem mesleklerine dair teknik uzmanlık alanını tecrübe ederken, hem de çalışma ortamlarının doğal yapısından kaynaklanan sosyal dinamikleri ve kültürel ilişkileri öğrenirler.⁹¹ Çizgi filmler çocuklara farklı mesleklerden bireylerin hayatlarına dair hikayeler sunarken onlara bu mesleklerin gereklerini de yüzeysel düzeyde de olsa öğretmektedirler. Bu durum gelecekte meslek seçimini dahi etkileyebilir. Bu bağlamda çizgi filmler dolaylı da olsa mesleki sosyalleşmeyi etkileyebilir.

1.7.13. Cinsiyet Sosyalleşmesi

Bireylerin cinsiyetleriyle ilişkili toplumsal değer ve normları, beklentileri, davranışları ve rolleri öğrendiği ve içselleştirdiği sürece cinsiyet sosyalleşmesi denir. Yaşamları boyunca bireylerin hem kendilerini hem de başkalarını cinsiyet açısından algılama şekilleri üzerinde

⁸⁹ Mehmet Sait Doğan, "Sosyalleşme, Sosyal Değişme ve Siyasal Sosyalleşme", *İstanbul Journal of Sociological Studies*, 3/2 (2005), s. 31-40.

⁹⁰ Rüveyda Gümüşsoy - Gonca Yayan, "Çizgi filmlerdeki imgelerin çocuk eğitimi üzerine etkisi", *Kesit Akademi Dergisi*, 4/1 (2016), s. 344-358.; Fatih Emre Şen - Ümmühan Kaygısız, "İkinci Dünya Savaşı'nda İdeolojik Propaganda Bağlamında Çizgi Filmler Üzerine Göstergebilimsel Bir İnceleme", *Erciyes İletişim Dergisi*, 9/2 2022, s. 783-801.

⁹¹ Mustafa Yaşar Tınar, "Mesleki sosyalleşme ve kişilik", *Dokuz Eylül Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 2/1 (1997), s. 1-15.

etkili bir süreçtir.⁹² Çizgi film karakterleri hikâye içerisinde bulundukları konum, sergiledikleri davranışlar ve tutumları ile izleyici kitle olan çocuklara cinsiyet rollerine dair belirli veriler sunmaktadırlar. Bu şekilde çocuklar cinsiyetlere dair rolleri çizgi filmlerden öğrenmektedirler. Bu açıdan çizgi filmler cinsiyet sosyalleşmesi üzerinde etkilidirler.⁹³

1.7.14. Olumlu Sosyalleşme

Olumlu sosyalleşme, bireylerin kendi toplumlarında etkili bir şekilde işlev görmelerini sağlayan bilgi, beceri, değer ve davranışları zevk ve heyecan verici deneyimlerle edinme sürecini ifade eder. Genel olarak faydalı, yapıcı ve kişisel refaha yardımcı olduğu düşünülen inanç, gelenek ve toplumsal normları motive edici şekilde öğrenmeyi ve içselleştirmeyi içerir. Çizgi filmler çocukları eğlendirme ve eğlendirerek öğretme temelinde kurgulanmakta ve hazırlanmaktadırlar. Öğretme işlevi çizgi filmlerde eğlence yolu ile gerçekleşmektedir ve bu açıdan bakıldığında çizgi filmler olumlu sosyalleşmeyi sağlamaktadırlar.⁹⁴

1.7.15. Olumsuz Sosyalleşme

Sosyal norm ve değerlerin acı tecrübelerle, kötü uyarılarla, öfke içeren tepkilerle, eleştiri veya ceza aracılığıyla öğrenildiği durumlarda gerçekleşen sosyalleşme türüdür. Bireyler bu süreçte toplumsal ilişki ve rollerin olumsuz ve zararlı yönlerini benimser ve içselleştirir. Çizgi filmler eğlence yolu ile bilgi aktarımını sağladığından çizgi filmlerin doğrudan bir olumsuz sosyalleşmeye sebep olduğu söylenemez.⁹⁵

1.7.16. Başarılı Sosyalleşme

Başarılı sosyalleşme bireylerin toplumsal normları ve rolleri öğrenmeleri, bu doğrultuda bilgi, beceri ve tutumlarını geliştirme sürecinde bu olguları kendi iç dünyaları ile uyumlu bulmaları veya bu uyumu sağlamaları ile gerçekleşen sosyalleşme türüdür. Bireyler kendi iç dünyaları ile gözlemlemekte ve tecrübe edinmekte oldukları dış dünya arasında ne kadar iyi bir uyum sağlarsa o kadar başarılı bir sosyalleşme gerçekleşir. En başarılı sosyalleşme bireyin toplumsal normları ve davranış kalıplarını doğrudan kabullenmesi ve içselleştirmesi ile gerçekleşir.⁹⁶

⁹² Füsün Terzioğlu – Lale Taşkın, “Kadının Toplumsal Cinsiyet Rolünün Liderlik Davranışlarına ve Hemşirelik Mesleğine Yansımaları”, *Cumhuriyet Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi*, 12/2 (2008), s. 62-67

⁹³ Bahar Muratoğlu Pehlivan, “Toplumsal cinsiyet rolleri açısından Türk çizgi filmlerinde anne ve baba temsili üzerine bir çalışma”, *Medya ve Kültürel Çalışmalar Dergisi*, 1/2 (2019), s.15-27.

⁹⁴ Okumuş, “Din ve Sosyalleşme”, s. 441.

⁹⁵ Okumuş, “Din ve Sosyalleşme”, s. 441.

⁹⁶ Mahmut Tezcan, *Eğitim Sosyolojisi*, Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Yayınları, Ankara 1985 s. 39-40.; Okumuş, “Din ve Sosyalleşme”, s. 440.

Çizgi filmler dış dünyayı eğlenceli hale getirerek çocuklara sunmakta ve onları dış dünyaya hazırlamaktadırlar. Olayları ve olguları anlama becerisinden tutulımda konuşma becerisine kadar çocukları eğiten çizgi filmler, çocuğun toplumla olan ilişkilerini kolaylaştırıcı etkiye sahiptirler. Ayrıca çizgi filmleri izleyen çocuklar aynı çizgi filmleri izleyen akranlarıyla ortak bakış açısına ve konuşulacak ortak konulara sahip olurlar. Bu durum onların yeni girdikleri sosyal ortamlara daha kolay adapte olmalarına katkı sunar. Bu bağlamda çizgi filmler bireylerin başarılı sosyalleşmelerine katkı sunmaktadırlar.

1.7.17. Başarısız Sosyalleşme

Başarılı sosyalleşmeye karşıt olarak başarısız sosyalleşme, bireyin nesnel dünya ile öznel dünyası arası uyumu yakalayamadığı, yaşadığı toplumun en genel normlarına bile zıt bir düşünce ve yaşayış tarzına sahip olduğu durumlarda gerçekleşen sosyalleşme türüdür. Buna uygunsuz sosyalleşme de denir. Bu durum, bireyin sosyal çevresiyle uyum içinde olamaması veya toplumun kabul ettiği normlara uygun davranışlar sergilemede güçlük çekmesiyle kendini gösterir. Çizgi filmler çocukların başarılı sosyalleşmelerine katkı sağlayarak başarısız sosyalleşme ihtimalini azaltmaktadırlar.⁹⁷

1.7.18. Planlı Sosyalleşme

Her toplum kendine ait değer ve normları sonraki nesillere aktarma amacını güder ve bu doğrultuda bu değer ve normları eğitim yoluyla, planlı bir şekilde yeni nesle aktarır. Bireyler resmi veya gayri resmi (aile içi) eğitim süreçleri ile toplumun dinamiklerini ve toplumsal rolleri öğrenirler. Buna planlı sosyalleşme denir. Planlı sosyalleşme belirli bir metodoloji içeren sosyalleşme türüdür.⁹⁸

Çizgi filmler toplumda yaşayan bireyler tarafından ve aynı toplumun bireylerine sunulmak üzere üretilmektedir. Çizgi filmlerin üretim süreçlerinde özellikle senaryo aşamasında belli kurallar gözetilerek kurgulanan içerikler toplumsal değer ve normları taşıdığı ölçüde planlı sosyalleşme sürecine etki etmektedirler.

1.7.19. Plansız Sosyalleşme

Belirli bir metodoloji ile, sistematik olarak gerçekleşmeyen, rastgele meydana gelen sosyalleşme süreçlerine plansız sosyalleşme denir.⁹⁹ Bu sosyalleşme bireyin toplumla

⁹⁷ Mahmut Tezcan, Eğitim Sosyolojisine, Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Yayınları, Ankara 1985 s. 40.; Okumuş, “Din ve Sosyalleşme”, s. 441.

⁹⁸ Okumuş, “Din ve Sosyalleşme”, s. 442.

⁹⁹ Okumuş, “Din ve Sosyalleşme”, s. 441.

karşılaşması ile kendiliğinden meydana gelir ve herhangi bir yöntem barındırmamaktadır. Bir ön hazırlık içermesi nedeniyle çizgi filmlerin plansız bir sosyalleşmeye doğrudan sebep olması düşük bir olasılıktır.

1.7.20. Beklenti Sosyalleşmesi

Bireylerin dâhil olmak istedikleri toplumsal gruplara uygun rolleri ve değerleri öğrenmesi sürecine beklenti sosyalleşmesi denir. Bir mesleği hedefleyen, bir sosyal statüye, bir toplumsal grup veya tabakaya özenen, o aşamaya geçmeyi isteyen ve hedefleyen bireyler ilgili meslek, statü veya grubun değer ve normlarını öğrenir ve prova eder.¹⁰⁰ Bu sosyalleşme türü “Hayali Sosyalleşme” olarakta adlandırılmıştır.¹⁰¹

Çizgi filmler çocuklara belli bir meslek veya statüleri öğretir ve onlarda özentiye sebep olurlar. Bu durumda çocuk gelecek mesleğini veya gelecekte bulunmak istediği toplumsal statüyü hedefleyerek kendini bu statüye hazırlayacak davranışlarda bulunabilir, kendisini bu doğrultuda eğitecek süreçlere ilgi duyabilir. Örneğin uzay hakkında bir hikâyesi olan ve karakterleri uzayı sevdiren bir çizgi film uzaya veya astronotluğa karşı çocuğun ilgisini uyandırabilir ve çocuk kısa veya uzun süreli olarak böyle bir hedef edinebilir. Bu durumda çocuk bu alana yönelik içeriklere daha fazla ulaşarak ilgili rolleri öğrenme yoluna gidebilir. Bu nedenle çizgi filmler içeriklerine bağlı olarak beklenti sosyalleşmesi süreçlerine etki edebilir.

1.8. Sosyalleşme ve Çizgi Film

Çocukluğun ilk dönemlerinde sorgulamadan kabul etme durumu hâkimdir. Hayal dünyası geniş, gördüklerine güçlü bir şekilde odaklanan ve algıları öğrenmeye ve benimsemeye aktif bir şekilde açık olan çocuklar bu dönemde gördükleri ve duydukları hemen her şeye inanır ve onları doğrudan doğruya kabullenirler. Eleştirel yaklaşım ve reddetme durumu söz konusu değildir. Bu nedenle görsel içeriklerin onlar üzerinde diğer bireylerden çok daha fazla etkili olacağı açıktır. Özellikle çocukların ilgi duyduğu programlar olan çizgi filmlerin bu konudaki etkisinin daha büyük olması ise kaçınılmaz bir gerçektir. Çizgi filmler doğrudan doğruya çocukların dikkatini çekmek ve onları ekran başına çekebilmek için tasarlanmaktadır. Çizgi filmlerin üretimi sürecinde içeriğin akış hızından, süresinden tutalım renk ve müzik tercihlerine kadar çocuğun ilgisini sürekli olarak ekranda tutmak esas alınmaktadır. Bu nedenle çizgi filmler çocukların hafızasında daha kolay yer etmekte ve onları diğer yayınlara göre daha fazla etkilemektedirler. Bu bağlamda çocuğun sosyalleşmesine kitle iletişim araçlarının etkisi

¹⁰⁰ Okumuş, “Din ve Sosyalleşme”, s. 440.

¹⁰¹ Ömer Aytac, Sosyoloji Bir Giriş Denemesi. Üniversite Kitabevi, Elazığ 2002, s. 169.

incelenmek istendiğinde öncelikli alanın çizgi filmler olması istenilen amaca daha kolay ulaşılmasını sağlayacaktır.

Her filmde en az bir ana karakter figürü mutlaka vardır. Filmin ana karakteri tek bir kişi olabileceği gibi birden fazla ana karakterin bulunduğu yapılarda vardır. Bir filmde hikâyenin tüm devinimi ana karakter üzerinde gerçekleşir. Verilmek istenen mesajın tamamı ana karakterin hikâye boyunca geçirdiği aşamalar ve duygu durumundaki değişiklikler üzerinden verilir. Dolayısıyla çizgi filmle bir sosyalleşmeden söz edilecekse bu ana karakterle doğrudan doğruya ilişkilidir.

1.8. 1. Senaryoda Ana Karakter Kavramı

Rol modellerin çocukların dünyasındaki yerine ve çocukların rol model aldıkları karakterlerin davranışlarından fazlaca etkilendiğine daha önce değinilmiştir.¹⁵ Rol modeller aynı zamanda çocukların sevdikleri ve örnek aldıkları kişi olduklarından çocuklar onlarla daha fazla vakit geçirmek isterler. Her yönüyle çocukların ilgisini çekmek amacıyla hazırlanan çizgi filmlerde de elbette rol model kavramının önemi ihmal edilmemektedir.

Her filmde seyircinin hikâyesini izleyeceği en az bir ana karakter bulunması temel bir kaidedir. Ana karakter film boyunca belli bir amacı olan ve seyircinin hikâyesini takip ettiği tasarımdır. Filmin ana karakteri tek bir kişi olabileceği gibi birden fazla ana karakterin bulunduğu yapılarda vardır. Böyle bir yapıda birden fazla karakter aynı amaca doğru ilerlemektedir. Bu tarz tasarımlara çoklu karakter tasarımı veya çoğul karakter tasarımı denilmektedir. Ana karakter, çoklu veya çoğul karakterin karşısında duran birde antagonist bulunmaktadır. Antagonist; ana karakter için engel teşkil eden şeye verilen addır. Bu bir birey olabileceği gibi bir durum ya da olgu olabilir. Ana karakter ve antagonist haricinde olan tüm karakterlere ise yan karakter denir.¹⁰²

Senaryo yazımında karakterlerin iç ve dış özelliklerinin belirlenmesi işlemine karakter tasarımı adı verilir. Bu süreç genelde senaryo yazımının en başında yer alır ve öyküyü kurgulayan ve senaryoyu yazan kişi ya da kişiler karakter tasarımları üzerinde kapsamlı bir çalışma gerçekleştirirler. Bu aşamada karakterler kişilik, tutumlar, huy bakımından hangi özelliklere sahip olacağı çok yönlü olarak düşünülür ve buna göre karakter özellikleri yazılır. Bu ayrıntılı bir çalışmadır ve karakterin günlük hayatta hangi olaya nasıl tepki vereceğine kadar ön belirlemeler yapılır.¹⁰³ Filmlerin daha fazla kişi tarafından talep görmesi amacıyla film

¹⁰² Robert Edgar Hunt vd., *Film yapımı temelleri: Senaryo yazımı*, Literatür Yayınları, İstanbul 2012. s. 154-78.

¹⁰³ Başol, *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*, s. 437-50.

karakterlerinin kitlelerin seveceği ve bağlanacağı özelliklerde tasarlanmasına çaba gösterilir. İzlenme oranlarındaki etkisi nedeniyle bu uygulama sinema dünyası için vazgeçilmezdir ve bu konuda metodolojiler içeren pek çok kitap mevcuttur.¹⁰⁴

Bir filmde hikâyesi takip edilen, seyirci için en önemli kılınan, doğrudan veya dolaylı olarak kadraj önünde en fazla duran kişi ana karakterdir. Filmdeki olay örgüsünün üzerine bina edileceği, seyirciye filmi izlettirecek unsur yine ana karakterdir. Bu nedenle; ana kural olarak bir filmde üzerinde en çok düşünülen, en ayrıntılı tasarlanan karakter ana karakterdir. Bu kural öyle belirgindir ki, tersi yönünde; yani ana karakter haricinde karakterlerin daha gösterişsiz olmasına da ayrı bir çaba sarf edilir.¹⁰⁵ Dolayısıyla bir filmde izlenen en etkili kişi genel olarak başrolde yer alan ana karakterdir. Ana karakterin illa iyi özelliklere sahip bir karakter olması gerekmez. Ana karakter kötü bir kişiliğe sahip biri de olabilir. İlginç bir anekdot olarak, başrol karakteri yani ana karakter kötü bir karakter dahi olsa, karakter tasarlanırken onu seyirciye sevdirecek, ya da en azından seyircinin onu anlayacağı bazı özellikler eklenir. Söz gelimi kötülük yapmaktan hoşlanan bir adamın hikâyesine o karakterin seyirci tarafından kabullenilmesini sağlamak üzere kötülüğü neden tercih ettiğine dair anlaşılabilir bir ayrıntı eklenebilir. Ve dolayısıyla seyirci karakterin kötülüğe dair tercihini anlayışla karşılar. Yani bir ana karakter kötü bir karakter olsa bile seyircinin o karakterin hikâyesini takip etmesi, o karakteri sahiplenmesinin sağlanması için pek çok şeye dikkat edilir.

1.8.2. Çizgi Filmde Ana Karakter

Karakter tasarımı ile ilgili yukarıda bahsi geçen tüm durumlar daha belirgin bir şekilde çizgi film için de geçerlidir. Çizgi filmlerin kitlesinin çocuklar olması ve daha önce bahsedildiği gibi çocukluk döneminde bireylerin pek çok durumda kendisine bir rol model belirleyerek hareket ettiği göz önünde bulundurulduğunda, çizgi filmlerde yer alan karakterlerin tasarımları daha fazla önem arz etmektedir. Çocukların ekranda izledikleri bireylere ve özellikle ana karaktere bağlanma durumu, onu rol model alma olasılıklarının yüksek oluşu nedeniyle ana karakterin tasarımını çok daha önemli hale getirmektedir. Ticari kaygı ya da doğru yönlendirme endişesi nedeniyle, hangi nedenle olursa olsun ana karakter tasarımı çizgi filmlerde daha önemli ve daha hassas bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Çocuklar kendilerini ana karaktere ne kadar bağlı hissederse çizgi film o kadar fazla izlenecek ve ticari getirisi daha fazla olacaktır. Üstelik ticari gelir sadece görselin tüketimi yoluyla değil, çocuğa sevdiren ana karakter ile

¹⁰⁴ Alper Erçetingöz, “O Kediye Kurtar: Senaryo Yazarken İhtiyaç Duyacağınız O Kitap”, *Uluslararası Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli Dergisi*, 4/1 (2021), s. 199-205.

¹⁰⁵ Başol, *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri* s. 445-7.

üretileen oyuncak vb. diğeer yan ürünler yoluyla da sağlanacaktır.¹⁰⁶ Çocukların ana karakterden çok yönlü olarak etkilenmesi durumu nedeniyle sağlıklı bireyler yetiştirilmesi ve iyi bir toplumun inşası endişesi de ana karakter tasarımını daha da önemli kılmaktadır. Bu endişeyi taşımayan bir kuruluş dahi, ebeveynlerin ya da kamuoyunun tepkisini çekmemek adına karakter tasarımında çok hassas davranmak zorunda kalmaktadır.

Çizgi film ana karakterleri üzerinde bu derece hassasiyet gösterilmesinin bir sonucu olarak; çocukların merakla ve ilgiyle takip edecekleri ikonik karakterler rol model olarak ortaya çıkarılmaktadır.¹⁰⁷ Bu durum çizgi filmlerin çocuğun dünyasında ne kadar etkili olabileceğinin bir başka göstergesidir.

1.8.3. Çizgi Film Ana Karakterlerinin Çocukların Sosyalleşmesi Üzerine Etkisi

Çizgi film ana karakterleri tasarlanırken çocukların ilgisini çekme açısından sarf edilen çabaya yukarıda değinilmiştir. Senaryo metodolojisinde yer alan, izleyiciyi ana karaktere bağlama hedefi doğrultusunda genel olarak çocuklar çizgi filmlere ana karakterler üzerinden bağlanırlar. Genellikle bir kısım üstün özelliklerle donatılmış olan bu karakterler çocuklar için bir rol model olma durumu sergiler.¹⁰⁸ Ustalıkla yapılan karakter tasarımları bu durumu kolaylaştırır ve çocuklar çizgi film ana karakterlerine bağlanırlar. Ana karakterin hikâyesi onlar için heyecan vericidir ve özellikleri de ilgi çekicidir. Ana karaktere has bir kısım replikler çocuklar tarafından çaba sarf edilmeden ezberlenir, başkahramanın hal ve hareketleri kopya edilir. Bu şekilde etki altında kalan çocuk gün içinde akranları ile temasa geçtiğinde bu replik ve hareketleri kullanmaya başlar. Aynı çizgi filmi izlemiş olan bir diğeer çocuğun bildiği ve kendisinin de ilgi duyduğu bir karakterin davranışlarını sergileyen arkadaşına daha kolay ısınması ve yakın hissetmesi kaçınılmaz olacaktır.

Yukarıdaki şekilde akranları ile daha kolay temasa geçen bir çocuk onların arasında daha kolay kabul görür ve sonuç olarak sosyalleşme süreci kolaylaşmış olur. İlgili çizgi film ve ana karakter hakkında bilinen her ortak bilgi çocukları birbirine daha da yakınlaştırır. Çoğunlukla her hafta izlenen yeni bölümde geçen olayların bir araya gelindiğinde değerlendirilmesi, oyun sırasında karşılıklı canlandırılması, kimi zaman bilgi düzeylerinin

¹⁰⁶ Nilgün Türkmen, "Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü ve Pepee" *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16/2 (2012), s.139-158.; Richard Mizerski, "The relationship between cartoon trade character recognition and attitude toward product category in young children", *Journal of Marketing*, 59/4 (1995), s. 58-70.

¹⁰⁷ Andrew D. Ogle vd., "Influence of cartoon media characters on children's attention to and preference for food and beverage products", *Journal of the Academy of Nutrition and Dietetics*, 117/2 (2017), s. 265-70.

¹⁰⁸ Oruç, vd., "Okul öncesi dönem çocuğunun kişilik gelişiminde rol modellik ve çizgi filmler", s. 281-97.

karşılaştırılması gibi durumlar akranlarla kaynaşmayı hızlandırır, dolayısıyla sosyalleşmeyi kolaylaştırır. Dahası; ilgili çizgi filmin ana karakterinin markalaştırılmasıyla üretilen giysi ve oyuncak gibi nesnelerin kullanılması çizgi filmin ikincil bir etkisi olarak sosyalleşmeye etki etmektedir.¹⁰⁹ Çizgi film ana karakterinin giysileri, görselleri, kullandığı nesneler, bibloları, çeşitli özellikler sergileyen robot oyuncakları çocuklarda oluşturduğu ortak bir hayal dünyası aracılığıyla kaynaşmayı ve dolayısıyla sosyalleşme sürecini hızlandırmaktadır.

1.8.4. Çizgi Filmlerde İki yön: Ticari kaygı ve Doğru Yönlendirme Endişesi

Çocukların çizgi film izlemekten zevk aldığı ve çizgi filmi başlıca eğlence kaynağı olarak gördükleri açıktır. Çocuklar tarafından bu kadar ilgi görmesi nedeniyle çizgi filmler potansiyel olarak ticari değer taşımaktadırlar.¹¹⁰ Bu değer televizyon kanallarında yayınlanmasının yanında bu çizgi filmlerin marka değeri üzerinden üretilen oyuncak, kırtasiye malzemeleri ya da sahne animasyonları gibi ürünlerin pazarlanmasıyla çok yönlü olarak gerçekleşmektedir. Çizgi filmlerin ticari potansiyeli nedeniyle pazarda rekabetçi bir ortam bulunmaktadır. Bir çizgi filmin ticari değeri o çizgi filme duyulan ilgiyle ölçülmektedir. Bu durum çizgi filmlerin çocukların ilgi duyacağı bir formatta üretmeye dair şirketleri yönlendirmektedir. Çizgi film yapım şirketleri her türlü tasarım ve üretimi bu motivasyon ve gaye ile gerçekleştirmektedirler. Çocukların genel olarak çizgi film karakterlerine bağlanmaları nedeni ile üzerinde en çok durulan konu ise karakterlerin iç ve dış tasarımlarıdır. Giysilerinden saç şekline, beden hareketlerinden huy ve davranışlarına kadar her şey bir çocuğun ilgisini çekmek üzere tasarlanır.

Bununla birlikte söz konusu olan şey çocuklar olduğunda çizgi filmlerin pedagojik yönü de önem taşımaktadır. Olay örgüsünden kullanılan renklere kadar her türlü ayrıntı çocukların gelişimini destekleyecek pedagojik değer ve kurallara uygun olarak tasarlanmalıdır. Bu durum yukarıda bahsedilen ve çocukların dikkatini çekmenin önemini içeren ticari kaygılar karşısında dizginleyici bir boyut taşımaktadır. Üretilecek her türlü içeriğin pedagojik standartlarda ele alınması demek olay örgüsünden karakter tasarımına kadar pek çok kısıtlamanın ortaya çıkacağı anlamına gelmektedir. Örneğin aksiyon içeren bir sahne için, çizgi film karakterinin bir binanın üstünden atlaması ilgili karakteri rol model alma ihtimali olan çocuklar için tehlikeli bir durum arz edecektir.¹⁹ Karakterlerin taşıyacağı özelliklerden kullanacakları sözcüklere kadar her şey bu açıdan önemlidir. Bununla birlikte çizgi film yapım şirketlerinin bu kaygıyı

¹⁰⁹ Güloğlu, Hatice, *Çizgi film karakterleri ve yan ürünlerinin çocuklar üzerindeki etkileri (Winx club çizgi film ve yan ürünleri örneği)*, (yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Marmara Üniversitesi, 2019.

¹¹⁰ Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı, Animasyon Sektörü Raporu, 2022.

ne kadar taşıdığı tartışmalı bir durumdur. Yapım şirketlerinin çalışmalarını bu açıdan inceleyen bağımsız kuruluşlar bulunmamaktadır ve bu durum üretilen içeriklerin pedagojik yönden problemler taşıyabileceği anlamına gelmektedir. Literatürde bu bilgiyi destekleyen pek çok yayın mevcuttur.¹¹¹

¹¹¹ Yaşar, - Paksoy, “Çizgi Filmlerdeki Saldırgan İçerikli Görüntülerin Çocukların Serbest Oyunları Sırasındaki Saldırganlık Düzeylerine Etkisi”, s. 279-98. ; Özgür, - Kartelli, “Türkiye’de yayın yapan çocuk kanallarında yayınlanan çizgi filmlerdeki şiddet olgusunun analizi”, s. 81-93.

İKİNCİ BÖLÜM

ÖRNEKLEM ÇİZGİ FİMLERİN İÇERİK ANALİZİ

Bu tez çalışması kapsamında tüm çizgi filmler senaryoda olay örgüsü ve karakter tasarımıyla yöntem olarak kullanılan ve yukarıda ayrıntılı olarak açıklanan parametrelere göre değerlendirilmiştir. Elde edilen veriler ve yapılan çıkarımlar aşağıda karşılaştırmalı olarak ele alınmıştır. Çalışmada 2 adet yerli ve iki adet yabancı olmak üzere 4 farklı yapım incelenmiştir. Yerli çizgi filmler TRT Çocuk kanalında yayımlanmış ve bu kanalın standartlarına uygun olarak hazırlanmış Z Takımı ve Erdem çizgi filmleridir. Yabancı çizgi filmler ise Cartoon Network kanalında yayımlanmış Teen Titans Go ve Adventure Time adlı yapımlardır. Z Takımı ve Teen Titans Go çizgi filmleri genel tasarım açısından benzeşmektedirler. Temel olarak her iki yapımda da bir grup kahraman bulundukları şehri/dünyayı kötülerden korumaktadır. Bu nedenle bu iki yapım karşılaştırmalı olarak ele alınmıştır. Erdem ve Adventure Time adlı yapımlarda içerik olarak benzeşmektedirler. Her ikisinde de karakterler her bir bölümde farklı mekânlarda farklı maceralara atılmaktadırlar. Metot olarak her bir yapım ayrı ayrı değerlendirilerek daha sonra karşılaştırmalı olarak ele alınmıştır.

Her bir yapım öncelikle ayrı ayrı analiz edilmiş ve daha sonra ikili şekilde içerik bakımından karşılaştırmalı olarak ele alınmışlardır. En sonda ise tüm çizgi filmler kıyaslanarak her bir parametrenin sosyalleşme türleri ve değer aktarımı ile ilişkisi ele alınmıştır.

2.1. Z Takımı Çizgi Filminin Analizi

Z Takımı adlı yapım TRT Çocuk kanalı tarafından özel bir animasyon stüdyosuna üretilmiştir. Filmde yer alan ana karakterler Z Takımı adı altında bir araya gelmiştir. Arda, Ela ve Efe adlı kahramanlar yaşadıkları şehir olan Z Şehri'nin altındaki Z elementi yataklarını ele geçirmek isteyen Bay B ile sürekli mücadele halindedirler. Bay B her bölümde yeni bir plan ile Z Takımı'nın karşısına çıkmakta ve Z Takımı her zaman onu yenmenin bir çaresini bulmaktadır. Z Takımı üyelerine ayrıca büyükanneleri de yardım etmektedir. Buna karşın kötü karakter Bay B'de Vıcık ve Gorfi adlı iki destekçi ve yardımcıya sahiptir. Çizgi filmin ilk 13 bölümü isim ve konuları ile birlikte aşağıdaki tabloda gösterilmiştir (Tablo 2.1).

Tablo 2.1 Z Takımı çizgi filmi bölüm adları ve konuları

Bölüm	Bölüm Adı	Konu
1.	Tırtor	Z takımı Vıcık tarafından üretilen Tırtor adlı robotun şehri mahvetmesini önlemek için elinden geleni yapar.

2.	Göktaşı	Bay B'nin Z şehrini yok etmek üzere yönlendirdiği gök taşı dünyayı yok edecek potansiyele ulaşır ve bunu engelleyebilecek tek kişi yine Bay B'dir.
3.	Hayvanlar Çıldırıyor	Bay B ve Vıcık'ın hayvanları çıldırtan bir ses dalgasını radyo kulesinden şehre yaymaları sonrası şehirdeki tüm hayvanlar çıldırır.
4.	Bay B'nin Dev Planı	Bay B ve yardımcıları Efe'yi kaçıırır ve Z takımı onu kurtarmaya çalışır.
5.	Sincap Takımı	Bay B Gorfi'nin tarlasındaki çiçeklerle Z Takımını hipnoz eder ve Sincap takımı bununla mücadele eder.
6.	Kopyalama	Bay B'nin küçük kopyaları her tarafı sarar ve Z takımı bununla mücadele etmek zorunda kalır.
7.	Çılgın Bilim	Bay B'nin Z elementini çalma çabası konu edilmiştir.
8.	Akrep Saldırısı	Vıcık'ın ürettiği akrep şehirde sorun çıkarır ve Z takımı onunla mücadele eder.
9.	Robot Kostüm	Gorfi ve Vıcık Efe'nin robot kostümünü çalarlar.
10.	Sahte Kahraman	Bay B süper kahraman kılığına girerek Z şehrini birbirine katar.
11.	Z-Vizyon	Bir şov programına katılan Z Takımı Bay B hakkındaki görüşlerini beyan eder.
12.	Venüs Taşı	Uzaydan gelen Venüs taşına çalmaya çalışan Bay B ile Z Takım'ı mücadele eder.
13.	Uçurtma Şenliği	Bay B geleneksel uçurtma şenliğinde halka zor anlar yaşatır.

2.1.1. Z Takımı Çizgi Filmi Olay Örgüsünün Yapısal Olarak İncelenmesi

Ya şöyle olsaydı kurgusu var mı?

Z Takımı adlı yapımın ilk 13 bölümü incelendiğine sadece 3. bölüm olan “Hayvanlar Çıldırıyor” adlı bölümde “Ya Şöyle Olsaydı” kurgusuna başvurulmuştur. İlgili bölümde Bay B ve ekibi hayvanları çıldırtan bir ses dalgasını radyo kulesinden şehre yayar, hayvanlar çıldırır ve etrafa zarar vermeye başlarlar. Bu bölümde “Ya Hayvanlar Çıldırıyaydı” ne olurdu durumu ele alınmıştır. Z takımının ilk sezonunun geri kalan 12 bölümünde “Ya Şöyle Olsaydı” kurgusuna başvurulmamıştır.

Hikâye; hazırlık/tetikleyici olay/bölümler/doruk noktası/çözülme şeklinde kurgulanmış mı?

Z Takımı çizgi filminin ilk 13 bölümünün 9 bölümü hazırlık/tetikleyici olay/bölümler/doruk noktası/çözülme şeklinde kurgulanmıştır. Örneğin “Tırtor” adlı birinci bölümde Bay B’nin yardımcısı tarafından icat edilen Tırtor adlı mekanik tırtıl şehrin düzenini bir anda bozar. Z Takımı Tırtor’la mücadele ettikçe Tırtor’un daha ileri özellikleri ortaya çıkar, tüm denemeler sonuçsuz kalır ve gelinen son aşamada tüm ekip çaresiz kalır. Umutsuzluğun en fazla hissedildiği bir anda anneanneden gelen bilgi üzerine Tırtor’un antenini keserler ve Tırtor etkisiz hale gelir.

Dramatik akış ve tematik akış birbirini kaç kez değiştiriyor?

Z Takımı çizgi filminde ilk 13 bölümde dramatik akış tematik akışı veya tematik akış dramatik akışı hiç değiştirmemiştir. Senaryo tasarımında bu olgudan hiç yararlanılmamıştır.

Tablo 2.2 Z Takımı olay örgüsü parametreleri, 1. kısım

Bölüm	"Ya şöyle olsaydı" kurgusu var mı?	Hikâye: Hazırlık/Tetikleyici Olay/Bölümler/Doruk Noktası/Çözülme şeklinde kurgulanmış mı?	Dramatik Akış ve Tematik Akış birbirini kaç kez değiştiriyor?
1.	Yok	Evet	0
2.	Yok	Evet	0
3.	Ya hayvanlar çıldırsaydı?	Evet	0
4.	Yok	Evet	0
5.	Yok	Hayır	0
6.	Yok	Evet	0
7.	Yok	Hayır	0
8.	Yok	Hayır	0
9.	Yok	Evet	0
10.	Yok	Evet	0
11.	Yok	Hayır	0
12.	Yok	Evet	0
13.	Yok	Evet	0

Karakterlerin önüne kaç kez engel çıkıyor?

Z Takımı'nda 5 bölümde üçer kez, 2 bölümde ikişer kez, 5 bölümde birer kez olmak üzere 13 bölüm boyunca karakterlerin karşısına 23 kez engel çıkmıştır. 11. bölümde karakterlerin karşısına hiç engel çıkmamıştır. Karakterler bölüm başı ortalama 1.8 kez engelle karşılaşmıştır. Örnek olarak “Göktaş” adlı 2. bölümde dünyaya doğru göktaş yaklaşmaktadır. Bay B gök taşını roketlerle yönlendirmektedir, küçük göktaşları büyük göktaşına eklenerek dünyayı daha da tehdit eder hale gelir. Göktaşını durdurabilecek tek kişi Bay B'dir ve bu nedenle ona Z elementini vermek zorunda kalırlar.

Kaç farklı ironi, şaka ve komiklik durumu söz konusu?

Tüm ironi, şaka ve komiklik durumları 13 bölümde toplamda 75 kez gözlenmiştir. En fazla sayıda durum “Çılgın Bilim” adlı 7. bölümde mevcuttur ve 9 kez gözlenmiştir. En az durum ise 2 kez olmak üzere “Uçurtma Şenliği” bölümünde gözlenmiştir. Bir örnek olarak “Çılgın Bilim” bölümünde Bay B ve Vıcık baba oğul kılığında bilim fuarına girmeleri sonrası Bay B Z elementini alır ve koşmaya başlar, baba takliti sürecinin bittiğini ve kaçma zamanı geldiğini anlamayan Vıcık patronu olan Bay B'ye “terleyeceksin evladım” diyerek seslenmektedir.

Kaç farklı gizem uyandırma durumu var?

Z Takımı'nda yalnızca 2 bölümde gizem uyandırma durumu söz konusu olmuştur. Örnek olarak “Bay B'nin Dev Planı” adlı 4. bölümde Z takımının köpeği Havlu'nun “devcilleşme” hapını alması sonrası onu göstermeden varlığının ve verebileceği zararların hissettirilmesi yoluyla gizem uyandırılmıştır. İkinci olarak ise “Akrep Saldırısı” adlı 8. bölümde sulanan çiçekler solmakta ve bunun nedeni çözülememektedir.

Tablo 2.2.3 Z Takımı olay örgüsü parametreleri, 2. kısım

Bölüm	Karakterlerin önüne kaç kez engel çıkıyor?	Kaç farklı ironi, şaka ve komiklik durumu söz konusu?	Kaç farklı gizem uyandırma durumu var?
1.	3	5	0
2.	3	7	0
3.	1	7	0
4.	3	5	1
5.	1	3	0
6.	2	7	0

7.	1	9	0
8.	1	8	1
9.	3	3	0
10.	3	5	0
11.	Yok	8	0
12.	2	6	0
13.	1	2	0

Bölüm sonunda karakter ya da karakterler ruhsal, duygusal ve zihinsel bir değişime uğruyor mu?

Z Takımı çizgi filminde hiçbir bölümde karakter veya karakterler ruhsal, duygusal ve zihinsel bir değişime uğramamaktadırlar.

Anlatma-göster ilkesine aykırı bir durum, doğrudan didaktik bir söylem var mı?

“Z Vizyon” adlı 11. bölümde çalışkanlık, bilime olan ilgi gibi erdem olarak sunulan öğeler anlatma-göster ilkesine aykırı olarak doğrudan anlatımla verilmiştir. Diğer bölümlerde bu kurala aykırı bir durum gözlenmemiştir.

Tablo 2.2.4. Z Takımı olay örgüsü parametreleri, 3. kısım

Bölüm	Bölüm sonunda karakter ruhsal değişime uğruyor mu?	Anlatma-Göster ilkesine aykırı bir durum var mı?
1.	Hayır	Yok
2.	Hayır	Yok
3.	Hayır	Yok
4.	Hayır	Yok
5.	Hayır	Yok
6.	Hayır	Yok
7.	Hayır	Yok
8.	Hayır	Yok
9.	Hayır	Yok
10.	Hayır	Yok
11.	Hayır	1
12.	Hayır	Yok
13.	Hayır	Yok

2.1.2. Z Takımı Çizgi Filmi Karakter Tasarımlarının İncelenmesi

Z Takımı adlı yapımda çoklu karakter yapısı söz konusudur. Z Takımı'nı oluşturan 3 karakter bulunmaktadır ve her 3 karakterde hikâyeyi ve olay örgüsünü birlikte göğüslemektedir. Karakterlerin özellikleri şu şekildedir:

Arda: Karakterin tek amacı Z şehrini korumaktır. 13 bölüm boyunca karakter zeki, kararlı, çalışkan, bilimi ve hayvanları seven, doğaya saygılı, cesur bir karakter olarak sunulmuştur. Oldukça ölçülü bir şaka anlayışına sahiptir. Karakterin hiç bir kusuru bulunmamaktadır ve karakterin düzeltmeye çalıştığı bir yönü bulunmamaktadır.

Efe: Amacı Z şehrini korumak olan Efe zeki, çalışkan, bilimi ve hayvanları seven, doğaya saygılı, cesur ve birazda şakacıdır. Efe oburdur ve fazla kilolarından kurtulmaya dair bir çabası mevcuttur.

Ela: Ela adlı karakterin amacı da yine Z şehrini korumaktır. Ela, zeki, çalışkan, bilimi ve hayvanları seven, doğaya saygılı ve cesur bir karakterdir. Paku adını verdiği bir Sincap'a çok bağlıdır. Karakterin hiç bir kusuru bulunmamaktadır ve karakterin düzeltmeye çalıştığı bir yönü bulunmamaktadır. (Tablo 2.5)

Tablo 2.2.5 Z Takımı karakterlerinin özellikleri

İncelenen Parametreler	ARDA	EFE	ELA
Karakterin amacı var mı?	Z şehrini korumak	Z şehrini korumak	Z şehrini korumak
Karakterin iyi özellikleri nelerdir?	Zeki, kararlı, çalışkan, bilimi sever, hayvanları sever, doğaya saygılı, cesur, şakacı	Zeki, çalışkan, bilimi sever, hayvanları sever, doğaya saygılı, cesur, şakacı	Zeki, çalışkan, bilimi sever, hayvanları sever, doğaya saygılı, cesur, şakacı
Karakterin kötü özellikleri (zayıflığı/kusurları) nelerdir?	Hafif alaycı	Obur	Yok

Karakterin düzeltmeye çalıştığı bir yönü var mı?	Yok	Fazla kilolarından kurtulmak	Yok
--	-----	------------------------------	-----

2.2. Teen Titans Go Çizgi Filminin Analizi

Teen Titans Go çizgi filmi özel bir animasyon şirketi tarafından Cartoon Network kanalı için hazırlanmıştır. Çizgi filmde bir grup genç süper kahraman dünyayı ele geçirmek isteyen kötülere karşı mücadele etmektedir. Ekip Robin, Starfire, Raven, Beast Boy ve Cyborg isimlerini taşıyan 5 kişiden oluşmaktadır. Robin takım lideridir. Çizgi filmin ilk 13 bölümü isim ve konuları ile birlikte aşağıdaki tabloda gösterilmiştir (Tablo 2.6).

Tablo 2.6. Teen Titans Go çizgi filmi bölüm adları ve konuları

Bölüm	Bölüm Adı	Konu
1.	Efsane Sandviç	Tüm Ekip Raven'in bahsettiği efsane sandviçi aramaya çıkar.
2.	Turta Kardeşler	Beast Boy'un arkadaşı Robin'e hediye almak için çalışmaya başladığı turta dükkânında esrarengiz olaylar dönmektedir.
3.	Sürücüler	Robin'in ehliyetine el konulur ve bu nedenle aldığı sürüş dersleri sırasında kendini bir hırsıza yardım ederken bulur.
4.	Köpek Eli	Raven'in babası Kötü Trigon Raven'i kötülük yapan biri olmaya ikna etmeye çalışmak için onu ziyarete gelir.
5.	Çifte Bela	Cyborg ve Beastboy tatil yapmak amacıyla kendilerini kopyalarlar ve bu kopyalar kendilerini kopyalayarak ekip binasını ele geçirir.
6.	Buluşma	Starfire'a âşık olan Beast Boy onu yemeğe çıkarmaya çalışır fakat Starfire yemeğe Hızlı ile gitmek ister.
7.	Rahatla Dostum	Sürekli tetikte olmaya alışık Robin rahatlatma konusunda başarısız olur ve tüm ekip bu durumdan muzdariptir.
8.	Çamaşır Günü	Bir yaratıkla savaş sonrası ekibin giysileri kirlenir ve temizlemek hiçte kolay olmayacaktır.
9.	Hayalet Çocuk	Beast Boy Starfire'ı hayalet olduğuna inandırarak kandırır, ekibin geri kalanı Beast Boyu cezalandırmak ister ve sonunda hepsi ölür.
10.	Aşk Larvası	Starfire evcil hayvanı Yumuşak'ı ekibe emanet eder ve Yumuşak'ın ortalıktan kaybolması ekibi büyük bir telaşa sürükler.
11.	Hey Pizza	Yaşlı merkezi yapma kararı alan Robin Starfire'ı memnun etmekle yaşlı merkezi yapmak arasında kalır ve bu sırada bedava pizza

		için mücadele eden Cyborg ve Beast Boy pizza kuryesi karşısında çaresiz kalır.
12.	Goril	Takım lideri Robin Beast Boy tarafından alt edilir ve Robin ekip liderliğini geri almak için büyük bir mücadele verir.
13.	Kızlar Dışarı Çıkıyor	Takımın erkek gecesi yapma kararı alan erkek grubuna özenen Starfire kızlarla dışarı çıkar ve çılgınlık uğruna şehri birbirine katar.

2.2.1. Teen Titans Go Çizgi Filminin Olay Örgüsünün Yapısal Olarak İncelenmesi

Ya şöyle olsaydı kurgusu var mı?

Teen Titans Go adlı yapımın ilk 13 bölümü incelendiğine 4 bölümde “Ya Şöyle Olsaydı” kurgusuna başvurulduğu görülmektedir (Tablo 2.7). “Efsane sandviç” adlı 1. bölümde bu “Ya Ölümsüzlük veren bir sandviç olsaydı” şeklinde iken, “Çifte Bela” adlı 5. bölümde “Ya kopyalarımız bizim yerimize çalışabilseydi”, “Çamaşır Günü” adlı 8. bölümde “Ya giysilerimiz canlanıp bizi giyselerdi” şeklinde, “Hayalet Çocuk” adlı 9. bölümde ise “Ya tüm Teen Titans Go ekibi hayalete dönüşseydi” şeklinde sağlanmış. Geri kalan 9 bölümde ise bu kurguya başvurulmamıştır.

Hikâye; hazırlık/tetikleyici olay/bölümler/doruk noktası/çözülme şeklinde kurgulanmış mı?

Teen Titans Go çizgi filminin tüm bölümleri hazırlık/tetikleyici olay/bölümler/doruk noktası/çözülme şeklinde kurgulanmıştır (Tablo 2.7). Örneğin “Efsane Sandviç” adlı birinci bölümde, çizgi film izlemekte olan Raven ekibi evden uzaklaştırıp yalnız kalmak ister. Bu amaçla onlara ölümsüzlük veren sandviç efsanesini anlatır. Ekibin her bir üyesi sandviğin birer malzemesini bulmak için bir kısım yaratıklarla çetin bir mücadeleyi içeren maceralara kalkışırlar. Her biri şiddeti git gide artan zorluklarla karşılaştıktan sonra istediklerini elde ederler ve efsane sandviçi yapmada başarılı olurlar.

Dramatik Akış ve Tematik Akış birbirini kaç kez değiştiriyor?

Teen Titans Go çizgi filminde ilk 13 bölümün 8’inde dramatik akış tematik akışı veya tematik akış dramatik akışı 16 kez değiştirmiştir (Tablo 2.7). Örneğin “Turta Kardeşler” adlı 2. bölümde dramatik akışta gelişen olaylar sonucunda Beast Boy ve Cyborg dostluğun hediyeleşmeden daha önemli olduğunu anlarlar. Bu değişimin 2 kez yaşandığı “Goril” adlı

bölümde ise durum şu şekildedir: Başlangıçta Robin'in artık lider olmayışını önemsemeyen takım üyeleri dramatik akışta yaşanan olaylar sonrası pişmanlık duyar ve fikrini değiştirir. Ekibini yönetmede yeterince baskın olamayan Robin dramatik akışta yaşanan olaylar sonrasında tavizsiz bir baskın karaktere dönüşür. Teen Titans Go çizgi filminde dramatik akış - tematik akış arası ilişki genel olarak ideal şekilde kurulmuştur.

Tablo 2.7 Teen Titans Go çizgi filmi olay örgüsü parametreleri, 1. kısım

Bölüm	"Ya şöyle olsaydı" kurgusu var mı?	Hikâye: Hazırlık/ Tetikleyici Olay/Bölümler/ Doruk Noktası/Çözülme şeklinde kurgulanmış mı?	Dramatik Akış ve Tematik Akış birbirini kaç kez değiştiriyor?
1.	Ya ölümsüzlük veren bir sandviç olsaydı?	Evet	0
2.	Yok	Evet	1
3.	Yok	Evet	0
4.	Yok	Evet	3
5.	Ya kopyalarımız bizim yerimize çalışabilseydi?	Evet	2
6.	Yok	Evet	1
7.	Yok	Evet	1
8.	Ya giysiler canlanıp bizi giyselerdi?	Evet	1
9.	Ya tüm Teen Titans Go ekibi hayalete dönüşseydi?	Evet	0
10.	Yok	Evet	0
11.	Yok	Evet	5
12.	Yok	Evet	2
13.	Yok	Evet	0

Karakterlerin önüne kaç kez engel çıkıyor?

Teen Titans Go çizgi filminde 1 bölümde beş kez, 3 bölümde dörder kez, 4 bölümde üçer kez, 3 bölümde ikişer kez, 2 bölümde birer kez olmak üzere 13 bölüm boyunca karakterlerin karşısına 37 kez engel çıkmıştır. Karakterlerin karşısına engel çıkmayan bölüm

yoktur. Karakterler bölüm başı ortalama 2.9 kez engelle karşılaşmıştır (Tablo 2.8). Örneğin “Buluşma” adlı 6. bölümde Robin çokça pratik yapmasına rağmen âşık olduğu Starfire'a kendini bir türlü açamaz, Robin Starfire'a yemeğe gitmeyi teklif eder ama Starfire Hızlı adındaki karakterle yemeğe gitmeye karar verir. Robin bir çözüm üretmek amacıyla Hızlı'yı tutsak eder Hızlı kılığında Starfire ile yemeğe gider ancak Hızlı tutsaklıktan kurtulup Robin'in kılığına girerek Starfire ve Hızlı kılığındaki Robin'in bulunduğu restorana gider. Gerçek Hızlı'yı zorlu bir mücadele sonunda alt eden Robin'in tüm cesaretini toplayıp Starfire'a tüm gerçekleri söylemesi sonrası Starfire Robin'e öfkelenir. Görüldüğü gibi Robin aynı bölüm içerisinde 4 engelle karşılaşmış ve bunlarla mücadele etmiştir.

Kaç farklı ironi, şaka ve komiklik durumu söz konusu?

Tüm ironi durumları, şaka ve komiklik durumları 13 bölümde toplamda 215 kez gözlenmiştir. Bölüm başı yaklaşık 17 durum gözlenmiştir. En fazla sayıda durum “Goril” adlı 12. bölümde mevcuttur ve 22 kez gözlenmiştir. En az ise 8 kez olmak üzere “Efsane Sandviç” adlı 1. bölümde gözlenmiştir (Tablo 2.8). Kapsamlı bir örnek olarak 12. Bölümde ironi, şaka ve komiklik durumları şu şekilde gözlenmiştir:

- Takım lideri Robin, Raven'e emir verir, Raven ise ona emredersiniz ukala diyerek cevap verir.
- Robin bacak arka kaslarından yakınan robot Cyborg'a vurarak “sende kasın ‘k’sı bile yok” der.
- Starfire "daha fazla hızlanırsam zaman mekân devamlılığını bozabilirim" demesi sonrası hızlanıp yok olur.
- Starfire mısır heykeli olarak geri gelir.
- Ekibe dikte ettiği spor hareketlerini kendisinin neden yapmadığı sorulan Robin ekibi bu konuda yönetmekle zaten büyük bir fedakârlık yaptığını söyler.
- Goril kılığından asla çıkmayan Beast Boy her fırsatta Robin'in yüzüne muz fırlatır.
- Kontrol kendisinde olmadığı için mutsuz olduğu kendisine söylenen Robin buna itirazından hemen sonra tüm ekibe onları kontrol etmek amacıyla emirler yağdırır.
- Robin'in emir yağdırmasından sonra Raven ona "tamam, kontrol sorunların yok” der.
- Beast Boy kendisine ceza veren Robin'e "beni ne sanıyorsun, 5 yaşında mı" der ve hemen sonra "lütfen buna cevap verme” der.

- Lider olma kararı alan Beast Boy ilk emri veriyorum dedikten sonra kötü hissedip anlamsız bir emir verir.
- Beast Boy'un anlamsız emrini Starfire liderlik yeteneği olarak deklare eder.
- Beast Boy'un ilk emri "serserileri maymun barlarından uzak tutmak" tır.
- Maymun barlarını oynamaya gelen küçük bir kız çocuğuna tüm ekip Beast Boy'un emriyle silahlarını gösterir ve kız çılgın atarak kaçar.
- Bir timsah, goril Beast Boy'un poposunu ısırarak oyun yapar.
- Cyborg baskın olmanın bir şeyde iyi olmaktan daha önemli olduğunu söyler.
- Cyborg Robin'e baskın olmayı öğretirken gülme dediği halde Robin gülmeye devam eder.
- Starfire'ın Beast Boy'un saçma yönetim stilinden endişelenmesine karşın Raven yönetimin öncekinden farksız olduğunu ima eder.
- Raven ve Starfire goril gibi davranmaya başlar.
- Baskın olmayı Robin'e öğretmeye çalışan Cyborg Robin'i hayvanların önüne atıp onu halden hale sokar.
- Goril Beast Boy'la dövüşe girişen Robin komik goril hareketleri yapar.
- Ekibe bağırarak tekrar hükmeden Robin'e ekip mutlulukla hizmet eder ve buna karşı Robin iç çekip, "baskın olmak harika bir şey" der.

Kaç farklı gizem uyandırma durumu var?

Teen Titans Go çizgi filminde 6 farklı bölümde 10 kez gizem uyandırma durumundan faydalanılmıştır. Örnek olarak “Turta Kardeşler” adlı 2. bölümde Turta dükkânı müşterilerinin sırayla ortalıktan kaybolması ve “Sürücüler” adlı 3. bölümde Robin’in Raven’in dikkatini dağıtması sonucu karadelikten kaçan siyah gizemli yaratığın tüm hikâye boyunca kimse onu görmeden etrafta dolaşması verilebilir (Tablo 2.8).

Tablo 2.8 Teen Titans Go çizgi filmi olay örgüsü parametreleri, 2. kısım

Bölüm	Karakterlerin önüne kaç kez engel çıkıyor?	Kaç farklı ironi, şaka ve komiklik durumu söz konusu?	Kaç farklı gizem uyandırma durumu var?
1.	2	8	3
2.	4	11	3
3.	3	20	1
4.	1	19	1

5.	3	15	Yok
6.	4	16	Yok
7.	3	14	Yok
8.	2	20	1
9.	2	15	1
10.	1	18	Yok
11.	4	19	Yok
12.	5	22	Yok
13.	3	17	Yok

Bölüm sonunda karakter ya da karakterler ruhsal, duygusal ve zihinsel bir değişime uğruyor mu?

Teen Titans Go çizgi filminde 13 bölümün 8'inde karakterler ruhsal, duygusal ve zihinsel değişime uğramışlardır (Tablo 2.9). Üstelik bu durum zaman zaman bir bölümde bir kaç kez de gelişmiştir. Örneğin “Goril” adlı 12. bölümde başlangıçta Robin'in artık lider olmayışını önemsemeyen takım yaşanan olaylar sonrası fikrini değiştirir. Ekibini yönetmede yeterince baskın olamayan Robin ise yaşanan tüm olaylar sonrasında daha tavizsiz ve daha baskın bir karaktere dönüşür.

Anlatma - göster ilkesine aykırı bir durum, doğrudan didaktik bir söylem var mı?

Teen Titans Go adlı yapımın hiçbir bölümünde anlatma - göster ilkesine aykırı bir durum gözlenmemiştir (Tablo 2.9). Bununla birlikte olay akışında herhangi bir yöntemle genel olarak doğruluk, erdem, saygı ve diğer ahlaki değerleri göstererek veya anlatarak aktarma çabasına da girilmemiştir.

Tablo 2.9 Teen Titans Go çizgi filmi olay örgüsü parametreleri, 3. kısım

Bölüm	Bölüm sonunda karakter ruhsal değişime uğruyor mu?	Anlatma-Göster ilkesine aykırı bir durum var mı?
1.	Hayır	Yok
2.	Evet	Yok
3.	Hayır	Yok
4.	Evet	Yok
5.	Evet	Yok
6.	Evet	Yok

7.	Evet	Yok
8.	Evet	Yok
9.	Hayır	Yok
10.	Hayır	Yok
11.	Evet	Yok
12.	Evet	Yok
13.	Hayır	Yok

2.2.1. Teen Titans Go Çizgi Filmi Karakter Tasarımlarının İncelenmesi

Teen Titans Go adlı yapımda çoklu karakter yapısı söz konusudur. Genel olay örgüsü Robin, Raven, Beast Boy, Cyborg ve Starfire adlarına sahip 5 karakter üzerinden işlenmiştir. Analizi yapılan bir önceki çizgi film yapımı olan “Z Takımı” ile kıyaslamanın tam olarak gerçekleştirilmesinin sağlanması amacıyla burada 5 kişilik Teen Titans Go ekibinden 3’ünün karakter analizi yapılacaktır. İlgili karakterlerin özellikleri şu şekildedir:

Robin: Takım lideri konumunda olan Robin’in en büyük hedefi başarılı bir takım lideri olduğunu tüm ekibe göstermektir. Genel olarak çalışkan, çevik, heyecanlı olmasına rağmen eğlenceye de oldukça düşkündür. Kendine fazlaca güvenmektedir ve oldukça kibirlidir. Zaman zaman şımarıkça davranışlarda bulunmaktadır. Takım arkadaşları tarafından pek ciddiye alınmaması onu takım liderliğindeki becerisini sürekli ispat etme yönünde bir çabaya itmektedir. Takımda yer alan Starfire adlı karaktere âşıktır ve ona bir türlü kendini açamamaktadır. Bu yönüyle utangaçtır.

Raven: Raven genel olarak hızlı ve heyecanlı bir yaşam tarzına sahip tüm diğer ekip üyelerine muhalif olarak sakin bir hayat sürme peşindedir. Daha olgun ve sessizdir. Olaylara soğukkanlı ve zekice yaklaşır. Sessizliği, etrafında dönen olaylara ilgisizliği ve gizemli atmosferi onu aynı zamanda korkutucu göstermektedir. Bununla birlikte çizgi filmde ara ara boy gösteren Pony’lerle oynamaktan zevk alır. Bu yönüyle küçük bir çocuk gibidir ve bu yönünü ekibin geri kalanından saklamaktadır.

Beast Boy: Beast Boy’un en büyük hedefi en yakın arkadaşı Cyborg ile sürekli eğlence peşinde koşmaktır. Arkadaşlarını genel olarak çok sevmektedir ve onlara karşı çok vefalıdır. Bununla birlikte oldukça tembeldir. Sürekli işten kaçır ve rahat yaşamaya alışkındır. Yeme içmeye oldukça düşkündür fakat vejetaryendir. Tüm bunların yanında zorlu bir çocukluk dönemi yaşamıştır ve o dönemden kalma travmalarla mücadele etmektedir.

Tablo 2.10 Teen Titans Go çizgi filmi karakterlerinin özellikleri

İncelenen Parametreler	Robin	Raven	Beast Boy
Karakterin amacı var mı?	Ekibe gerçek bir lider olduğunu ispat etmek, Olabildiğince eğlenmek, Starfire ile evlenmek.	Sakin bir hayat yaşamak.	Olabildiğince eğlenmek.
Karakterin iyi özellikleri nelerdir?	Genel olarak çalışkan, çevik, heyecanlı, âşık.	Zeki, olgun.	Vefalı, arkadaşlarını seven.
Karakterin kötü özellikleri (zayıflığı/kusurları) nelerdir?	Kendine fazlaca güvenen, kibirli, şımarık, benmerkezci, güvensiz, rahatına düşkün, rahatı için başkalarını kullanan, ani olarak karar değiştiren bir karakterdir. Arkadaşlarına göre daha az zekidir. Süper güçleri yoktur.	Gizemli, ilgisiz, somurtkan, korkutucu. Çocuksu yanları bulunmakta ve bunu arkadaşlarından gizlemektedir.	Tembel, rahat, işten kaçan, yeme-içme ve eğlence düşkünü.
Karakterin düzeltmeye çalıştığı bir yönü var mı?	Takım arkadaşları tarafından ciddiye alınmaz, bu durumu düzeltmeye çalışmaktadır.	Yok	Zorlu geçen çocukluk sürecinden gelen travmalarla mücadele halindedir.

2.3. Z Takımı ve Teen Titans Go Çizgi Filmlerinin Karşılaştırılması

Buraya kadar Z Takımı ve Teen Titans Go Çizgi filmleri ayrı ayrı olmak üzere senaryo yapıları açısından kıyaslanmıştır. Aşağıda her iki çizgi film tüm parametreler açısından kıyaslanacaktır.

2.3.1. Olay örgülerinin karşılaştırılması

Çizgi filmlerin “Ya Şöyle Olsaydı” kurgusuna uygun olarak hazırlanması içeriği ilgi çekici kılmakla birlikte seyircinin farklı durumlar üzerinde hayal kurmasına olanak sağlamaktadır. Z Takımı çizgi filminde 13 Bölüm boyunca sadece 1 kez bu kurguya başvurulduğu görülürken Teen Titans Go çizgi filminde 13 bölümde 4 kez başvurulmuştur (Tablo 2.11). Baştan sona tümüyle bir farklılık bulunmasa da Teen Titans Go çizgi filminde 4 bölümde “Ya Şöyle Olsaydı” kurgusunun temel alınmış olması içeriğin tercih edilme olasılığını artırıcı bir etki sağlamaktadır. Bu haliyle çizgi film, bireylerin hayal kurmasını ve bu hayaller doğrultusunda bir takım beklentilere sahip olmasını sağlayarak beklenti sosyalleşmesi/hayali sosyalleşmenin gerçekleşmesine olanak sağlayabilir.¹¹² Ya şöyle olsaydı kurgusu ayrıca çizgi filmde gerçekleşen olayın türü doğrultusunda hemen hemen diğer tüm sosyalleşme süreçleri hakkında da izleyiciyi eğitime potansiyeline sahiptir.

Senaryoların hazırlık/tetikleyici olay/bölümler/doruk noktası/çözülme şeklinde kurgulanması içeriğin merak uyandırması, bu merakı sürekli canlı tutması ve sıkıcılığın önlenmesi açısından önemlidir.¹¹³ Z Takımı çizgi filminin ilk 13 bölümünün 9 bölümü hazırlık/tetikleyici olay/bölümler/doruk noktası/çözülme şeklinde kurgulanmışken Teen Titans Go çizgi filminin tüm bölümleri bu şekilde kurgulanmıştır (Tablo 2.11). Tüm bölümlerde hikâye tasarımının klasik yapıya göre tasarlanmasına dikkat edilmesi nedeniyle Teen Titans Go çizgi filmi seyirciyi etkileme ve dolayısıyla sosyalleşme süreçlerine etki etmesi açısından Z Takımı çizgi filmine kıyasla daha önde sayılabilir. Hikâyenin içeriğine bağlı olarak çizgi filmin olay örgüsünde meydana gelen olaylar hemen hemen tüm sosyalleşme süreçlerini gösterebilir. İçerikte gözlenen sosyalleşme sürecinin izleyici tarafından benimsenmesi ancak senaryoların ideal olay akışıyla kurgulanması ile mümkündür.

Dramatik akışta gerçekleşen olayların tematik akışı değiştirmesi veya tersinin gerçekleşiyor olması görsel içeriğin duygusal yönden daha derinlikli olmasını sağlar ve bu durumda seyircinin içerikten etkilenmesi ve ona bağlanma olasılığı artar. Z Takımı çizgi filminde ilk 13 bölümde dramatik akış tematik akışı veya tematik akış dramatik akışı hiç değiştirmemişken Teen Titans Go çizgi filminde 13 bölümün 8’inde tematik akış dramatik akışı veya dramatik akış tematik akışı değiştirmiştir (Tablo 2.11). Üstelik bazı bölümlerde bu değişim birden fazla kez gerçekleşmiştir. Bu açıdan Teen Titans Go çizgi filminin seyirci ile etkileşimi daha yüksektir denilebilir. Dramatik akış ve tematik akış arası etkileşim aslında

¹¹² Okumuş, “Din ve Sosyalleşme”, s. 440.; Ömer Aytaç, *Sosyoloji Bir Giriş Denemesi*. Üniversite Kitabevi, Elazığ 2002, s. 169.

¹¹³ Başol, *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*, s. 294.

karacterin başından geçen olayların ne kadar karmaşık ve derin olduğunu gösterir. Karakter düşünce yapısında değişikliğe neden olacak derecede zorlu bir sosyal süreçle karşılaşmış demektir. Bandura bireyin başkalarının yaşadıkları olayları ve deneyimlerini gözlemleyerek ve çıkarımlar yaparak öğrenmenin gerçekleşeceğini savunmaktadır.¹¹⁴

Tablo 2.11 Z Takımı ve Teen Titans Go çizgi filmlerinin olay örgülerinin karşılaştırılması, 1. Kısım
(ZT: Z Takımı, TTG: Teen Titans Go)

	"Ya şöyle olsaydı" kurgusu var mı?	Hikâye: Hazırlık/Tetikleyici Olay/Bölümler/Doruk Noktası/Çözüm şeklinde kurgulanmış mı?	Dramatik Akış ve Tematik Akış birbirini kaç kez değiştiriyor?			
Bölüm	ZT	TTG	ZT	TTG	ZT	TTG
1	Yok	Ölümsüzlük veren bir sandviç olsaydı?	Evet	Evet	0	0
2	Yok	Yok	Evet	Evet	0	1
3	Ya hayvanlar çıldırsaydı?	Yok	Evet	Evet	0	0
4	Yok	Yok	Evet	Evet	0	3
5	Yok	Ya kopyalarımız bizim yerimize çalışabilseydi?	Hayır	Evet	0	2
6	Yok	Yok	Evet	Evet	0	1
7	Yok	Yok	Hayır	Evet	0	1
8	Yok	Ya giysiler canlanıp bizi giyselerdi?	Hayır	Evet	0	1
9	Yok	Ya tüm Teen Titans Go ekibi hayalet dönüşseydi?	Evet	Evet	0	0
10	Yok	Yok	Evet	Evet	0	0
11	Yok	Yok	Hayır	Evet	0	5
12	Yok	Yok	Evet	Evet	0	2

¹¹⁴ Bandura, *Social learning theory*. s. 6–10.

13	Yok	Yok	Evet	Evet	0	0
----	-----	-----	------	------	---	---

Bir film içeriğinin temel yapısı gereği karakter bir amaca sahip olmalıdır ve karakterin bu amaç doğrultusunda ilerlerken duygusal ya da fiziksel engellerle karşılaşması gerekir. Bu engellerin miktarı ve kurgulanış şekli görsel içeriğin izlenebilirliğini artırır ve içeriğin seyirci tarafından sıkılmadan izlenmesine olanak sağlar. Bu doğrultuda izleyici izlediği içeriğin daha fazla etkisi altında kalır. Z Takımı çizgi filminde 11. bölüm hariç tüm bölümlerde karakterlerin karşısına toplamda 23 engel çıkmıştır. Teen Titans Go çizgi filminde ise tüm bölümlerde olmak üzere karakterlerin karşısına 37 kez engel çıkmıştır (Tablo 2.12). Z Takımı çizgi filminde karakterler bölüm başı ortalama 1,8 kez engelle karşılaşırken, bu değer Teen Titans Go çizgi filminde 2,9'dur. Bu durum sadece karakterlerin karşılaştığı engellerin sayısı dikkate alındığında Teen Titans Go çizgi filminde aksiyonun 1.6 kez daha fazla gerçekleştiğini göstermektedir. Bu durum bu yapının seyirciyi daha fazla etkilemesi ve sosyalleşme süreçleri üzerinde daha fazla etkiye sahip olması ile sonuçlanacaktır.

İroni, alaycı eleştiri, şaka ve komiklik durumları izleyicinin dikkatini çekerek, onu güldürerek veya onu bir taraf tutmaya sevk ederek izleyiciyi içeriğe bağlar ve izleyicinin içerikle olan etkileşimini artırır. Z Takım Çizgi filminde tam 75 kez ironi, şaka ve komiklik durumlarına rastlanırken, Teen Titans Go çizgi filminde 215 kez gözlenmiştir (Tablo 2.12). Z Takımı çizgi filminde bölüm başı ortalama 6 durum gözlenirken Teen Titans Go çizgi filminde 17 kez, yani yaklaşık 3 kat daha fazla gözlenmiştir. Bu durumda Teen Titans Go çizgi filminin seyirciyi daha çok kendine bağlaması ve donu daha çok etkisi altına alması kaçınılmazdır. Şakalar ve komik durumlar içeriği eğlenceli hale getirir. Sosyal hayata dair olguları eğlenerek öğrenen çocuk için sosyalleşme olumlu yönde gerçekleşir.¹¹⁵ Bu bakımdan Teen Titans Go çizgi filminin sosyalleşmenin olumu olarak gerçekleşmesine daha fazla katkı sunacağı açıktır.

Gizem uyandırma faktörü, seyircinin ilgili içeriğin devamını merak etmesi açısından önemlidir. Gizemi çözmeye çalışan izleyici içeriğe odaklanır, onu benimser ve etkisi altında kalır.¹¹⁶ Z takımı çizgi filminde yalnızca 2 bölümde ve 2 farklı durum ile gizem uyandırmışken, Teen Titans Go çizgi filminde 6 bölümde 10 kez gizem uyandırılmıştır (Tablo 2.12). Gizem durumu merakı artırarak seyircinin içerikten daha fazla etkilenmesini sağlayacak ve bu da içeriğin sosyalleşme süreçlerine olan etkisini artıracaktır.

¹¹⁵ Okumuş, "Din ve Sosyalleşme", s. 441.

¹¹⁶ Başol, *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*, s. 412-16.

Tablo 2.12 Z Takımı ve Teen Titans Go çizgi filmlerinin olay örgülerinin karşılaştırılması, 2. Kısım
(ZT: Z Takımı, TTG: Teen Titans Go)

	Karakterlerin önüne kaç kez engel çıkıyor?		Kaç farklı ironi, şaka ve komiklik durumu söz konusu?		Kaç farklı gizem uyandırma durumu var?	
Bölüm	ZT	TTG	ZT	TTG	ZT	TTG
1	3	2	5	8	0	3
2	3	4	7	11	0	3
3	1	3	7	20	0	1
4	3	1	5	19	1	1
5	1	3	3	15	0	0
6	2	4	7	16	0	0
7	1	3	9	14	0	0
8	1	2	8	20	1	1
9	3	2	3	15	0	1
10	3	1	5	18	0	0
11	0	4	8	19	0	0
12	2	5	6	22	0	0
13	1	3	2	17	0	0

Olay örgüsü ideal bir şekilde oluşturulmuş bir filmde yaşanan olaylar karakter ya da karakterlerin ruh dünyalarında değişime neden olmalıdır. Bu durum ne kadar çok gerçekleşirse görsel içeriğin izleyiciyi etkileme olasılığı o kadar artar. Z Takımı çizgi filminde hiçbir bölümde karakterlerin ruh ve düşünce dünyalarında bir değişim meydana gelmezken, Teen Titans Go çizgi filminin 13 bölümünün 8'inde bu durum üstelik bazı bölümlerde birden fazla kez olmak üzere gerçekleşmiştir (Tablo 2.13). Böyle bir değişimin olmadığı bir senaryo izleyicinin hislerine hitap etmekten oldukça uzaktır. Bu ise içeriğin bireylerin sosyalleşmesi üzerine olan etkisinin azalmasına sebep olacaktır.

İyi hazırlanmış bir filmde aktarılmak istenen değer ya da olgular anlatıma başvurulmadan olay akışı sırasında gösterilerek verilmelidir.¹¹⁷ Z Takımı çizgi filminde sadece 1 bölümde doğrudan anlatıma başvurulmuştur. Teen Titans Go çizgi filminde ise anlatıma göster

¹¹⁷ Başol, *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*, s. 422.

ilkesine aykırı bir durum hiç bulunmamaktadır (Tablo 2.13). Her iki çizgi filmde bu açıdan ideal şekilde tasarlanmıştır.

Tablo 2.13 Z Takımı ve Teen Titans Go çizgi filmlerinin olay örgülerinin karşılaştırılması, 3. Kısım
(ZT: Z Takımı, TTG: Teen Titans Go)

	Bölüm sonunda karakter ruhsal değişime uğruyor mu?		Anlatma Göster ilkesine aykırı bir durum var mı?	
Bölüm	ZT	TTG	ZT	TTG
1	Hayır	Hayır	Yok	Yok
2	Hayır	Evet	Yok	Yok
3	Hayır	Hayır	Yok	Yok
4	Hayır	Evet	Yok	Yok
5	Hayır	Evet	Yok	Yok
6	Hayır	Evet	Yok	Yok
7	Hayır	Evet	Yok	Yok
8	Hayır	Evet	Yok	Yok
9	Hayır	Hayır	Yok	Yok
10	Hayır	Hayır	Yok	Yok
11	Hayır	Evet	1	Yok
12	Hayır	Evet	Yok	Yok
13	Hayır	Hayır	Yok	Yok

Olay örgüsü yukarıdaki unsurların karşılaştırmaları doğrultusunda genel olarak ele alındığında Teen Titans Go çizgi filminin içerik olarak daha zengin olduğu ve özenle hazırlandığı görülmektedir. Seyirciyi etkileyecek ve onu içeriğe bağlayacak etkenler dikkatlice düşünülp planlanarak bir araya getirilmiştir. Z Takımı çizgi filmde de benzer çaba gözlenmesine rağmen veriler bu açıdan Teen Titans Go çizgi filminin çok gerisinde kaldığını göstermektedir.

2.3.2. Karakter Tasarımlarının Karşılaştırılması

Z Takımı çizgi filmde Arda, Efe ve Ela adlı 3 ana karakter bulunmaktadır. Karakterlerin hepsi aynı amaca sahiptir: “Z Şehri’ni korumak”. Karakterler kişisel özellikleri bakımından incelendiğinde üçünün de genel olarak aynı özelliklere sahip olduğu görülmektedir. Her üçü de günümüzde bir çocuğun taşınması beklenen tüm iyi özellikleri taşımaktadırlar (Tablo 2.5). Efe adlı karakterin oburluğu dışında karakterlerin hiçbir kötü özelliği, eksik yanı veya

kusuru bulunmamaktadır. Kusur bulunmayan bu karakterlerin kendilerinde değiştirmeye çalıştıkları herhangi bir özellik bulunmamakta, dolayısıyla bir iç mücadeleleri bulunmamaktadır. Bu durum karakterleri gerçeklikten ve doğallıktan uzaklaştırmaktadır. Her bireyin eksik yanları vardır. Mükemmele yakın karakterler izleyici kitlesi olan çocukları bu karakterlerle kendilerini kıyaslayarak kendilerinde bulunan eksik yanların onları rahatsız etmesine sebep olabilir veya çizgi film karakterleri ile kendilerini özdeşleştirmelerine engel olabilir. Bu durum ise izlenilen içerik ile kurulan bağ zayıflatır. İçerik ile bağ kurulamadığında öğrenme ve etkilenme gerçekleşmez ve çizgi filmin sosyalleşme süreçleri üzerindeki etkisi daha az olur. Çizgi film karakterleri rol model alındığında içeriğin çocukları üzerinde çok daha derin etkiler bıraktığı bilinen bir gerçektir.¹¹⁸ Karakterleri silik bir şekilde, duygu derinliğinden uzak tasarlanmış bir çizgi film çocuğun dünyasında yer edemez.¹¹⁹ Bu ise çocukların karakterlerle bağ kuramamasına ve dolayısıyla çizgi film ile aktarılmak istenen mesajın onlara ulaşamamasına neden olur. Aynı zamanda hikâyenin türüne göre öğrenerek ve gözlemlenerek gerçekleşecek olan sosyalleşme türleri çocuk tarafından daha zayıf algılanır.

Teen Titans Go çizgi filminde ise durum oldukça farklıdır. Yapımda yer alan 5 karakterin yalnızca 3'ünü incelediğimizi daha önce sebepleriyle ifade etmiştik. Robin, Raven ve Beast Boy adlı bu karakterlerin farklı hedefleri vardır. Üstelik bu hedefler onların kişilik özellikleri ışığında belirlenmiştir ve bu doğrultuda tutarlıdır. Karakterlerin özellikleri bakımından incelendiğinde birbirlerinden çok farklı oldukları görülmektedir. Her biri farklı bir his dünyası ve kişiliğe sahiptir. Mantıklı bir kurgu çerçevesinde kusurları eksiklikleri ve arzuları mevcuttur (Tablo 2.10). Bu halleriyle gerçekçi birer kişiliği yansıtmaktadırlar. İyi ve kötü yönleriyle bu karakterler, sevgiyi, hüznü, azmi, korkuyu ve diğer pek çok duyguyu hisleri ile sağlanan mantıklı kurgu bağlamında gerçekçi bir şekilde sergilemektedirler. Bu durumun izleyici kitlesi olan çocukların karakterleri benimsemesini sağlaması kaçınılmazdır. Karakterle özdeşleşen çocuk onun hikâyesini izlemek ve onunla yeni maceralara atılmayı isteyecektir. İyi tasarlanmış karakterler ayrıca olay örgüsü ile daha kolay etkileşime girebilir. Zıtları barındıran his dünyası ile karakterler olay örgüsünün tüm unsurlarına hizmet edebilir ve o olay örgüsünden kendileri de etkilenip içeriğin zenginleşmesine katkı sağlarlar. Böylelikle içerik hem karakterin derinliği hem de olay örgüsünün çekiciliği ile birlikte daha etkili hale gelir, öğretme fonksiyonu etkinleşir ve dolayısıyla sosyalleşme süreçlerine katkısı artar.

¹¹⁸ Akça, - Çilekçiler, "Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların En Çok Etkilendiği Çizgi Film Karakterleri ve Bu Karakterlerle Özdeşleşmelerinin Yol Açabileceği Dijital Tehlikeler", s. 403-433.

¹¹⁹ Başol, *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*, s. 429-450.

2.4. Erdem Çizgi Filminin Analizi

Erdem adlı yapım TRT çocuk tarafından özel bir animasyon stüdyosuna ürettirilmiştir. Çizgi filmde hikâye; kitap okumanın ne kadar güzel bir şey olduğunu anlayan “Erdem” adındaki erkek çocuk, o’nun en yakın arkadaşı “Ördek” ki gerçekten bir ördektir ve kitapçı Arif abilerinin dükkânında tanıştıkları “Zepi” adındaki kız çocuğu etrafında şekillenmektedir. Erdem, Ördek ve Zepi her yeni bölümde birlikte yeni bir kitap okumakta, kitabın içeriğini bizzat yaşadıkları bir maceraya atılmaktadır. Bu macera sırasında olayların seyrine göre onlara Erdem’in anne babası, kitapçı dükkânının sahibi Arif, Kitap Kurdu ve dede karakteri eşlik etmektedir. Çizgi filmin ilk 13 bölümü isim ve konuları ile birlikte aşağıdaki tabloda gösterilmiştir (Tablo 2.14).

Tablo 2.14 Erdem çizgi filmi bölüm adları ve konuları

Bölüm	Bölüm Adı	Konu
1.	Muhteşem Kaptan	Erdem ve Ördek zorlu hava şartlarında bir adamın kızı için aldığı hediye deniz yolculuğuyla eve ulaştırmaya çalışır.
2.	Uzay Macerası	Erdem ve Ördek arızalanan uzay üssünü tamir için uzaya doğru yola çıkar.
3.	Kartal Tüyü	Erdem, Ördek ve Zepi bal toplamaya layık olmak için kartal tüyü bulmaya çalışırlar.
4.	Hürkuş	Karakterler Vecihi Hürkuş'un dünyasına doğru yolculuğa çıkarlar ve onun macerasına eşlik ederler.
5.	Su Altı	Deniz macerasına atılan çocuklar gizemli sandığı bulmak için büyük bir çaba harcarlar.
6.	Filinta	Erdem ve Ördek sultan tarafından kaybolan yüzüğü bulmakla görevlendirilir.
7.	Zaman Makinesi	Erdem, Ördek ve Zepi zaman makinesi kullanarak geçmişe giderler.
8.	Kuzey Kutbu Macerası	Karakterler küresel ısınmanın dünya üzerindeki etkilerini araştırmak için kuzey kutbuna giderler.
9.	Sabırsız Yeniçeriler	Enderun’a giden Erdem ve Ördek bir sanat dalı seçmek zorunda kalırlar ve bu hiçte kolay olmaz.
10.	Tutumlu Bedeviler	Karakterler gezi yazısı yazmak için çöle giderler.
11.	Azimli Kanatlar	Erdem Hezarfen Ahmed Çelebi olup uçmaya çalışır.

12.	Yılan Boyun	Ördek, Erdem ve Zepi kuş gözlemcisi olurlar.
13.	İçimize Bir Yolculuk	Erdem, Zepi ve Ördek küçülerek insan vücudu içine doğru yolculuğa çıkarlar.

2.4.1. Erdem Çizgi Filminin Olay Örgüsünün Yapısal Olarak İncelenmesi

Ya şöyle olsaydı kurgusu var mı?

Erdem adlı yapımın ilk 13 bölümü incelendiğine yalnızca 1 bölümde “Ya Şöyle Olsaydı” kurgusuna başvurulduğu görülmektedir. Bu kurgu “Zaman Makinesi” adındaki 7. bölümde “Ya bir zaman makinesi olsaydı” şeklindedir. Geri kalan bölümlerde bu kurguya başvurulmamıştır (Tablo 2.15).

Hikâye; hazırlık/tetikleyici olay/bölümler/doruk noktası/çözülme şeklinde kurgulanmış mı?

Çizgi filmin 6 bölümünde hikâye hazırlık/tetikleyici olay/bölümler/doruk noktası/çözülme şeklinde kurgulanmışken kalan 7 bölümde böyle bir durum söz konusu değildir (Tablo 2.15). Örneğin “Muhteşem Kaptan” adlı 1. bölümde karakterlerimiz bir adamın kızı için aldığı hediye kızına ulaştırmak zorundadırlar. Fırtınalı bir havada deniz yolculuğuna çıkarlar, yolculuk esnasında pusula kırılır, yüksek bir dalga gemiyi batırır, hediye paketi kaybolur, yolculuğa devam etmek için bulunan kayığın bir küreği kaybolur, nihayetinde tüm engeller aşılar ve hedefe ulaşılır.

Dramatik Akış ve Tematik Akış birbirini kaç kez değiştiriyor?

Erdem çizgi filminde 13 bölüm boyunca dramatik akış tematik akışı yalnızca 2 bölümde ve toplamda 2 kez değiştirmektedir (Tablo 2.15). 1. bölümün başında kitap okumayı sevmiyor olan Erdem kitapların ne kadarda macera dolu olduğunu anlar ve kitaplara bakış açısı değişir.

Tablo 2.15 Erdem çizgi filmi olay örgüsü parametreleri, 1. kısım

Bölüm	"Ya şöyle olsaydı" kurgusu var mı?	Hikâye: Hazırlık/Tetikleyici Olay/Bölümler/Doruk Noktası/Çözülme şeklinde kurgulanmış mı?	Dramatik Akış ve Tematik Akış birbirini kaç kez değiştiriyor?
1.	Yok	Evet	1

2.	Yok	Evet	0
3.	Yok	Evet	0
4.	Yok	Evet	0
5.	Yok	Hayır	0
6.	Yok	Hayır	0
7.	Ya bir zaman makinesi olsaydı	Hayır	0
8.	Yok	Hayır	0
9.	Yok	Evet	0
10.	Yok	Evet	1
11.	Yok	Hayır	0
12.	Yok	Hayır	0
13.	Yok	Hayır	0

Karakterlerin önüne kaç kez engel çıkıyor?

Erdem çizgi filminde karakterler olay akışları boyunca 1 bölümde 5 kez, 2 bölümde 4 kez, 2 bölümde 3 kez, 4 bölümde 2 kez ve 3 bölümde 1 kez olmaz üzere 13 bölüm boyunca toplamda 30 kez engel ile karşılaşmışlardır (Tablo 2.17). Bölüm başı ortalama 2,3 kez engel çıkmıştır. Örneğin “Tutumlu Bedeviler” adlı 10. bölümde karakterlerin kullandığı uçak çöle düşer, uçağın pervanesi kırılarak parçaları her yere dağılır, çölde suları biter, yön bulmak için kullandıkları kitapçık ellerinden uçup gider.

Kaç farklı ironi, şaka ve komiklik durumu söz konusu?

Tüm ironi, şaka ve komiklik durumları 13 bölümde toplamda 40 kez gözlenmiştir. Bölüm başı yaklaşık 3 durum gözlenmiştir (Tablo 2.16). En fazla sayıda durum “Sabırsız Yeniçeriler” adlı 9. bölümde 8 kez gözlenmiştir. Bu durumlar aşağıdaki şekilde sıralanabilir:

- Ördek “benim ilgi alanım sanırım heykel çünkü bak kanatlarım tutuldu” der.
- Erdem başka şey için üzgündür ama Ördek bunu alakasız bir şekilde Erdem’in çizdiği resimlerin henüz satılmıyor oluşuna yorar.
- Zepi Erdem’in ördek çizimini bulut sanır.
- Ördek durumu toparlamak için “beni bulutların üzerinde çizmeye çalıştı da” der.
- Ok atarken ördek kendisi ok yerine fırlatır.

- Erdem arı kovanına ok fırlatır ve bu nedenle eğitmen onları grubun geri kalanı için daha selâmetli olacak diye gruptan ayırır.
- Erdem “zil sesini hala duyuyorum” deyince Ördek aklıktan karnım zil çalıyor olabilir der.
- Erdem ve Ördeğin köprünün iki ayağını okla hata ile vurmalarını karşılaştıkları adam onların iyi nişancı olmalarına yorar.

Kaç farklı gizem uyandırma durumu var?

Erdem çizgi filminde 5 farklı bölümde 5 kez gizem uyandırma durumundan faydalanılmıştır (Tablo 2.16). “Filinta” adlı 6. bölümde sultanın yüzüğünü kimin aldığı konusu bölüm sonuna kadar gizemini sürdürmüştür.

Tablo 2.16 Erdem çizgi filmi olay örgüsü parametreleri, 2. kısım

Bölüm	Karakterlerin önüne kaç kez engel çıkıyor?	Kaç farklı ironi, şaka ve komiklik durumu söz konusu?	Kaç farklı gizem / merak uyandırma durumu var?
1.	4	1	1
2.	3	1	0
3.	5	2	0
4.	2	4	0
5.	2	4	0
6.	0	2	1
7.	2	1	1
8.	3	7	1
9.	2	8	0
10.	4	3	0
11.	1	2	0
12.	1	2	1
13.	1	3	0

Bölüm sonunda karakter ya da karakterler ruhsal, duygusal ve zihinsel bir değişime uğruyor mu?

Erdem çizgi filminde 2 bölümde karakter veya karakterler ruhsal, duygusal ve zihinsel bir değişime uğramamaktadırlar. Muhteşem Kaptan” adlı 1. bölümde Erdem kitap okumanın

güzel bir şey olduğunu anlarken, tutumlu bedeviler adlı 10. bölümde Ördek tutumlu olmanın önemini anlamaktadır (Tablo 2.17).

Anlatma - göster ilkesine aykırı bir durum, doğrudan didaktik bir söylem var mı?

Erdem çizgi filminde 13 bölümün 10 tanesinde toplamda 26 kez “anlatma - göster” ilkesine aykırı durum gözlenmiştir (Tablo 2.17). Örnek olarak “Kuzey Kutbu Macerası” adlı 8. bölümde çevre kirliliği ve küresel problemler doğrudan anlatımla verilmiş, dünyanın nasıl kirlendiği ayrıntılı bir şekilde sözlü anlatımla verilmiş ve yine kutupların erimemesi için ne yapılması gerektiği doğrudan anlatımla verilmiştir.

Tablo 2.17 Erdem çizgi filmi olay örgüsü parametreleri, 3. kısım

Bölüm	Bölüm sonunda karakter ruhsal değişime uğruyor mu?	Anlatma - göster ilkesine aykırı bir durum, doğrudan didaktik bir söylem var mı?
1.	Evet	1
2.	Hayır	1
3.	Hayır	2
4.	Hayır	5
5.	Hayır	1
6.	Hayır	0
7.	Hayır	0
8.	Hayır	3
9.	Hayır	4
10.	Evet	3
11.	Hayır	0
12.	Hayır	1
13.	Hayır	5

2.4.2. Erdem Çizgi Film Karakter Tasarımlarının İncelenmesi

Erdem adlı yapımda çoklu karakter yapısı söz konusudur. Genel olay örgüsü Erdem, Zepi ve Ördek adındaki 3 karakter üzerinden işlenmiştir. İlgili karakterlerin özellikleri şu şekildedir:

Erdem: Amacı olabildiğince eğlenmek olan Erdem hayalperest ve macera severdir. Odasını sürekli dağıtır ve toplamaya üşenir. Bilgisayar oyunlarına düşkündür. Bununla birlikte bu kötü özellikler sadece 2 bölümde göze çarpmakta 13 bölümün genelinde karakter genel

olarak iyi özellikleriyle ideal bir kişilik sergilemektedir. Karakterin düzeltmeye çalıştığı bir yönü yoktur.

Zepi: Zepi'nin belirgin bir amacı bulunmamaktadır. Meraklı, kitap okumayı seven, sağduyulu, yardımsever, arkadaş canlısı bir karakterdir. Karakterin herhangi bir iç mücadelesi bulunmamakta, düzeltmeye çalıştığı bir yanı bulunmamaktadır.

Ördek: Ördek'in herhangi bir belirgin amacı bulunmamaktadır. Genel olarak olgun ve iyi bir dosttur. Bununla beraber şakacı, huysuz, tez canlı ve isyankâr yanları da mevcuttur. Karakterin düzeltmeye çalıştığı bir yönü bulunmamaktadır.

Tablo 2.18 Erdem çizgi filmi karakterlerinin özellikleri

	Erdem	Zepi	Ördek
Karakterin amacı var mı?	Olabildiğince eğlenmek.	Yok	Yok
Karakterin iyi özellikleri nelerdir?	Hayalperest, Macera sever	Meraklı, kitap okumayı seven, sağduyulu, yardımsever, arkadaş canlısı	Olgun, iyi bir dost.
Karakterin kötü özellikleri (zayıflığı/kusurları) nelerdir?	Dağınık, Bilgisayar oyunlarına düşkün.	Yok	Huysuz, tez canlı.
Karakterin düzeltmeye çalıştığı bir yönü var mı?	Yok.	Yok.	Yok.

2.5. Adventure Time Çizgi filminin Analizi

Adventure Time çizgi filmi özel bir animasyon şirketi tarafından Cartoon Network kanalı için hazırlanmıştır. Seri, Finn adındaki bir insan çocuk ve onun en iyi arkadaşı köpek Jake'in başından geçen maceraları konu edinmektedir. Karakterler olabildiğince karmaşık post apokaliptik Ooo diyarında pek çok ilginç karakterle birlikte yaşamaktadırlar. Çizgi filmin ilk 13 bölümü isim ve konuları ile birlikte aşağıdaki tabloda gösterilmiştir (Tablo 2.19).

Tablo 2.19 Adventure Time çizgi filmi bölüm adları ve konuları

Bölüm	Bölüm Adı	Konu
--------------	------------------	-------------

1.	Pijama Partisi	Finn halkı şeker ve pastalardan oluşan prensese onları zombilerden kurtarması için yardım eder.
2.	Yumrulu Bölgede Tehlike	Yumrulu prenses tarafından ısırılan Jake gün batmadan yumrulu bölgedeki iksire ulaşmazlarsa sonsuza dek yumrulu olarak kalacaktır. Bu durumu düzeltmek için zorlu bir maceraya atılırlar.
3.	Elyazması	Fin kahraman olmak için özel bir yerde saklı olan elyazması kitabı bulmak zorundadır.
4.	Oyuncu	Oyuncu adlı bebek yaratık Fin ve Jake'in peşine takılır. Fin ve Jake sorumsuzca onunla eğlenirken aslında ona zarar verdiklerinin farkına varırlar.
5.	Aşk Mahkûmları	Buz kralı evlenmek amacıyla prensesleri zindana kapatmıştır. Fin ve Jake onları kurtarmak için ellerinden geleni yapar.
6.	Tombiş Fil	Finn ve Jake kendilerine güzel elmalı turtalar yapan Tombiş Fili onun en büyük hayali olan kristal elmaya götürmeye çalışırlar.
7.	Yürek Ricardio	Finn, Buz Kral'ından kopup prensesin yüreğini ele geçirmeye gelen Yürek'e aldanan prensesi kurtarmaya çalışır ve bir yandan da kıskançlık ile mücadele eder.
8.	İş Zamanı	Jake ve Finn'in yaşadığı yere bir buzdağı içinde donmuş iş adamları gelir. Jake ve Finn tüm işleri onlara yıkar ve bu durum daha sonra başlarına bela olur.
9.	En sevdiğim iki kişi	Jake, arkadaşı Finn ve sevgilisi ile ayrı ayrı zaman geçirmekte zorluk yaşamaktadır ve ikisini bir araya getirmeye karar verir.
10.	Bumbum Dağındaki Anılar	Herkesi yardım etmek isteyen Finn herkesin derdiyle bir anda baş başa kalır.
11.	Büyücü	Büyücülük okuluna giden Jake ve Finn'in eğitim sonrası başları belaya girer.
12.	Tahliye	Bir vampir Finn ve Jake'i evlerinden eder ve onlarda yeni ev aramaya koyulurlar.
13.	Hırsızlar Şehri	Hırsızlar şehrine giren Finn ve Jake'in hırsıza dönüşmemeye dair mücadeleleri ele alınmaktadır.

2.5.1. Adventure Time Çizgi Filminin Olay Örgüsünün Yapısal Olarak İncelenmesi

Ya şöyle olsaydı kurgusu var mı?

Adventure Time adlı yapımın ilk 13 bölümü incelendiğine 5 bölümde “Ya şöyle olsaydı” kurgusuna başvurulduğu görülmektedir (Tablo 2.20). “Pijama Partisi” adındaki 1. bölümde bu “Ya ölüleri diriltten bir iksir ölüleri canlandırmadan diriltseydi” iken, Yumrulu Bölgede Tehlike adlı 2. Bölümde “Ya yumrulu karakterlerden oluşan bir başka dünya olsaydı” şeklindedir. Yine “İş Zamanı” adındaki 8. bölümde “Ya tüm işleri bizim yerimize iş adamları yapsaydı” kurgusu ele alınırken, “Bumbum dağındaki anılar” adlı 10. bölümde “Ya dağlar gördükleri manzaradan sıkılırsa” ve “Hırsızlar Şehri” adındaki 13. Bölümde “Ya herkesi hırsız haline getiren bir şehir olsaydı” şeklinde kurgulanmıştır.

Hikâye; hazırlık/tetikleyici olay/bölümler/doruk noktası/çözülme şeklinde kurgulanmış mı?

Adventure Time çizgi filminin tüm bölümleri hazırlık/tetikleyici olay/bölümler/doruk noktası/çözülme şeklinde kurgulanmıştır (Tablo 2.20). Örneğin “Pijama Partisi” adlı bölümde Finn ve Prenses şekerleri hayata döndürmeye çalışmaktadırlar. Ancak iksirdeki bir hata nedeniyle şekerler canlanmak yerine zombiye dönüşürler. Zombi şekerler şeker ülkesinin şekerden oluşan vatandaşlarını yiyecektir. Eğer şeker ülkesinin vatandaşları durumu öğrenirse korkudan patlayacaklardır. Şeker halkını zombilerden korumak için saraya toplarlar ama onlara durumu anlatmamalıdır. Finn halkın zombiler hakkında herhangi bir şey öğrenmesine engel olmalıdır. Finn en fazla güçlüğü en yakın arkadaşı Jake’ten durumu saklamakta çekecektir. Çünkü Finn ve Prenses konuşurken onları duymuştur. Zombiler sarayın etrafını sarar. Durumu saklamak daha da güçleşir. Finn duruma çözüm ürettikçe durum daha da kötüleşir. Zombiler sarayın içine girer. Sonunda Finn zombileri yense de prensese verdiği sözü tutamaz ve arkadaşı Jake’e sırrı söyler. Saray muhafızları sırrı tutamadığı için Finn’i ateşle tehdit eder ve onu sınava tabi tutarlar. Finn cevapları doğru verir ve her şey düzelir. Tüm olaylar sonrasında en sonda karakterlerin yenedünyası tanıtılır.

Dramatik Akış ve Tematik Akış birbirini kaç kez değiştiriyor?

Adventure Time çizgi filminde ilk 13 bölümün 3’ünde dramatik akış tematik akışı veya tematik akış dramatik akışı 4 kez değiştirmiştir (Tablo 2.20). Örneğin “İş Zamanı” adlı 8. bölümde dramatik akışta gelişen olaylar sonucunda Finn ve Jake kendi işini kendileri yapmanın önemini anlarlar. Bu değişimin 2 kez yaşandığı “En Sevdiğim 2 Kişi” adlı 9. bölümde ise durum şu şekildedir: Jake yaşadığı olaylar sonucunda iki sevdiği kişi olan sevgilisi ve arkadaşı Finn’i

bir araya getirme kararı alır. Onları bir araya getirdikten sonra gelişen olaylar sonucunda ise onları birbirinden ayırma kararı alır.

Tablo 2.20 Adventure Time çizgi filmi olay örgüsü parametreleri, 1. kısım

Bölüm	"Ya şöyle olsaydı" kurgusu var mı?	Hikâye: Hazırlık/Tetikleyici Olay/Bölümler/Doruk Noktası/Çözülme şeklinde kurgulanmış mı?	Dramatik Akış ve Tematik Akış birbirini kaç kez değiştiriyor?
1.	Ya ölüleri diriltten bir iksir ölüleri canlandırmadan diriltseydi?	Evet	0
2.	Ya yumrulu karakterlerden oluşan başka bir dünya olsaydı?	Evet	0
3.	Yok	Evet	0
4.	Yok	Evet	0
5.	Yok	Evet	0
6.	Yok	Evet	0
7.	Yok	Evet	0
8.	Ya bizim adımıza her şeyi iş adamları yapsaydı	Evet	1 Kez
9.	Yok	Evet	2 Kez
10.	Ya dağlar gördükleri manzaradan sıkılırsa	Evet	0
11.	Yok	Evet	0
12.	Yok	Evet	1 kez
13.	Ya herkesi hırsız haline getiren bir şehir olsaydı.	Evet	0

Karakterlerin önüne kaç kez engel çıkıyor?

Teen Titans Go çizgi filminde 1 bölümde 8 kez, 1 bölümde 7 kez, 1 bölümde 6 kez, 1 bölümde 5 kez, 3 bölümde dörder kez, 6 bölümde üçer kez olmak üzere 13 bölüm boyunca karakterlerin karşısına 56 kez engel çıkmıştır (Tablo 2.21). Karakterlerin karşısına engel çıkmayan bölüm yoktur. Karakterler bölüm başı ortalama 4,3 kez engelle karşılaşmıştır.

Örneğin “Yumrulu Bölgede Tehlike” adlı 2. bölümde Jake yumru hastalığına yakalanır. Finn ve Jake durumu düzeltmek için çıktıkları yolculukta yumrulu bölgeye giriş kapısında kurbağa engeliyle, yumrulu bölgedeki buluşma yerinin milyonlarca kilometre uzaklıkta olması engeliyle, yumrulu boşluğa düşme tehlikesiyle, buluşma yerine gidecek arabayı bulamama durumuyla, panzehrın aslında sırayla kullanılan ve sadece bir süreliğine yumrululuğu düzelten bir küre olması durumuyla, Jake’in tamamen yumruluya dönüşüp Finn’i terk etmesi ve kürenin üzerine oturmayı istemeyişi engeliyle ve Finn’in yumruluya dönüşüp bilincini kaybetmesi engelleriyle karşılaşır.

Kaç farklı ironi, şaka ve komiklik durumu söz konusu?

Tüm ironi, şaka ve komiklik durumları 13 bölümde toplamda 111 kez gözlenmiştir (Tablo 2.21). Bölüm başı yaklaşık 8,5 durum gözlenmiştir. En fazla sayıda durum “İş Zamanı” adlı 8. bölümde mevcuttur ve 22 kez gözlenmiştir. En az ise 4 kez olmak üzere “Hırsızlar Şehri” adındaki 13. bölümde gözlenmiştir. Kapsamlı bir örnek olarak 8. bölümde ironi, şaka ve komiklik durumları şu şekilde gözlenmiştir:

- Buz kütlelerinden Finn bir sürü şey bulurken Jake sürekli ama sürekli sadece bebek çorapları bulur.
- Jake’in bulduğu çorapların hepsi sol ayak içindir.
- Finn Jake'e tombalak der.
- “Durun” lafı iş adamlarında anksiyete oluşturur.
- İş adamları zombi gibi tasvir edilmiştir.
- İş adamları denize uzanan iskeleyi bir oyun parkı şeklinde inşa ederler.
- “İş” lafını duyan iş adamları dans ederler.
- İş adamları bağımlı bir şekilde sürekli not tutarlar.
- Fonksiyonsuz küpler bir sosis prensese saldırırlar.
- Kendisi kurtarılrken uyuyan prensesin ağzının suyunun akar.
- Sosisli prenses Finn'i öpmek ister.
- Jake'in eli ne ihtiyaçsa sürekli ona dönüşür.
- Jake artık kilo almış olan Finn'in göbeğinden buz kırılı yapıp onunla alay eder.
- Benzer şekilde Finn âşık olduğu prensesi göbeğini şekillendirerek yapıp onu konuşurur.
- Kendisini kovalayan canavara arkadaşları yumuşak "sadece çirkinsin dedim" der.

- Jake ve Fin yumuşağı kurtarma işini iş adamlarına verir ve kendilerini daha büyük maceralara sakladıklarını söyleyerek düşünmek için bile yorgun olduklarını söylerler.
- İş adamları canlıları toplayıp hapsederler ve onlar için iyi olanı onların adına düşündüklerini ima ederler.
- Finn özel bir yöntemle robota müdahale edeceğini söyler, sonra gidip robota tekme atar ve ardından hemen yakalanır.
- Jake yakalanıp atıldığı mahzeni tekmelemeye devam eder ve “burayı tekmeleyemez miyim sandınız” der.
- Finn tüm problemleri iş adamlarına "sizi tekrar işe alıyorum" diyerek çözer.
- Finn iş adamlarına adadan ayrılacakları bir buzdağında donmaları işini verir.
- Jake'in göbeği yok olur ve Finn'in göbeği kalıcı olur.

Kaç farklı gizem uyandırma durumu var?

Adventure Time çizgi filminde 6 farklı bölümde 7 kez gizem uyandırma durumundan faydalanılmıştır (Tablo 2.21). “El Yazması” adlı 3. bölümde yüce gönüllü kahramanlar için yazılmış bir kitabın varlığının bir gizem olarak sunulması ve “Yürek Ricardio” adındaki 7. bölümde Yürek Ricardio ve Buz Kralı arasında geçen diyalogun sessiz bir şekilde uzaktan verilmesi örnek olarak verilebilir.

Tablo 2.21 Adventure Time çizgi filmi olay örgüsü parametreleri, 2. kısım

Bölüm	Karakterlerin önüne kaç kez engel çıkıyor?	Kaç farklı ironi, şaka ve komiklik durumu söz konusu?	Kaç farklı gizem uyandırma durumu var?
1.	7	6	0
2.	8	9	0
3.	3	13	2
4.	4	3	0
5.	3	10	0
6.	6	5	1
7.	3	5	1
8.	4	22	1
9.	5	5	0
10.	3	9	0
11.	3	13	0

12.	3	7	1
13.	4	4	1

Bölüm sonunda karakter ya da karakterler ruhsal, duygusal ve zihinsel bir değişime uğruyor mu?

Adventure Time çizgi filminde 3 bölümde karakter veya karakterler ruhsal, duygusal ve zihinsel değişime uğramaktadırlar. “İş Zamanı” adlı 8. bölüm, “En sevdiğim 2 kişi” adlı 9. bölüm ve “Tahliye” adlı 12. bölümde bu değişimler gerçekleşmektedir (Tablo 2.22).

Anlatma - göster ilkesine aykırı bir durum, doğrudan didaktik bir söylem var mı?

Adventure Time adlı yapımın hiçbir bölümünde anlatma - göster ilkesine aykırı bir durum gözlenmemiştir (Tablo 2.22).

Tablo 2.22 Adventure Time çizgi filmi olay örgüsü parametreleri, 3. kısım

Bölüm	Bölüm sonunda karakter ruhsal değişime uğruyor mu?	Anlatma - göster ilkesine aykırı bir durum var mı?
1.	Hayır	Yok
2.	Hayır	Yok
3.	Hayır	Yok
4.	Hayır	Yok
5.	Hayır	Yok
6.	Hayır	Yok
7.	Hayır	Yok
8.	Evet	Yok
9.	Evet	Yok
10.	Hayır	Yok
11.	Hayır	Yok
12.	Evet	Yok
13.	Hayır	Yok

2.5.2. Adventure Time Çizgi Film Karakter Tasarımlarının İncelenmesi

Adventure Time çizgi filminde Genel olay örgüsü Finn ve Jake adlı iki karakter üzerinden işlenmiştir. İlgili karakterlerin özellikleri şu şekildedir (Tablo 2.23):

Finn: Finn, hayatını kötülerle savaşmaya ve insanlara yardım etmeye adanmıştır. Dostluğa büyük önem verir. Zeki, cesur ve macera severdir. Eğlenceye sınırsız bir şekilde düşkündür. O kadarki eğlence peşinden koşmak nedeniyle başına türlü belalar gelir. Genel olarak saf bir karakter yapısına sahiptir ve duyduklarına hemen inanır. Prensese âşıktır. Çocukluğu iyi geçmemiştir ve çocukluğunda yaşadığı olayların kendi dünyasında dezavantaj oluşturmaları yerine onları avantaja çevirme konusunda kararlıdır.

Jake: Jake'in belirgin bir amacı yoktur. Finn ile iyi vakit geçirmek en çok sevdiği şeydir. Macerayı ve doyasıya, sorumsuzca eğlenmeyi sever. Vurdumduymaz ve oldukça tembeldir. Genelde kolayca arzularına yenik düşer. Jake'in değiştirmeye çalıştığı bir yönü bulunmamaktadır.

Tablo 2.23 Adventure Time çizgi filmi karakter özellikleri

	Finn	Jake
Karakterin amacı var mı?	Hayatını kötüler ile savaşmaya ve insanlara yardım etmeye adanmıştır.	Finn ile vakit geçirmek.
Karakterin iyi özellikleri nelerdir?	Dostluğa büyük önem verir. Macera sever. Çalışkan, Cesur ve zeki.	Macera sever.
Karakterin kötü özellikleri (zayıflığı/kusurları) nelerdir?	Duyduklarına çabuk inanır, prensese âşıktır, kıskançtır.	Vurdumduymaz ve tembeldir. Genelde kolayca arzularına yenik düşer.
Karakterin düzeltmeye çalıştığı bir yönü var mı?	Çocukluğunda yaşadığı travmaları vardır ve bunlarla mücadele halindedir.	Yok

2.6. Erdem ve Adventure Time Çizgi Filmlerinin Karşılaştırılması

Buraya kadar Erdem ve Adventure Time çizgi filmleri ayrı ayrı olmak üzere senaryo yapıları açısından kıyaslanmıştır. Aşağıda her iki çizgi film tüm parametreler açısından kıyaslanacaktır.

2.6.1. Olay örgülerinin karşılaştırılması

Seyircide merak uyandıran “Ya şöyle olsaydı” kurgusuna Erdem çizgi filminde 13 bölüm boyunca yalnızca bir kez başvurulurken Adventure Time çizgi filminde 5 bölümde

kullanılmıştır. Bu durum en azından on üçer bölümün içinde bu yapının kullanıldığı bölümler açısından Adventure Time çizgi filminin merak uyandırıcılık bakımından daha etkili olduğunu göstermektedir (Tablo 2.24). Bu haliyle Adventure Time çizgi filminin izleyicinin hayal kurmasına daha fazla katkı sunacağı ve ayrıca sosyal ortamdaki ani değişimlerle nasıl başa çıkacağı hakkında daha fazla bilgilendireceği açıktır.¹²⁰ Sosyalleşme sürecine etki daha fazla olacaktır.

Hikâyesi hazırlık/tetikleyici olay/bölümler/doruk noktası/çözülme şeklinde kurgulanan içerikler seyircinin ilgisini daha çok çekmekte ve merakını canlı tutmaktadır. Erdem çizgi filminin ilk 13 bölümünün 7 bölümü hazırlık-tetikleyici olay-bölümler- doruk noktası-çözülme şeklinde kurgulanmışken Adventure Time çizgi filminin tüm bölümleri bu şekilde kurgulanmıştır. Tüm bölümlerde hikâye tasarımının klasik yapıya göre tasarlanmasına dikkat edilmesi nedeniyle Adventure Time çizgi filmi seyirciyi etkileme açısından Erdem çizgi filmine kıyasla bu bağlamda da daha öndedir. (Tablo 2.24). Çocuğun ilgisini daha fazla toplayacak olan Adventure Time hikâye bağlamında içerikte yer alabilecek tüm sosyalleşme türleri açısından çocuğun sosyal hayatına daha fazla katkı sunacaktır.

Erdem çizgi filminde ilk 13 bölümde dramatik akış tematik akışı veya tematik akış dramatik akışı 2 bölümde ve toplamda 2 kez değiştirmişken Adventure Time çizgi filminde 13 bölümün 3'ünde tematik akış dramatik akışı veya dramatik akış tematik akışı toplama 4 kez değiştirmiştir. Her iki film bu açıdan benzerdir. Dramatik akış ve tematik akışın birbiriyle pek çok bölümde hiç ilişkilenebilmesi her iki yapım için büyük bir eksikliktir (Tablo 2.24).

Tablo 2.24 Erdem ve Adventure Time çizgi filmlerinin olay örgülerinin karşılaştırılması, 1. kısım (E: Erdem, AT: Adventure Time)

	"Ya şöyle olsaydı"		Hikâye: Hazırlık/Tetikleyici Olay/Bölümler/Doruk Noktası/Çözülme şeklinde kurgulanmış mı?		Dramatik Akış ve Tematik Akış birbirini kaç kez değiştiriyor?	
Bölüm	E	AT	E	AT	E	AT

¹²⁰ Başol, *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*, s. 387.

1	Yok	Ya ölüleri diriltten bir iksir ölüleri canlandırmadan diriltseydi?	Evet	Evet	1	0
2	Yok	Ya yumrulu karakterlerden oluşan başka bir dünya olsaydı?	Evet	Evet	0	0
3	Yok	Yok	Evet	Evet	0	0
4	Yok	Yok	Evet	Evet	0	0
5	Yok	Yok	Hayır	Evet	0	0
6	Yok	Yok	Hayır	Evet	0	0
7	Ya bir zaman makinesi olsaydı?	Yok	Hayır	Evet	0	0
8	Yok	Ya bizim adımıza her şeyi iş adamları yapsaydı	Hayır	Evet	0	1
9	Yok	Yok	Evet	Evet	0	2
10	Yok	Ya dağlar gördükleri manzaradan sıkılırsa	Evet	Evet	1	0
11	Yok	Yok	Hayır	Evet	0	0
12	Yok	Yok	Hayır	Evet	0	1
13	Yok	Ya herkesi hırsıza dönüştüren bir şehir olsaydı.	Hayır	Evet	0	0

Karakterlerin engellerle karşılaşması içeriğin sürdürülebilir ve tekrarlı olarak izlenmesi ve seyircinin içeriğe bağlanması açısından önemlidir.¹²¹ Erdem çizgi filminde tüm bölümlerde karakterlerin karşısına toplamda 30 engel çıkmıştır. Adventure Time çizgi filminde ise karakterlerin karşısına toplamda 56 kez engel çıkmıştır (Tablo 2.25). Erdem çizgi filminde karakterler bölüm başı ortalama 2,3 kez engelle karşılaşırken, bu değer Adventure Time çizgi filminde 4,3'tür. Bu durum sadece karakterlerin karşılaştığı engellerin sayısı dikkate alındığında Adventure Time çizgi filminde aksiyonun 1.9 kez daha fazla gerçekleştiğini göstermektedir. Şüphesiz bu durum seyirci kitlesi olan çocukların Adventure Time çizgi filmine

¹²¹ Başol, *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*, s. 274 – 91.

daha fazla ilgi duyacakları, onu daha yakından takip edecekleri ve ilgili içerikten daha çok etkilenecekleri anlamına gelmektedir. Aşılması gereken hiçbir zorluğu içermeyen bir hikâye seyirci üzerinde etki bırakmaz. Böyle bir hikâye izleyiciye yeni şeyler öğretmede eksik kalır. Sosyalleşme gerçek anlamda bir öğrenmeyi içerdiğinden sosyalleşme süreçlerine etkinin azalacağı açıktır.¹²² Böyle bir yapıda çizgi film yoluyla aktarılacak istenen değerler seyirci tarafından benimsenmez.

Erdem filminde tam 40 kez ironi, şaka ve komiklik durumlarına rastlanırken, Adventure Time çizgi filminde 111 kez rastlanmıştır (Tablo 2.25). Erdem çizgi filminde bölüm başı ortalama 3 durum gözlenirken Adventure Time çizgi filminde 8,5 kez, yani yaklaşık 3 kat daha fazla gözlenmiştir. İroni, şaka ve komiklik durumları küçük ayrıntılarla içeriği daha canlı ve çekici kılmaktadır. Şakalar ve komik durumlar içeriği eğlenceli hale getirirken, ironi durumu seyirciyi düşünmeye ve taraf tutmaya itmektedir. Bu açıdan bakıldığında ve Adventure Time adlı yapımda bunun 3 kat daha fazla kez gerçekleşmiş olduğu göz önünde bulundurulduğunda ilgili içeriğin seyirci tarafından daha çok talep edileceği, daha yakından takip edileceği ve dolayısıyla seyircinin daha fazla etki altında kalacağı anlamına gelmektedir. Şakalar ve komik durumlar içeriği eğlenceli hale getirir. Eğlenirken çok daha etkili bir öğrenme gerçekleşir.¹²³ Eğlenceli bir çizgi film çocuğun olumlu sosyalleşmesine katkıda bulunurken hikâyede gerçekleşen tüm sosyalleşme türlerini daha iyi özümsemesine ve öğrenmesine olanak sağlar.

Erdem çizgi filminde 5 bölümde ve 5 farklı durum ile gizem uyandırılmışken, Adventure Time çizgi filminde 6 farklı bölümde 7 kez gizem uyandırılmıştır (Tablo 2.25). Gizem durumu seyircinin merakını çeker ve içeriğe odaklanmasını, ona bağlanmasını ve ondan etkilenmesini sağlar. Bu ise çizgi filmin sosyalleşme üzerindeki etkisine katkı sunacaktır.

Tablo 2.25 Erdem ve Adventure Time çizgi filmlerinin olay örgülerinin karşılaştırılması, 2. kısım

(E: Erdem, AT: Adventure Time)

	Karakterlerin önüne kaç kez engel çıkıyor?		Kaç farklı ironi, şaka ve komiklik durumu söz konusu?		Kaç farklı gizem uyandırma durumu var?	
Bölüm	E	AT	E	AT	E	AT
1	4	7	1	1	1	1
2	3	8	1	1	0	0

¹²² Nabavi, “Bandura’s social learning theory & social cognitive learning theory”, s. 1-24.

¹²³ Tim T. Morris, vd., “School enjoyment at age 6 predicts later educational achievement as strongly as socioeconomic background and gender”, *SocArXivPaper* (2019), s. 1-16.

3	5	3	2	2	0	0
4	2	4	4	4	0	0
5	2	3	4	4	0	0
6	0	6	2	2	1	1
7	2	3	1	1	1	1
8	3	4	7	7	1	1
9	2	5	8	8	0	0
10	4	3	3	3	0	0
11	1	3	2	2	0	0
12	1	3	2	2	1	1
13	1	4	3	3	0	0

Erdem çizgi filminin 13 bölümünün 2 bölümünde karakterlerin ruh ve düşünce dünyalarında bir değişim meydana gelirken, Adventure Time çizgi filminin 3 bölümünde bu durum gerçekleşmiştir (Tablo 2.26). Bu açıdan her iki yapım arasında belirgin bir fark görülmemektedir. Her iki yapımda bu açıdan oldukça eksiktir.

Erdem adlı çizgi filmin 10 bölümünde 26 kez “anlatma - göster” ilkesine aykırı durum gözlenirken, Adventure Time çizgi filminin hiçbir bölümünde “anlatma - göster” ilkesine aykırı bir durum gözlenmemiştir (Tablo 2.26). Bir öğretinin, değer ve herhangi bir bilginin aksiyonla ve olay örgüsünün temel araçlarıyla verilmediği, doğrudan, sözlü anlatımla verildiği veya çatışmadan uzak, bağlantısız bir şekilde sunulduğu durumlar seyircide sıkılma hissi uyandırır. Didaktik içeriğin aksiyon sırasında dolaylı olarak çıkarımla anlaşılmasındansa doğrudan, genel kurgudan bağımsız olarak verildiği durum içeriğin gerçekçiliğine zarar verir ve seyirci içeriğin etkisinden uzaklaşır. Hikâyeye kendini kaptıran bir seyirci bir anda zoraki bir bilgi aktarım çabasıyla karşılaştığında bu durum onu içeriğe bağlanmaktan uzaklaştırır. Bu ise içeriğin öğretme potansiyelini zayıflatır. Sosyalleşmenin öğrenme ile meydana geldiği dikkate alındığında didaktik bir çizgi filmin sosyalleşme üzerindeki etkisinin zayıfladığı açıktır.¹²⁴ Erdem çizgi filminde 26 kez gözlenen bu durumun Adventure Time çizgi filminde hiç gözlenmemiş oluşu, seyircinin dikkatinin dağıtılmayacak oluşu ve içerikle bağının kopmasına neden olan bu etkenlerin bulunmaması nedeniyle Adventure Time çizgi filminin bu açıdan çok daha avantajlı olduğunu göstermektedir.

¹²⁴ Bandura, *Social learning theory*, s. 6-10.

Tablo 2.26 Erdem ve Adventure Time çizgi filmlerinin olay örgülerinin karşılaştırılması, 3. kısım

(E: Erdem, AT: Adventure Time)

	Bölüm sonunda karakter ruhsal değişime uğruyor mu?		Anlatma - göster ilkesine aykırı bir durum var mı?	
Bölüm	E	AT	E	AT
1	Hayır	Hayır	Yok	Yok
2	Hayır	Evet	Yok	Yok
3	Hayır	Hayır	Yok	Yok
4	Hayır	Evet	Yok	Yok
5	Hayır	Evet	Yok	Yok
6	Hayır	Evet	Yok	Yok
7	Hayır	Evet	Yok	Yok
8	Hayır	Evet	Yok	Yok
9	Hayır	Hayır	Yok	Yok
10	Hayır	Hayır	Yok	Yok
11	Hayır	Evet	1	Yok
12	Hayır	Evet	Yok	Yok
13	Hayır	Hayır	Yok	Yok

2.6.2. Karakter Tasarımlarının Karşılaştırılması

Erdem çizgi filminde olay örgüsünü temel olarak 3 farklı karakter göğüslemiştir. Erdem karakteri bir kaç bölümde sergilediği tembellik, dağınıklık ve bilgisayar oyunlarına düşkünlük durumları haricinde neredeyse hiç kötü bir huya sahip değildir. Olaylar karşısında hep iyi, mantıklı ve doğru olanı seçme eğilimindedir. Sözleri de hep doğru olana işaret etmektedir. Bu açıdan karakter çeşitli eksiklikler eşliğinde şekillenmiş bir kişilikten ziyade bütün bütün iyi bir karakterdir. Zepi adlı karakterin belirgin amacı bulunmamaktadır. Bir iç mücadelesi çatışması yoktur. Ördek ise genel olarak Erdem ve Zepi ile benzer özellikleri taşısa da huysuz yönleri, tez canlı oluşu ve zaman zaman ortaya çıkan isyankâr tavırları ile farklı bir kişiliğe sahiptir (Tablo 2.18). Bu yönleriyle ördek Erdem ve Zepi'ye göre eğlenceli bir karakterdir. Adventure Time çizgi filminde ise olaylar Finn ve Jake adlı iki karakter üzerinden ilerlemektedir. Genel olarak amaçları kötülerle savaşmak olsa da her iki karakterde eğlence için sınır tanımaz bir şekilde ne gerekiyorsa yapma eğilimindedir. Duyduklarına hemen inanan ve çabucak dolduruşa gelebilen Finn, bu yüzden çok fazla zahmetle karşılaşmakta ve umursamaz arkadaşı Jake'in de etkisiyle kendini pek çok zor durumun içinde bulmaktadır. Bunlarla birlikte çocukluktan kalma

travmalarla da mücadele etmektedir. Bu yönüyle Finn bir duygu dünyasına sahiptir ve seyircinin kendisini benimsemesini sağlayan ve seyircide iz bırakan yönleri bulunmaktadır. Jake ise vurdumduymaz ve tembel yanlarıyla kendine has bir karaktere sahiptir (Tablo 2.23). Her iki karakterde iyiyi doğrudan doğruya asla telkin etmemekte, didaktik bir görünüm sergilememektedirler. Erdem çizgi filminin karakterlerinin genel gerçeklikten uzak iyilik timsali yapılarına karşın, Adventure Time çizgi filmindeki karakterlerin çılgın, eğlenceli ve keyif veren yapılarının seyircide daha fazla bağlanma ve içerikten etkilenme etkisi oluşturacağı açıktır (Tablo 2.27). Çizgi film karakterlerini rol model olarak alabilmektedir ve rol model çocuklukta çok etkili bir faktördür. Çocuklar dikkat çekici çizgi film karakterlerini örnek almaya daha meyillidir.¹²⁵ Adventure Time çizgi filmindeki karakterler çocuk üzerinde daha fazla iz bırakacak şekilde kurgulanmıştır. Adventure Time'ın çocukların sosyalleşme süreçleri üzerinde daha etkili olacağı açıktır.

2.7. Çalışmada Analiz Edilen Çizgi Filmlerdeki Sosyalleşme Tipolojilerinin Değer Aktarımına Etkisinin Karşılaştırılması

Bu çalışmada menşei ve üretiliş amaçları birbirinden farklı olan çizgi filmler karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Z Takımı ve Erdem çizgi filmleri yerli şirketler tarafından “hedef kitlesi sadece çocuklar olan ve çocuk merkezli yayın yapan”¹²⁶ TRT Çocuk televizyon kanalı için üretilmiş içeriklerdir. Teen Titans Go ve Adventure Time çizgi filmleri ise ünlü Amerikan medya kuruluşu Warner Bros tarafından kurulmuş bir TV kanalı olan Cartoon Network için üretilmiştir. Televizyon kanallarının yayın ilkeleri karşılaştırmalı olarak incelendiğinde birbirlerinden çok farklı oldukları gözlenmiştir. TRT Çocuk kanalı ahlaki, milli, manevi ve kültürel değerleri gözeten içerikleri ekrana taşıırken Cartoon Network kanalı arkadaşlığın değerini öne çıkarma ve hayal gücünü harekete geçirme ilkelerine uygun içerikler yayınlamaktadır.¹²⁷ TRT Çocuk kanalı yayınlanan içeriklerin çocukları eğitmesi ve onlara zarar vermemesi için sayfaları alan kriterler hazırlamıştır. Bu ise ele alınacak hikâyelerin mesaj ağırlığının yüksek olmasına sebep olmakta, eğlenceyi kısıtlamakta ve dikkat çekici içeriklerin hazırlanmasına bir sınır getirmektedir. Bu çalışmada analiz edilen, TRT Çocuk kanalına ait Z Takımı ve Erdem çizgi filmlerine dair elde edilen veriler yayın ilkelerinin içerikler üzerindeki etkilerini açıkça göstermektedir. TRT Çocuk kanalının yerli yapım içerikleri senaryoda olay örgüsünün en temel unsurları konusunda yabancı muadillerine göre oldukça zayıf kalmıştır. Ya

¹²⁵ Akça, - Çilekçiler, "Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların En Çok Etkilendiği Çizgi Film Karakterleri ve Bu Karakterlerle Özdeşleşmelerinin Yol Açabileceği Dijital Tehlikeler", s. 403-433.

¹²⁶ <https://www.trtcocuk.net.tr/yayincilik> (erişim tarihi: 08.01.2024)

¹²⁷ https://en.m.wikipedia.org/wiki/Teen_Titans_Go!#:~:text=Teen (erişim tarihi: 08.01.2024)

şöyle olsaydı kurgusuna daha az başvurulmuş, dramatik akış ve tematik akış arası ilişki zayıf kurulmuş veya hiç kurulmamış, karakterlerin önüne daha az engel çıkarılmış, içerikte ironi, şaka ve komiklik durumuna ve gizem unsuruna daha az yer verilmiş, olay akışına maruz kalan karakterlerde ruhsal, duygusal ve zihinsel değişim daha az gerçekleşmiştir. Aynı şekilde yerli yapım çizgi filmlerin karakterleri derin his ve duygu dünyasından uzak, çoğunlukla kusursuz karakterler olarak tasarlanmıştır. Senaryo yazımında kesinlikle kaçınılması gereken bu durum çalışmamızda analizi yapılan yerli üretim içeriklerdeki karakterlerin tamamında gözlenmektedir. Kültürel, milli ve manevi değerlerin çocuklara zarar vermeden aktarılmasını hedefleyen TRT Çocuk içerikleri yabancı muadilleri ile kıyaslandığında değer aktarımı açısından daha az etkili bir hal almıştır. Sosyalleşme bir öğrenme sürecidir. Değer aktarımı çizgi filmlerin çocukların sosyalleşmeleri üzerindeki etkisi oranında gerçekleşecektir¹²⁸ ve onları etkileme konusunda daha zayıf olan içeriklerin bunu sağlaması daha güç olacaktır. Bununla birlikte yerli yapım içeriklerdeki bu durum onların sosyalleşmeye katkı sağlamadıkları veya değer aktarımını sağlamadıkları anlamına gelmez. Ama bulgular yabancı muadillerine göre etkileyciliğin daha az olduğunu göstermektedir. Yabancı yapımlarda karakterler gerçek hayattaki bireylerin özelliklerini taşıyacak şekilde, belirgin bir his ve duygu dünyasına sahip olarak ve bazı eksik yönleriyle tasarlanmıştır. Bu yönleriyle karakterler daha cana yakın ve dikkat çekicidirler. Bu durumun çizgi filmin çocukların öğrenmeleri ve dolayısıyla sosyalleşmeleri üzerindeki etkiyi artıracığı açıktır.¹²⁹ Aşağıda çizgi filmlerin sosyalleşme türleri üzerinden değer aktarımına etkileri bu çalışmada elde edilen veriler bağlamında analiz edilmiş, veriler karşılaştırmalı olarak yorumlanmıştır.

2.7.1. Olay örgüsü unsurlarının sosyalleşme tipolojileri ile ilişkisi bağlamında karşılaştırmalı olarak ele alınması

Ya şöyle olsaydı kurgusu çocuğun farklı bir dünyanın mümkün olabileceğine dair algısını geliştirici özelliğe sahiptir. İçeriğe olan merakı artıran bu kurgunun farklı bir dünyada nelerle mücadele edilmek zorunda kalılabileceğini öğretmek hayatın farklı yönleri olabileceğini önceden öğretme yönünde bir etkisi mevcuttur. Örneğin şehir değiştiren, okul değiştiren, anne babası ayrılan veya farklı bir nedenle sosyal durumu değişen çocuk benzer bir kurguyu çizgi filmlerden izlediyse karşılaşacağı yeni sosyal duruma adaptasyonu kolaylaşabilecektir. Çünkü izlediği çizgi filmdeki karakterlerde aynı duruma maruz kalmış, çözüm yolları aramıştır. Bir çizgi filmde “ya şöyle olsaydı” kurgusu sağlandığında,

¹²⁸ Koştaş, "Sosyalleşme {Socialisation}", s. 329.

¹²⁹ Akça, - Çilekçiler, "Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların En Çok Etkilendiği Çizgi Film Karakterleri ve Bu Karakterlerle Özdeşleşmelerinin Yol Açabileceği Dijital Tehlikeler", s. 403-433.

karakterlerin yenedünyaya adaptasyon süreci ekrana gelir. Bu süreçte verilen mücadeleler, kararlılıkla elde edilen başarılar izleyici çocuk için bir ders niteliğindedir. Bu açıdan bakıldığında ya şöyle olsaydı kurgusu yeniden sosyalleşme süreçlerinde yaşanabilecek durumlara dair bilgi vererek çocuğu bu duruma hazırlayabilir. Bu hazırlık durumu çocuğun ilerideki yaşamında meydana gelen ani değişimlere adapte olmasını kolaylaştırarak tali sosyalleşme süreçlerini kolaylaştırabilir. Bu durum başarılı sosyalleşmenin gerçekleşmesine katkı sunar. Bandura'nın öğrenme kuramı öğrenmenin başkalarının yaşadıkları olayları ve deneyimleri gözlemleyerek ve çıkarımlar yaparak gerçekleşeceğini savunmaktadır.¹³⁰ Farklı bir dünyanın mümkün olduğu konusunda algıları açılan ve bilmediği bir tecrübeyi görsel olarakta olsa çizgi film aracılığıyla edinen çocuk “öğrenme kuramı” bağlamında toplumsal normları tanır. Ya şöyle olsaydı kurgusu çocuğun hayal gücünü canlandırmakta ve onun özeneceği bir statü veya sosyal durumu sunmakta ise bu durumda çocuk beklenti sosyalleşmesini tecrübe edecektir.¹³¹ Hayali sosyalleşme¹³² de denilen bu süreçte çocuk bir statüye, sosyal duruma veya gruba özenir, bu rollere ilgi duyar.

Ya şöyle olsaydı kurgusu çizgi filmde ele alınış şeklinde göre başka sosyalleşme türlerine de katkı sunabilir. Çizgi film karakteri yeni bir mesleğe atılırsa “mesleki sosyalleşme”, inançların temel alındığı yeni bir dünyaya açılıyorsa “dini sosyalleşme”, organizasyonel bir yapıya katıldığında “örgütsel sosyalleşme”, siyasi unsurları barındıran bir sürece girerse “siyasi sosyalleşme”, cinsiyet farklarının farklı bir bakış açısıyla ele alındığı ortama girerse “cinsiyet sosyalleşmesi,” sanal ilişkiler üzerinden yapılan bir kurguda “sanal sosyalleşme” olmak üzere bu kurgu çizgi filmlerin sosyalleşmenin pek çok türü üzerinden çocukların dünyasına etki etmesine olanak sağlayabilir. Sosyalleşme bir öğrenme sürecidir. Dolayısıyla “ya şöyle olsaydı” kurgusu farklı türde öğrenmelerin kapısını açar. Bu açıdan dini, manevi, milli tüm kültürel normların bireylere öğretilmesi anlamına gelen değer aktarımının çizgi film yoluyla gerçekleştirilmesinde etkin bir rol oynadığı söylenebilir.

Yabancı kaynaklı Teen Titans Go ve Adventure Time çizgi filmlerinin senaryolarına ait olay örgüsü incelendiğinde yerli yapım olan Z Takımı ve Erdem çizgi filmlerine göre daha fazla “ya şöyle olsaydı” kurgusuna başvurulduğu gözlenmiştir. Bu durum Teen Titans Go ve Adventure Time çizgi filmlerinin yukarıda ifade edilen sosyalleşme türlerinin sağlanmasına ve dolayısıyla değer aktarımına daha fazla katkı sunduğu ve çocuğun sosyalleşmesi üzerinde daha

¹³⁰ Nabavi, “Bandura’s social learning theory & social cognitive learning theory”, s. 1-24.

¹³¹ Okumuş, “Din ve Sosyalleşme”, s. 440.

¹³² Aytaç, *Sosyoloji Bir Giriş Denemesi*. Üniversite Kitabevi, Elazığ 2002, s. 169.

etkili olabileceği anlamını taşımaktadır. Ya şöyle olsaydı kurgusunun sağlanması yerli yapımlarda gözetilmiş olan yayın ilkelerinden¹³³ uzak kalınması anlamına gelmemektedir. Bu ilkelerin tamamı gözetilerek bu kurguya başvurulabilir, böylelikle farklı şekillerde sosyalleşme süreçleri çocuklara tanıtılabilir ve değer aktarımı daha etkin bir şekilde sağlanabilir. Değer aktarımı kaygısı bu bağlamda içeriğin eğlenceli olmasının önüne geçmemelidir. Çünkü içeriğin dikkat çekiciliği ve eğlencesi azaldığında öğrenme süreçleri üzerindeki etkisi de azalacaktır.¹³⁴

Senaryoların hazırlık/tetikleyici olay/bölümler/doruk noktası/çözülme şeklinde kurgulanması çocuğun çizgi filme bağlanmasını, ilgili bölümü sonuna kadar izlemesini, kalan tüm bölümleri izlemesini ve hatta tekrar tekrar izlemesini sağlar. Çünkü bu kurgu içeriğin ekranda kaldığı süre boyunca seyirciyi içeriğe bağlama özelliğine sahiptir. Karakterlerin kurulu düzenlerinin bozulması, bunu düzeltmeye çalışırken karşılarına her aşamada çıkan engeller ve bunları aşmak için verilen mücadele, başarılar veya yenilgiler içeriğin her ânının, dikkat dağınıklığı olmadan izlenilmesine olanak sağlar. Bu durum ise çocuğun çizgi filmin içeriğinden daha fazla etkilenmesine neden olur. Çizgi filmlerin sosyalleştirici etkisi ancak onların seyirci üzerinde etki oluşturması ile mümkündür. Bu etki ne kadar büyükse sosyalleşme üzerindeki etkisi de o kadar fazla olacaktır. Teen Titans Go ve Adventure Time çizgi filmlerinin tüm bölümleri bu kurguya göre hazırlanmışken Z Takımı ve Erdem çizgi filmlerinin bazı bölümleri bu şekilde hazırlanmıştır. Bu açıdan bakıldığında bu çalışmada analiz edilen yabancı kaynaklı filmlerin çocukların sosyalleşmeleri üzerinde daha etkili olacağı açıktır. Sosyalleşme süreci hayattaki zorluklarla mücadele ve karşılaşılan problemleri çözme içerir ve senaryoların hazırlık/tetikleyici olay/bölümler/doruk noktası/çözülme şeklinde kurgulanması tamda bu süreçleri yansıtmaya olanak sağlar. Eğer bir içerikle dini, manevi, milli, bilimsel ya da kültürel bilgilerin ve değerlerin aktarılması isteniyorsa bu kurgu sağlanmalıdır. Böylelikle bu değerler hayattan kopuk bir şekilde verilmek yerine hayatın kendisi olarak, yani daha gerçekçi bir şekilde aktarılabilir. Bu ise öğrenmenin daha kalıcı olmasına olanak sağlar. Bu öğrenme şekli probleme dayalı öğrenme şekline uygun olarak gerçekleşecektir. Probleme dayalı öğrenme gerçek dünyada karşılaşılabilecek olaylarla bağlantılı olarak öğrenmeyi içermektedir.¹³⁵ İçerik kültürel değerleri bir olay akışı ile yansıttığında kültürün öğrenilmesi ve içselleştirilmesi süreçleri ile sosyalleşme gerçekleşir. Bu ise sosyalleşmenin kültürleşme kuramına uygun olarak gerçekleşmesi anlamına gelir.¹³⁶ 3 – 6 yaş aralığında bir çocuk kavga

¹³³ <https://www.trtcocuk.net.tr/yayincilik> (erişim tarihi: 08.01.2024)

¹³⁴ Bülent Öztürk, "Öğrenme ve öğretmede dikkat." *Milli Eğitim Dergisi* 144/1 (1999), s. 51-58.

¹³⁵ Maggi Savin, Claire M. Howell., *Foundation of Problem Based Learning*, Open University Press, Berkshire 2004, s. 23-34.

¹³⁶ Aziz, *Toplumsallaşma ve Kitle İletişim*, Ankara, s. 12-3.

içerikli bir çizgi film izlediğinde, karakterlerin kavga karşısındaki tutumlarını gözlemlediğinde veya cinsiyet ayrımını vurgulayan bir olay akışına şahit olduğunda içerikten oldukça etkilenecektir. Çünkü bu dönem psikososyal gelişim kuramına göre 3. gelişim evresidir ve çocuğun cinsellik ve kavgaya olan merakının fazla olduğu dönemdir. Yine psikososyal gelişim kuramına göre 4. gelişim evresi 7 – 11 yaş arası süreci kapsamaktadır. Bu süreçte çocuk bir işi kendisi başardığında veya başaramadığı durumda çevresinden yardım alabildiğinde bu onun psikososyal gelişimine olumlu etki eder.¹³⁷ Tüm bu olgular çizgi filmin olay akışında çeşitli bağlamlarla kolaylıkla verilebilir. Bu açıdan çizgi filmler çocuğun psikososyal gelişim süreçleri üzerinde de oldukça etkilidir. Din hayatın her alanına nüfuz eden bir olgudur. Dini değerlerin gerçek hayatla uyumlu bir şekilde hazırlık/tetikleyici olay/bölümler/doruk noktası/çözülme şeklindeki bir kurgu ile verilmesi durumunda dini sosyalleşme pratiklerine dair süreçler çocuklara eğlenceli bir yolla gösterilmiş olacaktır. Bu ise değer aktarımının daha kolay bir şekilde sağlanması anlamına gelmektedir.

Dramatik akışın tematik akışı değiştirmesi veya tersinin meydana gelmesi, görsel içeriğin seyirciyi etkilemesi ve onu kendine bağlaması açısından oldukça önemlidir. Dramatik akış çizgi filmde fiziksel olay akışını ifade ederken tematik akış ise karakterlerde meydana gelecek duygusal değişimi ifade eder.¹³⁸ Filmin bu iki faktörün birbirini etkilediği ve değiştirdiği süreçlerle devam etmesi filmin bir duygu derinliğine sahip olması ve bu nedenle içeriğin seyirciyi etkileme potansiyelinin artması anlamına gelir. Hikâyeyi göğüsleyen karakter veya karakterlerin iç dünyalarında meydana gelen değişim seyirciyi etkiler ve onların karakterin hikâyesine bağlanmalarını sağlar. Bu durum çizgi filmle ilişkili tüm sosyalleşme süreçleri hakkında izleyici üzerindeki etkiyi artırır. Dolayısıyla çizgi filmin sosyalleşme üzerindeki etkisini artırır. Ayrıca değişimi yaşayan karakterin geçirdiği duygusal süreçleri ve bunun olay akışındaki bağlamını gözlemleyen çocuk insan ilişkilerini ve bu ilişkiler sonucunda yaşanan her şeyi, dolayısıyla hayatın duygusal yönlerini tecrübe eder. Bu bağlamda bir insanın asli ve tali sosyalleşme, yeniden sosyalleşme, dini sosyalleşme, nesnel ve öznel sosyalleşme, doğal ve sanal sosyalleşme, örgütsel, mesleki, olumlu ve olumsuz sosyalleşme, başarılı ve başarısız sosyalleşme süreçlerinde neler yaşayacağını ve ne gibi durumlarla karşılaşacağını gözlem yolu ile tecrübe eder. Karakterin cinsiyeti bağlamında karşılaştığı engelleri gözlemlediğinde cinsiyet rollerini öğrenir ve cinsiyet sosyalleşmesine dair yolculuğu gözlem yoluyla içselleştirir. Ahlaki

¹³⁷ Erikson, *Identity: Youth and Crisis*,; Gürses - Klavuz, "Erikson'un psiko-sosyal gelişim dönemleri teorisi açısından kuşaklararası din eğitimi ve iletişiminin önemi", s. 153-166.

¹³⁸ Başol, *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*, s. 222-4.

değerler ve toplumsal normların pratikte nasıl bir durumla kendini gösterdiğini, toplumsal normlara aykırı davranmanın sonuçlarının neler olabileceğini öğrenir. Bu yönüyle ahlak gelişim kuramı bağlamında sosyalleşme süreci tecrübe edilmiş olur.¹³⁹ Karakterin geçirdiği ruhsal süreçler ve iç mücadeleler Freud'un bahsini ettiği id, ego, süperegö bağlamında bir iç mücadelenin bir örneğini çocuklara gösterir.¹⁴⁰ Tüm bunların temelinde de çocuğun başkalarının yaşadığı olayları ve deneyimleri gözlemlemesi yattığı için Bandura'nın sosyal bilişsel öğrenme kuramına uygun bir öğrenme gerçekleşmiş olur.¹⁴¹ Sosyalleşme aynı zamanda bir öğrenme sürecidir ve bir içeriğin sosyalleştirici etkisinden söz ediliyorsa bu o içerikle bir öğretmenin, bir değer aktarımının gerçekleştirildiği anlamına gelir. Tüm bu açılar dikkate alındığında, eğer çizgi filmlerle bir değer aktarımı, bir öğretme süreci, bir sosyalleştirme şekli hedefleniyorsa bunun etkin bir şekilde sağlanması için senaryonun en temel kurallarından olan, dramatik akışın tematik akışı değiştirmesi durumu ihmal edilmemelidir.

Bu tez çalışması kapsamında incelenen bir başka parametre ise karakter veya karakterlerin hikâye boyunca kaç kez engelle karşılaştıkları konusudur. İdeal bir senaryo yapısında karakterlerin bir hedefi vardır ve karakterler bu hedefe doğru ilerlerken türlü engellerle karşılaşır. Karşılaştıkları engellerin büyüklüğü her aşamada biraz daha artar ve içerik git gide daha heyecanlı hale gelir.¹⁴² Karakterler ne kadar çok engelle karşılaşarsa çizgi film çocukların ilgisini o kadar çekecektir. Yabancı kaynaklı Teen Titans Go çizgi filminde karakterler yerli üretim olan Z Takımına göre 1.6 kat daha fazla engelle karşılaşırken, yine yabancı kaynaklı Adventure Time çizgi filminde yerli kaynaklar tarafından üretilen Erdem çizgi filmine göre karakterler 1.9 kat daha fazla engelle karşılaşmaktadırlar. Bu durum yabancı kaynaklı çizgi filmlerin daha çekici olması sonucunu doğurur. Bu ise çocukların bu çizgi filmlerden daha fazla etkilenmelerinin yolunu açar. Toplumsal değer ve normları, sosyal statü ve rolleri çizgi filmlerden de öğrenen çocuklar üzerinde bu çizgi filmler daha fazla etkindir denilebilir. Engellerle mücadele eden karakterlerle birlikte çocuk sosyal rolleri öğrenir, psikososyal gelişim süreçlerinde karşılaşacağı sorunlarda nasıl pozisyon alması gerektiğini gözlem yoluyla tecrübe eder. Bir gruba dâhil olmaya çalıştığında karşılaşacağı engelleri öğrendiği gibi, meslek hayatının getirdiği problemleri gözlemleyebilir. Başarılı bir sosyalleşmenin nasıl gerçekleşeceğini öğrenirken başarısız sosyalleşme ile gelen problemleri gözlemleyebilir ve keza bu açılardan bakıldığında, mesleki sosyalleşme, örgütsel sosyalleşme, başarılı ve başarısız sosyalleşme, cinsiyet sosyalleşmesi, öznel ve nesnel sosyalleşme, grup

¹³⁹ Çam vd., "Ahlak gelişimine klasik ve yeni kuramsal yaklaşımlar." s. 215-240.

¹⁴⁰ Freud, *The Ego and the Super Ego*.

¹⁴¹ Bandura, A. *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-hall. 1977

¹⁴² Başol, *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*, s. 278-80.

sosyalleşmesi ve dini sosyalleşme gibi sosyalleşmenin çeşitli türlerini tecrübe etme imkânı bulur.

Bu tez çalışmanın karakterlerin karşılıklarına çıkan engellere dair bulguları dikkate alındığında yabancı kaynaklı çizgi filmlerin diğerlerine kıyasla çocukların sosyalleşme süreçlerinde daha etkili olduğu söylenebilir. Sosyalleşme bir öğrenme süreci olduğu için değer aktarımının da bu çizgi filmlerde daha etkin bir şekilde gerçekleştirildiği düşünülebilir. Aslında içerikten bağımsız olarak her çizgi film değer aktarma potansiyeline sahiptir. Çünkü bu içeriklere ait senaryoları yazanlar yine toplumun birer üyesidirler. İstemli veya istemsiz olarak içinde yetiştikleri toplumun kültürel kodlarını taşımaktadırlar ve bu doğrultuda üretim yapacakları açıktır. Bu noktada değer aktarımında hangi ilkelerin gözetileceği önem arz etmektedir. Çocukların çizgi film içerikleri aracılığıyla topluma ve kendilerine faydalı bireyler haline getirilmesi amaçlanıyorsa bu çizgi filmlerin belirli ilkeler doğrultusunda fakat senaryonun en temel parametrelerinden taviz vermeden üretilmesi ve yayınlanması ile gerçekleştirilmelidir. TRT Çocuk yayın ilkeleri milli, manevi ve kültürel değerlerin çocuklara aktarımı ve çocukların zarar görmemesi öncelenerek oluşturulmuştur. Yani bir değer aktarımı hedeflenmektedir. Ancak bu durumun içeriklerin senaryo yönünden zayıflamasına neden olması sosyalleşme süreçleri üzerindeki etkinin ve dolayısı ile değer aktarımının zayıflamasına neden olmamalıdır. Hedeflenen yayın ilkeleri ihmal edilmeden de çizgi film karakterlerinin karşılıklarına engeller çıkarılabilir, karakterlere sosyalleşmenin çeşitli türleri bu yolla yaşatılabilir, değer aktarımı istenilen şekilde gerçekleştirilebilir.

İroni, şaka ve komiklik durumları içeriği eğlenceli ve dikkat çekici hale getirir. Daha komik, daha fazla şaka ve ironi içeren bir çizgi film çocukları eğlendirir ve onların çizgi filmde daha fazla etkilenmesini sağlar. Çocuk aynı bölümü tekrar tekrar zevkle izler ve çizgi filmin diğer bölümlerini de izlemek ister. İçerikleriyle çocuklara potansiyel olarak sosyal olguları, durumları, insan ilişkilerini, toplumsal rol ve statülerin doğası hakkında pek çok bilgiyi sunan çizgi filmler aynı zamanda onları eğlendirerek sosyalleşmenin olumlu şekilde gerçekleşmesine katkı sunarlar. Teen Titans Go ve Adventure Time çizgi filmlerinde yerli muadillerine oranla 3 er kat daha fazla ironi, şaka ve komiklik durumu gözlenmiştir. Bu durum yabancı kaynaklı çizgi filmlerin çocukların olumlu sosyalleşmelerine 3 kat daha fazla katkı sunma potansiyeli taşıdıklarını göstermektedir. Daha eğlenceli hale gelen içerik ile diğer tüm sosyalleşme süreçleri hakkında çocuklara daha etkin bir aktarım sağlanacağı açıktır. Olumlu sosyalleşme bireylerin bilgi, beceri, değer ve davranışları zevk ve heyecan verici deneyimlerle edinme

sürecini ifade eder.¹⁴³ Çizgi filmler ne kadar fazla eğlendirici içerikle hazırlanırsa olumlu sosyalleşmeye katkıları o kadar fazla olacaktır. Böylelikle çocuk asli veya tali hangi sosyalleşme döneminde olursa olsun karşısına çıkaracak pek çok toplumsal durumu ve bu durumlarda karşısına nelerin çıkacağını çizgi filmlerden eğlenerek öğrenebilir. Bu ise değer aktarımının etkinliğini doğrudan etkiler. Çünkü eğlenme faktörü öğrenmenin daha hızlı ve kolay gerçekleşmesini sağlar.¹⁴⁴ Değer aktarımının öncelendiği yerli yapımlarda ironi, şaka ve komiklik durumlarının yabancı muadillerine göre 3 kat daha az olması senaryo yapısındaki eksikliğin hedeflenenin aksine bir duruma neden olduğu anlamına gelmektedir. Çünkü çocuklar yapı itibarıyla eğlence ve oyuna düşkündürler ve bu yapılarıyla “daha öğretici” olana değil “daha eğlenceli” olana yönelirler. Kültürel, manevi veya milli değerler aktarılacak istenildiğinde çizgi filmler çocuklar için eğlence unsurundan taviz verilmeden üretilmelidir.

Bir görsel içerikte gizem izleyicinin hikâyesinin devamını merak etmesini sağlar.¹⁴⁵ Araştırmamızda ele alınan çizgi filmler kıyaslandığında yabancı yapım çizgi filmlerde gizem unsuruna daha fazla başvurulduğu görülmüştür. Gizem unsurunun fazla oluşu izleyici kitlesi olan çocukların hikâyesinin devamını merak etmesini ve içerikten zevk almasını sağlar. Bu ise çocuğun içerikten daha fazla etkilenmesini sağlar ve çocuğun sosyalleşme süreçlerine olan etkiyi artırır. Çizgi filmler genellikle seri halinde devam bölümleri içerir. İçeriğe olan ilgisi artan çocuk devam bölümlerini izler ve hatta aynı bölümleri tekrar tekrar izleyebilir. Bu ise çizgi filmin sosyalleşme süreçlerine katkısını ve dolayısıyla değer aktarımına etkisini artırır.

Film boyu gerçekleşen olayların karakterin hislerini, bakış açısını, davranış tarzını değiştirmesi olay örgüsünün, karakter özellikleri ve duygu dünyasının iyi kurgulandığını gösterir. Karakterin geçirdiği değişimin büyüklüğü arttıkça seyirci tarafından kabulü de o kadar artar.¹⁴⁶ Bu değişimin olmadığı filmler ise senaryo bakımından önemli eksiklikler barındırıyor demektir. Teen Titans Go çizgi filminde her bölümde hikâye sonunda karakterin duygusal durumunda değişiklikler meydana gelirken, çalışmamızda muadili olarak değerlendirdiğimiz Z Takımı çizgi filminde bu durum hiç meydana gelmemiştir. Adventure Time ve Erdem çizgi filmlerinde ise durum benzerdir. İdeal bir yapımda hikâye boyunca belli bir amacı olan karakter engellerle karşılaşarak nihayetinde amacına ulaştığında veya ulaşamadığında duygusal durumunda bir değişiklik meydana gelir. Artık karakter hikâyesinin başlangıcındaki halinden

¹⁴³ Okumuş, “Din ve Sosyalleşme”, s. 441.

¹⁴⁴ Morris, vd., “School enjoyment at age 6 predicts later educational achievement as strongly as socioeconomic background and gender”, s. 1-16

¹⁴⁵ Başol, *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*, s. 412-4.

¹⁴⁶ Başol, *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*, s. 312-6.

farklı biridir. Bakış açısı, düşünce yapısı, hatta bazen kişiliği değişmiştir. Böyle bir hikâye seyirci üzerinde iz bırakır. İzleyici karakter ile birlikte hikâyeden bir ders çıkarmıştır. İzleyicinin de bakış açısını değiştirecek süreçler ekranda belirmiştir. Karakterde meydana gelen bu değişim bireylerin toplumsal hayatta karşılaşacağı durumlar sonucunda yaşayacağı değişimlerin bir örneğidir. Çocuk, henüz sosyal ortamlarda bizzat tecrübe etmediği his, duygu ve olguları izlediği karakter üzerinden tadararak tecrübe eder. Bu açıdan bakıldığında özellikle hikâyenin sonunda karakterlerin duygusal durumunun hikâye akışının etkisi altında değiştiği yapımların sosyalleşme süreçleri üzerinde doğrudan etkili olduğu söylenebilir. Etki edebileceği sosyalleşme türleri bakımından ele alınacak olursa özellikle psikososyal sosyalleşmenin çeşitli evreleri, sosyal rollerin öğrenilmesi durumu, birincil ve ikincil sosyalleşme süreçleri, yeniden sosyalleşme, grup sosyalleşmesi, dini sosyalleşme, nesnel ve öznel sosyalleşme, doğal ve sanal sosyalleşme, örgütsel ve mesleki sosyalleşme, cinsiyet sosyalleşmesi, olumlu, olumsuz, başarılı ve başarısız sosyalleşme, beklenti sosyalleşmesi olmak üzere, sosyalleşme türlerinin büyük çoğunluğu sayılabilir. Çizgi film karakterleri bu sosyalleşme türlerinden hangisini yaşarsa çocukta onu tecrübe edecektir. Çocuk bu sosyalleşme süreçlerini birebir yaşayarak görmüyor olsa da, karakterin yolculuğu ile beraber, hikâyenin türüne göre her birini daha yaşamadan görsel olarakta olsa tecrübe etme fırsatı bulur. Böylelikle birey gerçek hayatta karşılaştığı benzer durumlara daha tecrübeli yaklaşacaktır. Dini, manevi, milli ve kültürel değerlerin aktarılmasının hedeflendiği çizgi filmlerde bu durum mutlaka sağlanmalıdır. Üstelik bu çocukları korumaya dair ilkeler ve temel ahlaki normlardan taviz vermeden de gerçekleştirilebilir.

Sinemada “anlatmadan göstermek” içeriği etkileyici ve izlenebilir kılan en önemli unsurlardan biridir. Aslında sinemanın çıkış noktası budur ve en temel kurallarındandır. İdeal bir sinematik içerikte %80 eylem, %20 diyalog bulunmalıdır.¹⁴⁷ Didaktik söylemlerden kaçınılmalıdır. Aktarılacak istenen değer, olgu ya da norm, ya da en basit haliyle hikâyeye doğrudan sözlü anlatım yoluyla aktarıldığında etkisi en aza iner. Didaktik söylemler hikâyeyi doğallıktan uzaklaştırır, seyircinin dikkatini dağıtır, seyircide ilgili içeriğe dair bir soğukluk meydana getirir. Fakat anlatım bir aksiyon ve olay akışı eşliğinde, hikâye boyunca yaşanan olaylar sırasında ve sonucunda sağlanırsa, değerler ve normlar bizzat seyircinin çıkarım yapacağı şekilde sunulursa olabildiğince etkili bir hal alır. Seyirci bir takım değer ve normlar kendine dayatılıyormuş gibi hissetmeden içeriği özümser, sonuçları kabullenir. Anlatma göster kuralı ne kadar sağlanırsa görsel içerik o kadar etkili hale gelir. Didaktik söylem artıyorsa mesaj

¹⁴⁷ Başol, *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*, s. 422-4.

olay akışı ile verilememiş demektir. İçerik sıkıcı bir hal alır. Çocuklar çevrelerindeki her şeyden olduğu gibi çizgi filmlerden de sürekli öğrenmeye devam ederler. Anlatma göster ilkesine uyulmayan, mesajların sürekli didaktik bir formatta verildiği ve dolayısıyla aksiyonu eksik çizgi filmler çocukların ilgisini çekmekten uzaktır. Çalışmamızda analizi yapılan çizgi filmler karşılaştırıldığında yabancı yapım çizgi filmlerde hiçbir şekilde didaktik söyleme rastlanmamıştır. Yerli yapım çizgi filmlerden Z Takımı çizgi filminde 1 bölümde bu durum gözlenirken Erdem çizgi filminde ise bölümlerin büyük çoğunluğunda didaktik söylem gözlenmiştir. Erdem çizgi filminde toplamda 26 kez “anlatma, göster” ilkesine aykırı durum mevcuttur. Çizgi filmlerin sosyalleşme süreçleri üzerindeki etkileri çocuklar çizgi filmlerden etkilendiği ve içeriklerini benimsediği sürece geçerlidir. “Anlatma, göster” kuralına uymak bu etkiyi artırıcı etkenlerden biridir.

Dini çizgi filmler çocuklara dini değer ve normların aktarılması amacıyla hazırlanırlar. Bununla birlikte mesaj iletme, yeni bilgiler öğretme, değer aktarımı gibi çabalar yukarıda ifade edilen nedenlerden dolayı içeriğe olan ilgiyi azaltacak etkenlerdendir. Eğer bir içerik aracılığıyla mesaj aktarımı yapılacaksa bu hikâyenin akışına uygun bir şekilde, seyirciyi rahatsız etmeden, didaktik söylemlere başvurmada, anlatma - göster ilkesine aykırı davranılmadan gerçekleştirilmelidir. Seyirci ekranda izlediği içeriğin aksiyon ve reaksiyonlar aracılığıyla mesajı ve öğrenilecek bilgiyi kendisi çıkarmalıdır. Böyle bir yapı çoğunlukla öğretilmesi istenilen değerden hiç bahsedilmemesi ile gerçekleştirilebilir. Mesajın aksiyon içinde gizlenebilmesi için senaryonun buraya kadar bahsedilen tüm unsurlarından faydalanılması zorunludur. Aksi takdirde etkisiz bir hikâye ile aktarılmaya çalışılan mesaj görsel akış boyunca sırtacak, seyirciyi kendine bağlayamayan içerik nedeniyle izleyici sıkılacaktır. Bu durum izlenen içeriğin hedeflenen etkiyi oluşturmaması ve içeriğe olan talebin azalması ile sonuçlanacaktır.

Senaryolar toplum içinde yaşamakta olan bireyler tarafından üretilmektedirler. Bu yönleriyle o toplumun değerlerini yansıtmaktadırlar. Bu üretim süreci ile senaristler kendi iç dünyaları ile harmanlanmış kültürel norm ve değerleri dışsallaştırmış olurlar. Üretilen çizgi filmlerin izlenmesi ile bu norm ve değerler toplumun üyeleri olan çocuklar tarafından benimsenirler. Dışsallaşan değerler artık nesnelleşmiştir. Çizgi filmleri izleyerek büyüyen çocuklar gelecekte toplumun geneline etki edecek çeşitli statülere, karar alma mercilerine gelirler. Ve toplumu yeniden etkilerler. Bu sırada hala toplum içinde yaşamını sürdürmekte olan senaristler de bu durumdan etkilenir. Bu durumda da içselleşme süreci gerçekleşmiş olur. Çizgi filmlerin eskisine nazaran çok daha fazla ulaşılabilir olması çocukların algılarını ve davranışlarını değiştirmemektedir. Bugünün çocukları kültürel ve sosyal yönden eskiye göre

çok daha farklıdır ve bunda çizgi filmlerin etkisi büyüktür.¹⁴⁸ Bu durum çizgi filmlerin Berger'in bir sosyalleşme türü olarak açıkladığı; dışsallaşma, nesnelleşme ve içselleşme süreçlerine doğrudan katkı sunduğunun açık bir göstergesidir.¹⁴⁹ Çizgi filmler yeni nesilleri, dolayısıyla toplumu değiştirmektedir.

Bu çalışmada çizgi filmlerin çocukların sosyalleşmeleri üzerine hangi yollar üzerinden ve hangi sosyalleşme türleri aracılığıyla etki edebileceği anlaşılmaya çalışılmıştır. Bir çizgi film çocuğun ilgisini ne kadar çekerse ve çocuğu ne kadar kendine bağlarsa sosyalleşme süreçleri üzerindeki etkisi o kadar fazla olacaktır. Dini çizgi filmler söz konusu olduğunda değer aktarımı daha fazla ön plana çıkmaktadır. Bu değer aktarımı ile çocukların dini sosyalleşme süreçlerinin kolaylaştırılması amaçlanmaktadır. Bu durumun ideal şekilde sağlanması ancak dini çizgi film içeriklerinin yukarıda bahsi geçen senaryo kuralları doğrultusunda özenle hazırlanması ile mümkün olmaktadır. Çalışmamızda değer aktarımını önceleyen belli ilkeler doğrultusunda hazırlanan yerli çizgi filmlerin senaryonun en temel parametreleri konusunda yabancı muadillerine kıyasla oldukça eksik olduğu gözlenmiştir. Bir içeriğin değer aktarımı çabası içerisinde olması o içeriğin mutlaka etkisiz, ilgi çekicilikten uzak olacağı anlamına gelmez. İçerikler senaryoda olay örgüsünün tüm unsurları sürece dâhil edilerek itina ile hazırlandığında verilmek istenen mesaj seyirciyi rahatsız etmeden ona ulaşabilir ve hatta bu daha etkili bir öğrenme ile sonuçlanabilir. Böylelikle dini çizgi filmlerin dini sosyalleşme üzerindeki olumlu etkileri artacaktır. Özellikle dini içerikler söz konusu olduğunda bu durum asla göz ardı edilmemelidir. Olumlu sosyalleşme bireyin sosyalleşme sürecinin heyecan ve neşe ile gerçekleştiği durumlarda meydana gelen sosyalleşme türüdür. Dini değerler eğlenceli içerikler eşliğinde verildiğinde olumlu dini sosyalleşme gerçekleşecektir.

2.7.2. Karakter tasarımlarının sosyalleşme tipolojileri ile ilişkisi bağlamında karşılaştırmalı olarak ele alınması

Yukarıda her bir çizgi filmde yer alan karakterlerin özellikleri ayrıntılı olarak çıkarıldıktan sonra çizgi filmlere göre karakterler arası farklar karşılaştırmalı olarak ele alınmıştır. Yabancı yapım çizgi filmlerde yer alan karakterlerin daha insani, daha duygu dolu, daha gerçekçi, daha eğlenceli ve daha çekici oldukları açıkça gözlenmiştir. Yerli yapım çizgi filmlerdeki karakterler ise hep ideali yansıtan, ya benzer amaçlara sahip olan veya hiç amacı

¹⁴⁸ Zeynep Biricik, "Yeni İletişim Teknolojileri ile Değişen Çocukluk Kültürü: Dijital Çocukluk." *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 12/1 (2022), s. 108-124.

¹⁴⁹ Berger, *Kutsal Şemsiye*, s. 38-42.

olmayan, derin bir duygu dünyasına sahip olmayan, eksikliklerden uzak ve dolayısıyla sıkıcı görünüme sahip oldukları gözlenmiştir. Hikâyesini izlediği karakter ne kadar doğal ve gerçekçi ise, gerçek hayatla ve toplumsal gerçeklerle bağı ne kadar yüksekse izleyici karaktere kendisini o kadar yakın hisseder.¹⁵⁰ İçerikle duygusal bağ kurar, içerikten etkilenir ve verilmek istenen mesajı daha kolay kabullenir. İçeriği tekrar izlemeye veya başka bölümleri varsa devam etmeye olan meyli artar. Bu süreçle birlikte karakterle bağı daha da artan seyirci, onun yaşadığı olayları önemser ve karşılaştığı engeller ve yaşadığı zorluklardan da etkilenir.¹⁵¹ Hikâyede verilmek istenen mesaj ya da mesajları özümser. Çalışmanın bu aşamasına kadar çizgi filmlerin çocukların sosyalleşme sürecine sunacağı olası katkılardan ve bunların sosyalleşme türleri ile ilişkisinden bahsedilmiştir. Çizgi film karakterlerinin çocukların ilgisini çekecek ve onlara kendisini benimsetecek şekilde tasarlanması çizgi filmlerin çocukların çeşitli sosyalleşme türlerine dair gelişimleri üzerindeki etkisini artıracaktır. Bu da değer aktarımını kolaylaştıracaktır.

Çocukluk çağında bireyler çevrelerindeki dikkat çekici karakterleri rol model olarak belirlemektedirler. Bu rol model her zaman gerçek bir kişi olmamakta, dizi veya film karakteri olabilmektedir.¹⁵² Çizgi filmler çocukluk döneminde en yoğun izlenen görsel içeriklerdir. Çizgi film kahramanlarının iyi tasarlanarak etkileyici bir hikâye ile sunulması durumunda çocuklar çizgi film karakterlerini rol model olarak kabul etmekte ve bu karakterlerin tutum ve davranışlarından oldukça etkilenmektedirler.¹⁵³ Bu durum çizgi film içeriklerinin sosyalleşme türlerini çocuklara tecrübe ettirmekle sağladığı sosyalleşmeye ek olarak, akranları ile kaynaşmaları yönünde etki ederek onların sosyalleşmelerine dolaylı yoldan da katkı sağlar. Çizgi film karakterini rol model alarak onun yaptıklarını yapmaya çalışan, kimi zaman onun gibi konuşan ve onun gibi giyinen bir çocuk, akranları ile bir araya geldiğinde aynı çizgi filmi izleyen ve etkilenmiş olan diğer çocuklarla çok daha kolay kaynaşır. Rol model aldıkları karakterler veya izledikleri çizgi filmlerin ortak olması nedeni ile konuşacak ortak konular bulmaları daha kolay olur. Çizgi filmlerden gördükleri çeşitli söylem ya da davranış tarzlarını birbirleriyle paylaşarak kaynaşırlar. Bu açıdan bakıldığında çizgi filmler çocukların

¹⁵⁰ Başol, *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*, s. 230-2.

¹⁵¹ Field, *Senaryo Yazımının Temelleri*, s. 63.

¹⁵² Oruç, vd., “Okul öncesi dönem çocuğunun kişilik gelişiminde rol modellik ve çizgi filmler” s. 281-297.

¹⁵³ Gamze Akkaya, *Rol model içerikli animasyonların üstün yetenekli 4. sınıf öğrencilerinin fen bilimleri dersinde zihinsel risk alma davranışları ve öğrenmelerine etkisi*, (yayınlanmamış doktora tezi), İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya 2016. s. 23-4.; Akça, - Çilekçiler, “Okul öncesi dönemdeki çocukların en çok etkilendiği çizgi film karakterleri ve bu karakterlerle özdeşleşmelerinin yol açabileceği dijital tehlikeler”, s. 403-33.

sosyalleşmeleri üzerinde olumlu etkiye sahiptirler. Bu etkinin derecesi karakterin iyi tasarlanmış olmasına ve çocuk üzerinde etki oluşturmaya bağlıdır.

Çizgi film karakterleri hikâye içerisinde bir sosyal statü, bir uğraş veya bir mesleğe sahiptirler. Bir çizgi film karakteri rol model alındığında çocuk ilgili karakterin bulunduğu statü veya mesleğin ayrıntılarını öğrenir. Bu mesleğin toplumdaki karşılığını, ayrıca mesleki durum gereği karşılaşılan sosyal durumları ve bu durumlarda nasıl davranılması gerektiğini öğrenir. Bu ise Eager ve Wood'un bahsettiği sosyal roller kuramına uygun olarak bireylerin dâhil olacağı sosyal statü ve meslekleri daha çocukluk çağında ekran karşısında tecrübe etmelerini sağlar.¹⁵⁴ Bu bağlamda çocukların gelecekte yaşayacağı mesleki sosyalleşmenin temelleri de atılmış olmaktadır. Benzer şekilde, çizgi film karakterleri aracılığıyla çocuk tarafından sosyal roller öğrenilir, dini sosyalleşme süreçleri tecrübe edilebilir, nesnel ve öznel sosyalleşme süreçleri hakkında bilgi edinilebilir, doğal veya sanal sosyalleşme gözlemlenebilir, planlı ve plansız sosyalleşmenin ne olduğu öğrenilebilir.

Çizgi film karakterlerini rol model olarak kabul eden çocuklar onların cinsiyetlerine uygun olarak sergiledikleri rolleri de görsel olarak tecrübe etmektedirler. Bu doğrultuda etkili bir şekilde tasarlanmış çizgi film karakterleri çocukların cinsiyet sosyalleşmeleri üzerinde de etkili olacaktır.

Benlik, kişinin kendisini o kişi yapan özelliktir. Şüphesiz çizgi filmler çocukların sosyalleşmesi üzerindeki etkileriyle onların benlik gelişimlerine katkı sunarlar. Bunun yanında çizgi film kahramanlarının rol model alınması ve çocukların bu karakterlerin davranışlarını arkadaşlarına yansıtması ile birlikte çizgi filmlerin etkisi ayna benlik algısı üzerine de yansır. Akranların çocukların bu davranışları karşısındaki görüşlerine dair, çocuğun kendi zihin dünyasındaki tahminler çocuğun benliğinin şekillenmesine etki eder.¹⁵⁵

Harris grup sosyalleşmesi faktörünün çocukların sosyal gelişimi ve öğrenme süreçlerin açısından hayati bir öneme sahip olduğunu ifade etmiştir. Harris'e göre çocuk ebeveynlerinin değil kendi akranlarının arasına yaşamak için becerilere ihtiyaç duyar.¹⁵⁶ Çocuk bu ihtiyaç doğrultusunda öğrenir, gelişir, değişir ve sosyalleşir. Çocukların akranları tarafından kabul görme ve onlarla kaynaşma çabası çocukların öğrenmeye yönelimini kamçulamaktadır. Bu süreçte çizgi filmler ortak bir dil oluşturarak bu kaynaşma ve kabul görülme süreçlerine katkı

¹⁵⁴ Eagly - Wood. "Social role theory", s. 458-476.

¹⁵⁵ Cooley, Human Nature and Social Order.

¹⁵⁶ Alter, "Do parents matter? Judith Rich Harris and Group Socialization Theory, A Challenge to Therapeutic Assumptions", s. 241- 7.

sunmaktadırlar. Ortak bir dilin gelişmesi ile çocukların doğal sosyalleşme süreçleri hızlanmaktadır. Sosyalleşme süreçleri kolaylaşarak çocuğun şahsiyeti bu doğrultuda şekillenmektedir. Çalışmamızda çizgi filmlerin sosyalleşme üzerindeki etkisinin verimli bir şekilde sağlanmasının senaryo aşamasında dikkat edilecek birtakım faktörlerle artırılabilceği gösterilmiştir. Bu sağlandığında hem çocuk hem de akranları çizgi filmde daha fazla etkilenecektir. Bu durum çocukların akranlarıyla bir araya geldiklerinde rol model aldıkları çizgi film karakterleri aracılığıyla kaynaşmalarını kolaylaştıracaktır. Bu çalışmada ele alınan yerli çizgi film yapımlarında sunulan karakterlerin yabancı yapımlara kıyasla etkileycilikten ve gerçeklikten uzak olması grup sosyalleşmesine katkı sunan rol model etkisini azaltmaktadır. TRT Çocuk kanalının aktarmak istediği milli ve manevi değerler doğrultusunda hazırlanan içerikler bu aktarımın etkisini azaltan faktörlere dönüşerek ifade edilen amaca ulaşmayı zorlaştırmaktadır. Akça ve Çilekçiler¹⁵⁷ tarafından gerçekleştirilen ve çocukların en çok etkilendiği çizgi film karakterlerini araştıran araştırmanın sonuçları bu bulguyu destekler niteliktedir. Çalışma bulguları en çok izlenen çizgi filmlerin TRT Çocuk kanalında yayınlanan Pepee ve Rafadan Tayfa olmasına rağmen, rol model alınan ve çocukların yerlerinde olmak istedikleri karakterlerin yabancı yapımlarda yer alan Elsa (Karl Ülkesi), Jett ve Spiderman karakterleri olduğunu göstermektedir. Bulgular içerik daha az izlense bile iyi tasarlanmış çizgi film karakterlerinin çocuklar üzerinde daha fazla etki bıraktığını göstermektedir.

Tüm bunların yanında ideal çizgi film karakterleri üretmedeki eksikliğin sadece yayın ilkelerinin varlığına bağlanması da doğru değildir. Karakterlerin didaktik ve sıkıcı olmalarının bir diğer nedeni senaristlerin karakterler üzerinde yeterince çalışmamış olması, karakterlerin eylem boyutunu hazırlarken mantık ve gerçekçilikten çok basit şablonlara yer vermesi, “senaristlerin kendi isteklerini yerine getirecek kuklalar” üretmesidir.¹⁵⁸

Dini değerlerin çocuklara aktarımı ve çocukların dini sosyalleşme düzeylerini artırma amacı güden çizgi filmler söz konusu olduğunda çizgi film karakterlerinin örneklik oluşturmaları durumu söz konusu olmaktadır. Bu durumda yine yukarıda bahsedilen etki oluşmaktadır. Gerçek hayattan kopuk, gerçek bir birey olmaktan uzak, derin bir his ve duygu dünyasına sahip olmayan karakterler çocuklara çekici gelmemekte ve çocukların bu karakterlere bağlanma olasılığı azalmaktadır. Bu durum dini değerlerin aktarımında çizgi filmin etkisini daha az indirmekte ve çizgi filmlerin dini sosyalleşme üzerindeki etkisini kısıtlamaktadır.

¹⁵⁷ Akça, - Çilekçiler, "Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların En Çok Etkilendiği Çizgi Film Karakterleri ve Bu Karakterlerle Özdeşleşmelerinin Yol Açabileceği Dijital Tehlikeler", s. 403-433.

¹⁵⁸ Başol, *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*, s. 448-50.

Birtakım deęerler doęrultusunda hazırlanacak grsel yapımların ocukların zararlı ieriklerle karřılařmasının nlenmesi ve rnek davranıřlara sahip karakterleri izliyor oluřu nedeniyle ocuklar iin faydalı olacaęı aıktır. Bununla birlikte bu tarz tasarımların ocuęun ilgisini ekmeye dair etkisinin daha az olması da kaınılmaz bir durumdur. Senaryo yazım kurallarından uzak olarak tasarlanmış ierikler seyircinin ilgisini ekmekten uzak kalacaktır. Bu durum ierięin geniř kitlelere ulařmasına engel olur. Deęer aktarımı hedeflenen ieriklerin tm senaryo yazım kuralları dikkate alınarak hazırlanması onların etki dzeyini artıracak ve ieriklerin daha geniř kitlelere ulařmasını saęlayacaktır.

SONUÇ

Hikâye anlatıcılığı binlerce yıllık bir geçmişe sahip olan, duygular, bilgi ve deneyimlerin aktarılmasını sağlayan, toplumsal kültürün kadim bir parçası olan, kitleleri eğitmek ve eğlendirmek için kullanılan bir sanat dalıdır. Bu doğrultuda bir hikâyenin etkili olmasını sağlayacak temel unsurlar binlerce yıllık bir birikimin mahsulleridir. Geçmişte sözlü, yazılı veya canlı tiyatral içerikler halinde gerçekleştirilen hikâye anlatıcılığı yaklaşık yüz yıl önce, kameranın icadı ile farklı bir boyut kazanmıştır. Adına sinema denilen ve hikâye anlatımının kontrollü bir şekilde ve planlı olarak önceden kaydedilmiş görseller eşliğinde gerçekleştirildiği bir alan ortaya çıkmıştır. Hikâye anlatımına dair tecrübe sinemaya aktarılmakla birlikte sinema da hikâye anlatımının temel unsurlarını yeniden şekillendirmiştir. Anlatımın yerini “anlatmadan göstermek”, “söylemeden seyirciye hissettirmek” gibi, yazılı veya sözlü anlatımda yer almayan uygulamalar almıştır. Böylelikle görsel içerikler eski usul hikâye anlatımına yeni şeyler katarak onlardan daha etkili bir hal almışlardır.

Senaryolar, bir görsel içeriğin hazırlanmasında ilk basamağı oluşturan en önemli taslaklardır. Yüz yılı aşkın geçmişiyle sinema sektörü senaryo sanatçılığı konusunda çok ilerlemiş, bir içeriğin etkili olabilmesi için sağlanması gereken kurallar ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştır. Her hangi bir görsel içeriğin hazırlanmasında bu kurallar sağlandığında o içeriğin seyirciyi etki altında bırakması beklenmektedir. Hikâye anlatan her içerik gibi çizgi film içerikleri de belirli kurallara göre hazırlanmaktadır. Çizgi filmlerin seyirci kitlesi olan çocuklar üzerindeki etkisi arttığında içeriğin onların sosyalleşme süreçleri üzerindeki etkileri de artmaktadır. Bu durum, çizgi filmler söz konusu olduğunda senaryo unsurlarının öneminin daha da artmasına neden olmaktadır. Çizgi filmler merak uyandırıcı, eğlendirici ve duygulandırıcı yönleri ile çocuklar üzerinde etki oluşturmurlar. Bu süreçte de bir kısım mesajları, eğitsel bilgileri, değer ve normları onlara aktarır veya aktarmazlar. Değer aktarma niyeti söz konusu olduğunda aktarılacak değerlerin hikâye içerisine yerleştirilmesi, hikâyenin bu yönde hazırlanması gereği doğmaktadır. Ancak bu durum senaryo hazırlanmasında her zaman bir zorluk ortaya çıkarmaktadır. Aktarılmak istenen değer arttıkça içerik didaktik bir hal alır ve seyirciyi merak ettirme, eğlendirme ve duygulandırmaya dair temel fonksiyonlarını kaybetmeye başlar. Bu ise seyircinin içeriğe olan ilgisinin azalması ile sonuçlanır. Değer aktarımı hedeflendiğinde daha zorlu bir içeriğin hazırlanmasına kalkışılmış olduğu bilinmelidir.

İçerikler etki düzeylerini artıran temel senaryo kurallarından taviz vermeden hazırlanmalıdır. Bu kurallar değer aktarımı hedeflenen içeriklerde ihmal edilebilirken ticari

kaygı ön planda olduğunda önemle dikkate alınmaktadır. Bunun nedeni çizgi film sektörünün sağladığı yüksek ekonomik getiridir. Çizgi film sektörü pazar payı açısından her geçen gün katlanarak büyümekte, dünyaca ünlü büyük şirketlerin yanında yeni pek çok kuruluş bu alana adım atmakta ve pazardan daha büyük pay almak adına eğlenceli içerikler sunmaya çalışmaktadırlar. Bir içerik ne kadar etkileyici ve çekici olursa çocukların ilgisini o kadar çekecek, bu durum içeriğin pazardaki yerini daha yükseklerle taşıyacak, ticari potansiyelini daha da artıracaktır. Pazarın bu yapısı olaya sadece kazanç odaklı bakan şirketlerin seyirci üzerindeki etkisini azaltmamak adına içerikleri her hangi bir değer gözetmeksizin hazırlamalarına neden olmaktadır. Bireylerin tüm yaşamları boyunca sosyalleşme süreçlerinde etki edecek çizgi filmlerin bu şekilde kontrolsüzce hazırlanması toplumsal açıdan önemli problemlere sebep olma potansiyelini taşımaktadır. Bu problemlerin önlenmesi ve çizgi filmlerin değer aktaran içerikler haline getirilmesi için olumlu çalışmalar da yok değildir. Devlet destekli çocuk temalı televizyon kanalları bir kısım ilkeler doğrultusunda yayın yapmaya çalışmakta, yine bazı özel girişimler bir kısım değerleri temel alarak içerik hazırlamaktadırlar. Bu durum takdir edilmesi gereken bir durum olmakla birlikte bu çalışma bulguları değer aktarımı kaygısı ile hazırlanan bu yerli içeriklerin yabancı muadillerine göre senaryonun temel unsurlarını yeterince taşımadığını göstermiştir. Değer aktarımı hedefe koyulduğu için olay örgüsü zayıf tasarlanmış, karakterlere hep ideali yansıtan ve kimi zaman onları çekici yapmak yerine itici bireyler haline getiren özellikler tanımlanmıştır. Bu durum içeriğe olan ilgiyi azaltmakta, yaygın etki oluşturulmasını önlemekte, çocuğun içerikten etkilenme oranını düşürmekte, çizgi filmin öğretici etkisini azaltmaktadır. Böyle bir çizgi filmin çocukların sosyalleşme süreçleri üzerine etkisi de şüphesiz zayıf olmaktadır.

Değer aktarımı ne kadar öncelenirse mesaj kaygısı o kadar artar ve bu ise senaryonun temel kurallarının sağlanmasını gittikçe zorlaştırır. Aktarılacak istenen değer manevi değerler ise ve dini sosyalleşmeye katkı sunmak hedefleniyorsa durum daha dramatik bir hal alma potansiyeli taşımaktadır. Din eğitimi denildiğinde toplumun genel ahlaka dair değerlerine ek olarak inanca dair bir kısım değerlerin de aktarılması söz konusudur. Dinin hayatın her alanına dair değer ve normlar ortaya koyduğu göz önünde bulundurulduğunda bu yönde hazırlanacak bir görsel içeriğin mesaj ağırlığının yüksek olması olasıdır. Bu durum ise yine yukarıda bahsedildiği gibi hedeflenenin aksine içeriğin geniş kitlelere ulaşmasına veya ulaştığı kitlelerde istenen etkiyi oluşturmaya engel olacaktır. Özellikle dini içerikler söz konusu olduğuna değer aktarımı ve ilgi çekicilik arası dengenin sağlanması yönünde çaba sarf edilmesi gerekmektedir. Değer aktarımı hedefleyen içeriklerin yaygın etkiye ulaşması ve çocukların sosyalleşme süreçleri üzerindeki etkilerinin daha fazla olması için senaryo hazırlığının temel kuralları ihmal

edilmemelidir. İdeal bir toplum için çocukların sosyalleşme süreçleri olumlu yönde ve başarılı bir şekilde gerçekleşmelidir.

Tüm bu görüşler doğrultusunda bu çalışma ile senaryonun temel unsurlarının hangi sosyalleşme türleri üzerinden çocukların sosyal hayatına etki ettiği ve bu durumun değer aktarımına nasıl bir etkisinin bulunduğu anlaşılmaya çalışılmıştır. Bulgular çizgi filmlerde oluşturulan senaryo yapısının çocukların sosyalleşme süreçleri üzerinde doğrudan doğruya etkisinin bulunduğunu göstermiştir. Senaryonun temel unsurları dikkate alınarak hazırlanan içeriklerin izleyici kitle olan çocukların ilgisini daha fazla çekme potansiyeline sahip olduğu görülmüştür. İçeriklerini kapsamlı ilkeler doğrultusunda hazırlatarak yayına sunan TRT Çocuk kanalına ait çizgi filmlerin yabancı muadillerine göre senaryonun temel unsurları bakımından oldukça eksik olduğu gözlenmiştir. Cartoon Network belirli birkaç ilke doğrultusunda yayın yapmaktadır ve bu ilkeler TRT Çocuk kanalının yayın ilkeleri yanında oldukça eksik ve yetersizdir. Bununla birlikte yayınlanan içerikler senaryoda olay örgüsü ve karakterlerin tasarımı bağlamında TRT Çocuk’la kıyaslandığında çok daha fazla etkilidir. Yerli ve yabancı yapımlar arasında gözlenen bu fark çizgi filmlerin ilgi çekiciliklerinin de farklı olmasına neden olmaktadır. Cartoon Network kanalında yayınlanan çizgi filmler hem olay akışı açısından hem de karakterlerin tasarımları bakımından çok daha ilgi çekicidir. Bu durum bu içerikleri izleyen çocukların daha fazla etki altında kalacağını düşündürmektedir. Çizgi filmlerin sosyalleşme süreçleri üzerindeki etkileri çalışmanın birinci ve ikinci bölümünde ayrıntılı olarak ele alınmıştır. Bu çalışmada incelenen parametreler ve yapılan kıyaslamalar doğrultusunda senaryonun temel unsurları ihmal edilmeden hazırlanan yabancı kaynaklı içeriklerin çocukların sosyalleşmesi üzerinde daha fazla etki oluşturacağı kanısına varılmıştır. Literatürde yer alan ve saha araştırması içeren bazı çalışmalar da bunu destekleyen bulgulara sahiptir. Yerli yapımlarda gözetilen ilkelerin takdir edilesi hassasiyetlerden kaynaklandığı açıktır. TRT Çocuk tarafından belirlenen ilkeler ile milli, manevi ve kültürel değerlerin yeni nesillere aktarılmasının öncelendiği anlaşılmaktadır. Ancak bu kaygının senaryo yapısı üzerinde; hedeflenen değerlerin bireyler tarafından özümsemesi ve yaygın bir şekilde kitleleri etkilemesini azaltır nitelikte yansımalar neden olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Değer aktarımı hedeflenen çizgi filmlerin senaryonun temel unsurlarından taviz verilmeden hazırlanmasına özen gösterilmesi gerektiği düşünülmektedir. Böylelikle hazırlanan içeriklerin çocuklar üzerindeki etkisinde bir zayıflama olmayacağı, çizgi filmlerin günlük hayata ve sosyalleşme süreçlerine yansımalarının daha kuvvetli olacağı, aktarılması hedeflenen değerlerin çocuk tarafından daha kolay benimseneceği öngörülmektedir. Bu tez çalışması ile elde edilen bulguların çizgi film senaryolarında sağlanan olay örgüsü ve karakter tasarımlarının çocukların sosyalleşme süreçleri üzerindeki etkisinin

daha iyi anlaşılmasına katkı sunacağı düşünülmektedir. Bu yönüyle bu çalışmanın değer aktarımının bağlı olduğu unsurlara sosyalleşme süreçleri üzerinden yapılan atıfla din sosyolojisi alanına katkı sunması umulmaktadır.

KAYNAKÇA

- Abraham H. Maslow,. “A Theory of Human Motivation”, *Psychological Review*, 50/1 (1943), s. 370-96.
- Akay, İ., *Sosyalleşme sürecinde kitle iletişim araçları*, (yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Marmara Üniversitesi, İstanbul 2006.
- Akça, F. - Çilekçiler, N. K., “Okul öncesi dönemdeki çocukların en çok etkilendiği çizgi film karakterleri ve bu karakterlerle özdeşleşmelerinin yol açabileceği dijital tehlikeler”, *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6/2 (2019), s. 403-33.
- Akkaya, G., *Rol model içerikli animasyonların üstün yetenekli 4. sınıf öğrencilerinin fen bilimleri dersinde zihinsel risk alma davranışları ve öğrenmelerine etkisi*, (yayınlanmamış doktora tezi), İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya 2016.
- Akyürek, F. *Senaryo yazarı olmak, senaryo yazmak*, MediaCat Kitapları, İstanbul, 2009.
- Albert Bandura, *Social learning theory*. General Learning Press, New York 1977
- Alice H. Eagly - Wendy Wood. Social role theory. *Handbook of Theories of Social Psychology*, 2/1, (2012), s. 458-476.
- Alter, M. G., “Do parents matter? Judith Rich Harris and group socialization theory, a challenge to therapeutic assumptions”, *Pastoral Psychology*, 48/3 (2000), s. 241-47.
- Araza, A. vd., "Örgütsel sosyalleşme, bir literatür taraması.(Organizational socialization: A literature review)", *Journal of Yasar University*, 8/32 (2013), s. 5556-82.
- Aristoteles, *Politika*, çev. Tuncay M. Remzi Kitabevi, İstanbul 1975. s.9
- Aytaç Ö, *Sosyoloji Bir Giriş Denemesi*. Üniversite Kitabevi, Elazığ 2002, s. 169.
- Aytaç, Ö., *Sosyoloji Bir Giriş Denemesi*. Üniversite Kitabevi, Elazığ 2002, s. 168.
- Aziz, A., *Toplumsallaşma ve Kitle İletişim*, Ankara Üniversitesi Basın Yayın Yüksekokulu Yayınları, Ankara, 1982.
- Bahar, B., “Sosyal öğrenme kuramı ve sosyal değişim kuramı perspektifinden etik liderlik”, *Balkan Sosyal Bilimler Dergisi*, 8/16 (2019), s. 237-42.

- Balcı A., *Sosyal Bilimlerde Araştırma*, Pegem Yayıncılık. Ankara 2015.
- Baltacı, A., "Nitel araştırma süreci: Nitel bir araştırma nasıl yapılır?", *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5/2 (2019), s. 368-88.
- Başol Ö., *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*. Pana Film, İstanbul 2010.
- Berger, P. L. – Luckmann T., *Gerçekliğin Sosyal İnşası*, çev. Öğütle V. S., Paradigma, İstanbul 2008.
- Berger, P. L., *Kutsal Şemsiye*, çev. Ali Coşkun, Rağbet Yayınları, İstanbul 2000.
- Biricik Z., "Yeni İletişim Teknolojileri ile Değişen Çocukluk Kültürü: Dijital Çocukluk." *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 12/1 (2022), s. 108-124.
- Brown, W., vd. "Effects of group socialization procedures on the social interactions of preschool children", *Research in Developmental Disabilities*, 9/4 (1988), s. 359-76.
- Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı, Animasyon Sektörü Raporu, 2022.
- Cooley, C. H., *Human Nature and Social Order*, Scribner's, New York 1902.
- Çam, Z. vd., "Ahlak gelişimine klasik ve yeni kuramsal yaklaşımlar", *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12/2 (2012), 1211-25.
- Demir, O. vd., "The effect of cartoons broadcasted on Television to the socialization process of elementary school students", *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 1/2 (2016), s. 45-56.
- Demiral, B. Y., *Cinsiyet kimliği araştırmalarında toplumsal rol algısının aracılık rolünün tüketici davranışlarına etkisi*, (yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyon 2021.
- Deniz, M. E., *Eğitim Psikolojisi*, Maya Akademi Yayıncılık, Ankara 2007.
- Doğan, M. S., "Sosyalleşme, Sosyal Değişme ve Siyasal Sosyalleşme." *İstanbul Journal of Sociological Studies*, 3/2 (2005), s. 31-40.
- Dökmen Ü., *İletişim Çatışmaları ve Empati*, Sistem yayıncılık, İstanbul 1994.
- Eagly A. H., - Wood W.. Social role theory. *Handbook of Theories of Social Psychology*, 2/1, (2012), s. 458-476.

- Edgar Hunt R. E. vd., *Film Yapımı Temelleri: Senaryo Yazımı*, Literatür Yayınları, İstanbul 2012.
- Elbir, M., *Televizyon ve sosyalleşme arasındaki ilişki*, (yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Marmara Üniversitesi, İstanbul 2011.
- Elkin, F., *Çocuk ve Toplum-Çocuğun Toplumsallaşması*, çev. Nazife G. Gündoğan Yayınları, Ankara 1995.
- Erçetingöz, A., “O Kediye Kurtar: Senaryo Yazarken İhtiyaç Duyacağınız O Kitap”, *Uluslararası Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli Dergisi*, 4/1 (2021), s. 199-205.
- Ergün, M., *Eğitim sosyolojisi*, Ocak Yayınları, Ankara 1994.
- Erikson, E. H., *Identity: Youth and Crisis*. W.W. Norton, New York 1968.
- Fichter, J., *Sosyoloji nedir*, çev. Çelebi, N., Anı Yayıncılık, Ankara 2009.
- Fidan, B. Ü. - Kobya, M., *Toplumsal Ahlak ve Sosyalleşme*, Reprobir Yayıncılık, İzmir 2023.
- Field, S., *Senaryo Yazımının Temelleri*, çev. Şerif E., Alfa Basım Yayım, İstanbul 2013.
- Giddens, A., *Sosyoloji*, çev. Güzel C. Ayraç Yayınevi, Ankara 2005.
- Güler, D. - Bıkmaz, F., “Popüler Kültür ve Okul: Ankara ve Bolu illerinde ilköğretim öğrencileri üzerine yapılan bir araştırma”, *Popüler Kültür ve Çocuk*, (2007), s. 103-25.
- Gümüşsoy R. - Yayan G., “Çizgi filmlerdeki imgelerin çocuk eğitimi üzerine etkisi”, *Kesit Akademi Dergisi*, 4/1 (2016), s. 344-358.;
- Gündoğdu, R., *Sosyalleşme ve sosyalleşme süreci*, Lisans Yayıncılık, İstanbul 2013.
- Güney S. *Sosyal Psikoloji*, Nobel Yayıncılık, Ankara 2009.
- Gürses, İ., - M. Akif K., "Erikson'un psiko-sosyal gelişim dönemleri teorisi açısından kuşaklararası din eğitimi ve iletişiminin önemi", *Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 20/2 (2011), s. 153-166.
- Habib K. - Soliman, T., “Cartoons’ effect in changing children mental response and behavior”, *Open Journal of Social Sciences*, 3/9 (2015), s 248.
- Harris J. R., *The Nurture Assumption: Why Children Turn Out The Way They Do*, Free Press, New York 2011.

- Hatice G., *Çizgi film karakterleri ve yan ürünlerinin çocuklar üzerindeki etkileri (Winx club çizgi film ve yan ürünleri örneği)*, (yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Marmara Üniversitesi, 2019.
- İbn Haldun, *Mukaddime I*, çev. Uludağ S., Dergâh Yayınları, İstanbul 1998, s. 48.
- Johnson, R. B. vd., "Toward a definition of mixed methods research", *Journal of Mixed Methods Research*, 1/2 (2007), s.112-33.
- Karadağ, E., "Eğitim bilimleri doktora tezlerinde kullanılan araştırma modelleri: Nitelik düzeyleri ve analitik hata tipleri." *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 1/1 (2010), s. 49-71.
- Kayhan Aktürk, Ş., *Okul öncesi dönem çocuklarında duygu düzenleme becerileri ile akran ilişkilerinin incelenmesi*, (yayımlanmamış yüksek lisans tezi), İstanbul Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul 2015.
- Kır, İ., "Toplumsal bir kurum olarak ailenin işlevleri", *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 10/36 (2006), s. 381-404.
- Kıral, B., "Nitel bir veri analizi yöntemi olarak doküman analizi", *Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8/15 (2020), s. 170-89.
- Koç, M. vd., *Gelişim ve Öğrenme*, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara 2001.
- Koştas, M., "Sosyalleşme {Socialization}", *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 29/1 (1987), s. 329-34.
- Küçükşengül Özkan Ş., "Kitle İletişim Araçları, Yazın ve Sanatın Çocuğun Toplumsal Kimliğinin Oluşumuna Etkisi", *Dünya'da Ve Türkiye'de Güncel Sosyolojik Gelişmeler, Cilt 2, I. Ulusal Sosyoloji Kongresi (3-4-5 Kasım 1993)*, Sosyoloji Derneği Yayınları 3, Ankara 1994, s. 884.
- Lawrence Kohlberg, "The Psychology of Moral Development" *Essays on Moral Development*, Harper & Row, New York (1984).
- Leonard B. - Selznick P., *Sociology*, Harper & Row, New York 1965.
- Levine, J. M., - Richard L. M., "Group socialization: Theory and research", *European Review of Social Psychology*, 5/1 (1994), s. 305-36.
- Mead, G. H., *The Philosophy of the Present*, Open Court Publishing Company, London 1932.

- Mizerski R., "The relationship between cartoon trade character recognition and attitude toward product category in young children", *Journal of Marketing*, 59/4 (1995), s. 58-70.
- Mizerski, R., "The relationship between cartoon trade character recognition and attitude toward product category in young children", *Journal of Marketing*, 59/4 (1995), s. 58-70.
- Morris, T., vd., "School enjoyment at age 6 predicts later educational achievement as strongly as socioeconomic background and gender", *SocArXivPaper* (2019), s. 1-16
- Nabavi R. T., "Bandura's social learning theory & social cognitive learning theory", *Theory of Developmental Psychology*, 1/1 (2012), s. 1-24.
- Ogle, A. D. vd., "Influence of cartoon media characters on children's attention to and preference for food and beverage products", *Journal of the Academy of Nutrition and Dietetics*, 117/2 (2017), s. 265-70.
- Okumuş, E., "Din ve Sosyalleşme", *Electronic Turkish Studies*, 9 /11 (2014), s. 430-54.
- Onwuegbuzie A. J. - Leech N. L., "Linking research questions to mixed methods data analysis procedures", *The Qualitative Report*, 11/3 (2006), 474-98.
- Oruç, C., vd., "Okul öncesi dönem çocuğunun kişilik gelişiminde rol modellik ve çizgi filmler", *Ekev Akademi Dergisi*, 15/48 (2011), s. 281-97.
- Ottoni-Wilhelm, M., vd, "Raising charitable children: the effects of verbal socialization and role-modeling on children's giving", *Journal of Population Economics*, 30/1 (2017), s. 189-224.
- Özanık, S., *Animasyon Sinemasında Karakter tasarımı ve Özel Eğitim Gereksinimi Olan Bireylerin Temsili: "Parastro", Uygulama Film Örneği*, (yayınlanmamış doktora tezi) Anadolu Üniversitesi, Eskişehir 2023.
- Özdemir, A. - Ramazan, O., "Çizgi Filmlerin Çocukların Davranışları Üzerindeki Etkisinin Anne Görüşlerine Göre İncelenmesi", *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 35/35 (2013), s. 157-73.
- Özgür Ö. - Kartelli F., "Türkiye'de yayın yapan çocuk kanallarında yayınlanan çizgi filmlerdeki şiddet olgusunun analizi", *Marmara İletişim Dergisi*, 27/1 (2017), s. 81-93.
- Öztürk B., "Öğrenme ve öğretmede dikkat." *Milli Eğitim Dergisi* 144/1 (1999), s. 51-58.

- Öztürk, H. B., *Aile içi şiddetin ve çizgi film izlemenin akademik başarı ve saldırganlıkla ilişkisi*, (yayınlanmamış yüksek lisans tezi), İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul 2014.
- Pehlivan, B. M., "Toplumsal cinsiyet rolleri açısından Türk çizgi filmlerinde anne ve baba temsili üzerine bir çalışma", *Medya ve Kültürel Çalışmalar Dergisi*, 1/2 (2019), s.15-27.
- Sakınç, S. - Serkan C., "Mali Sosyalleşme ve Kültür İlişkisi", *T.C. Maliye Bakanlığı Strateji Geliştirme Başkanlığı Yayını*, 2012/418 (2012), s 2.
- Savin M., Howell C. M., *Foundation of Problem Based Learning*, Open University Press, Berkshire 2004.
- Schaffler, T. R., "The Process of Socialization", *The Phi Delta Kappan*, 34/6 (1953), s. 225-8.
- Sherkat, D. E., "Dini Sosyalleşme: Etki Kaynakları ve Araçların Etkileri", çev. Güngör, Ö. *Electronic Turkish Studies*, 8/3 (2013), s. 279-97.
- Shulte, D. P. vd., Characteristics of effective school principals: A mixed-research study. *The Alberta Journal of Educational Research*, 56/2 (2010), S. 172-195.
- Sigmund Freud, *The Ego and the Super Ego*, Hogarth Press, London 1923.
- Şeker, Ş. E., "Maslow'un ihtiyaçlar piramiti", *YBS Ansiklopedisi*, 1/1 (2014), s. 43-45.
- Şen F. E. - Kaygısız Ü. "İkinci Dünya Savaşı'nda İdeolojik Propaganda Bağlamında Çizgi Filmler Üzerine Göstergebilimsel Bir İnceleme", *Erciyes İletişim Dergisi*, 9/2 2022, s. 783-801.
- Terzioğlu, F. - Taşkın, L., "Kadının Toplumsal Cinsiyet Rolünün Liderlik Davranışlarına ve Hemşirelik Mesleğine Yansımaları", *Cumhuriyet Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi*, 12/2 (2008), s. 62-67.
- Tezcan, M., *Eğitim Sosyolojisi*, Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Yayınları, Ankara 1985 s. 43-4.
- Tezcan, M., *Eğitim Sosyolojisine Giriş*, Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Yayınları, Ankara 1981.
- Tınar, M. Y., "Mesleki sosyalleşme ve kişilik", *Dokuz Eylül Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 2/1 (1997), s. 1-15.

- Topuz, İ., "Dinî değerlerin karar alma süreçlerindeki etkisi", *Marife*, 13/3 (2013), s. 69-88.
- Tulum, A. B. - Kaya Y., "Dijital Yerlilerin Sanal Ağlarda Sosyalleşme ve Yalnızlaşma Tutumları." *Journal of World of Turks*, 12/2 (2020), s. 315-38.
- Türkmen, N., "Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü ve Pepee", *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16/2 (2012), s.139-58.
- Yağlı, A., "Çocuğun Eğitiminde ve Sosyal Gelişiminde Çizgi Filmlerin Rolü: Caillou ve Pepee Örneği" *Electronic Turkish Studies*, 8/10 (2013), s. 707-19.
- Yapıcıoğlu A. E. - Kaptan, F. "Sosyobilimsel durum temelli öğretim yaklaşımının argümantasyon becerilerinin gelişimine katkısı:bir karma yöntem araştırması", *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 37/1 (2018), s. 39-61.
- Yaşar, Ö. - Paksoy İ., "Çizgi filmlerdeki saldırgan içerikli görüntülerin çocukların serbest oyunları sırasındaki saldırganlık düzeylerine etkisi", *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20/2 (2011), s. 279-98.
- Yorulmaz, B., *Ailede Değerler Eğitimi*, Erkam Yayınları, İstanbul 2017.
- Yousaf Z. vd., "Effects of Cartoon Network on the behavior of school going children (A Case study of gujrat city)", *International Research Journal of Interdisciplinary & Multidisciplinary Studies*, 1/1 (2015), s.73-179.

İNTERNET KAYNAKLARI

- <https://www.trtcocuk.net.tr/yayincilik>.
- https://en.m.wikipedia.org/wiki/Teen_Titans_Go!#:~:text=Teen
- <https://press.wbd.com/hu/brands/cartoon-network-1#:~:text=About>
- https://ansiklopedi.tubitak.gov.tr/ansiklopedi/sosyal_toplumsal_rol

ÖZGEÇMİŞ

ADI-SOYADI	Nurullah Türker
EĞİTİM DURUMU	
Mezun Olduğu Lise	Gülkent Lisesi (2015)
Lisans Diploması	Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Sosyoloji Bölümü (2017) Atatürk Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi (2011)
Tez Konusu	Çizgi Filmlerdeki Sosyalleşmenin Değer Aktarımına Etkisinin Analizi: Z Takımı, Erdem, Teen Titans Go ve Adventure Time Örnekleme
Yabancı Dil	İngilizce
İŞ DENEYİMİ	
Çalıştığı Kurumlar	- Van Ağız Diş Sağlığı Merkezi - Akdeniz Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi