

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLKÖĞRETİM DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ ÖĞRETMENLİĞİ
ANABİLİM DALI
İLKÖĞRETİM DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM
DALI

**ÇİZGİ FİLM KARAKTERLERİ VE YAN ÜRÜNLERİNİN ÇOCUKLAR
ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ
(WINX CLUB ÇİZGİ FİLM VE YAN ÜRÜNLERİ ÖRNEĞİ)**

Yüksek Lisans Tezi

HATİCE GÜLOĞLU

İSTANBUL, 2019

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLKÖĞRETİM DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ ÖĞRETMENLİĞİ
ANABİLİM DALI
İLKÖĞRETİM DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM
DALI

**ÇİZGİ FİLM KARAKTERLERİ VE YAN ÜRÜNLERİNİN ÇOCUKLAR
ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ
(WİNX CLUB ÇİZGİ FİLM VE YAN ÜRÜNLERİ ÖRNEĞİ)**

Yüksek Lisans Tezi

HATİCE GÜLOĞLU

Tez Danışmanı:
PROF.DR. MEHMET ZEKİ AYDIN

İSTANBUL, 2019



T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

TEZ ONAY BELGESİ

İLKÖĞRETİM DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ ÖĞRETMENLİĞİ Anabilim Dalı İLKÖĞRETİM DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ ÖĞRETMENLİĞİ Bilim Dalı TEZLİ YÜKSEK LİSANS öğrencisi Hatice Güloğlu'nun ÇİZGİ FİLM KARAKTERLERİ VE YAN ÜRÜNLERİNİN ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ (WINX CLUP ÇİZGİ FİLM VE YAN ÜRÜNLERİ ÖRNEĞİ) adlı tez çalışması, Enstitümüz Yönetim Kurulunun 11.07.2019 tarih ve 2019-21/11 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oy birliği /oy çokluğu ile Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Tez Savunma Tarihi 29.07.2019

Öğretim Üyesi Adı Soyadı

İmzası

1.	Tez Danışmanı	Prof. Dr. MEHMET ZEKİ AYDIN	
2.	Jüri Üyesi	Prof. Dr. AHMET KOÇ	
3.	Jüri Üyesi	Prof. Dr. HAMİT ER	

GENEL BİLGİLER

İsim ve Soyadı	: Hatice Güloğlu
Ana Bilim Dalı	: İlköğretim din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmenliği
Programı	: İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmenliği
Tez Danışmanı	: Prof. Dr. Mehmet Zeki Aydın
Tez Türü ve Tarihi	: Yüksek Lisans- Temmuz-2019
Anahtar Kelimeler	: Çizgi Film, Çizgi Film yan ürünleri, Winx Club çizgi filmi, Çocuk, Tüketim, Kültür Aktarımı.

ÖZET

ÇİZGİ FİLM KARAKTERLERİ VE YAN ÜRÜNLERİNİN ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ (WINX CLUB ÇİZGİ FİLM VE YAN ÜRÜNLERİ ÖRNEĞİ)

Günümüzde çoğunluğu yabancı yapım olan çizgi filmler, kitle iletişim araçları vasıtasıyla çocuklarımızın dünyasına kontrolsüzce girmektedir. En değerli varlıklarımız olan çocuklarımızın çizgi filmler yoluyla, pek çok yönden etki altında kaldığı düşünülmektedir. Çocukları dolayısıyla da nesilleri; üreten değil, sürekli tüketen bir toplum haline dönüştürmeye çalışan, görsel ve işitsel özellikleriyle çocukları etki altına alan bu yapımların içerikleri ile ilgili de pek çok soru işareti bulunmaktadır. Din, dil, kültür, aile hayatı vb. gibi pek çok hassas konuda nesillerimizin geleceğini tehdit ettiği düşünülen çizgi filmlerin, çocuklarımızı ne ölçüde etki altına aldığı ise merak konusudur.

Bu çalışmada pek çok türevi bulunan Winx Club çizgi film ve yan ürünlerinin çocuklar üzerindeki etkileri nicel alan araştırması yapılmak suretiyle incelenmiştir. Araştırma beş bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde araştırmanın problemi, amacı, yöntemi, evren, örneklem ve sınırlılıkları belirtilmiştir. Yöntem kısmında soruların madde analizlerinin ne şekilde yapıldığına ilişkin bilgiler, bilimsel verilere dayandırılarak açıklanmıştır. Güvenirlik anlamında, soruların Cronbach Alpha katsayısının oldukça yüksek olduğu görülmüştür. İkinci bölümde çizgi filmin tanımı, Türkiye ve dünyadaki tarihsel gelişimi, Winx Club çizgi filmi ile ilgili genel bilgiler ve

izgi filmlerin ocuklar zerindeki etkileri arařtırılmıřtır. Arařtırmanın nc blmnde kltr ve kltr aktarımına iliřkin belli bařlı konulara deėinilmiřtir. Arařtırmanın drdnc blmnde arařtırmacı tarafından hazırlanıp, online olarak uygulamaya konulan ve 340 lise ėrencisinin yanıtlarından elde edilen anket verileri; SPSS 22 programı ile oluřturulan frekans tablolarından yararlanılarak, betimsel olarak yorumlanmıřtır. Arařtırmanın beřinci blmnde ise sonu ve neriler kısmında elde edilen veriler detaylı olarak yorumlanmış ve bylece alıřma tamamlanmıřtır.

Anahtar Kelimeler: izgi film, izgi Film yan rnleri, Winx Club izgi filmi, ocuk, Tketim, Kltr Aktarımı

GENERAL KNOWLEDGE

Name and Surname : Hatice Güloğlu
Field : Teacher Training for Religious and Ethics Courses
in Primary Schools
Programme : Teacher Training for Religious and Ethics Courses in
Primary Schools
Supervisor : Prof.Dr.Mehmet Zeki Aydın
Degree Awarded and Date : Master of Science- July-2019
Keywords : **Cartoon movie, cartoon movie products, Winx Club
cartoon movie, child, children, consumption, culture
transfer**

THE EFFECT OF CARTOON CHARACTERS AND THEIR LICENSED PRODUCTS ON CHILDREN (THE EXAMPLE OF WINX CLUB CARTOON MOVIE AND ITS LICENSED PRODUCTS)

ABSTRACT

Nowadays, plenty of cartoon movies, which are made by foreign production, get into our children's world via mass media without any control. It is thought that our children, who the most valuable assets of us, are influenced by these cartoon movies in many ways. Also, there are too many questions about the contents of these productions, which influenced children with its audiovisual properties and try to convert children and so next generations to non-productive and continuously consumption community. It is concerned about these cartoon movies, which is threatening the future of our next generations in many ways like religion, language, culture, family life ..etc., how much influenced our children.

In this study, the effects of cartoon movie called Winx Club, which has plenty of derivatives, and its products, on children were examined via quantitative field research. This research has five chapters. The first chapter covers the goal, method,

problem, target population, constraint and sample of the research. It is explained how item analysis of questions done by scientific data, in the method section. In terms of reliability, the Cronbach Alpha coefficient of the questions was found to be quite high. In the second chapter, the definition of cartoon movie and its historical evolution in Turkey and world, general information about Winx Club cartoon movie and effects of cartoon movies on children were studied. In the third chapter, some kind of subjects were mentioned about culture and cultural transfer. In fourth chapter, the data, which was obtained from 340 high school student's answers to the online survey which was prepared by the researcher, was reviewed as figurative using frequency tables created with SPSS 22. In the fifth chapter of research, the data which is obtained in conclusion and recommendations sections, was interpreted detailed and thus this study has been completed.

Keywords: Cartoon movie, cartoon movie products, Winx Club cartoon movie, child, children, consumption, culture transfer

ÖNSÖZ

Merak duygusu insanoğlunu hep bir arayışa ve yeni şeyleri keşfetmeye yönlendirmiştir. İnsanların ilgi alanları ile birlikte keşif alanları da şekillenmiş ve pek çok alanda sürekli yenilenen gelişmeler ortaya çıkmıştır. Bunlardan biri de görsel sanatlar alanında meydana gelen gelişmelerdir. İlk dönem insanların mağara duvarlarına çizdikleri resimlerden bugün üç boyutlu animasyon filmlere kadar varan süreçte; kitle iletişim araçlarının da etkisiyle görsel ve işitsel alanlara hitap eden bu çalışmaların, dünyadaki birçok insana ulaşması mümkün hâle gelmiştir. Herkesin kolayca ulaşabildiği yapımlar sayesinde özellikle çocuklar, her evde bulunan televizyon karşısında gizil bir öğrenme ortamı ile karşı karşıya kalmışlardır. Bu öğrenme ortamı çocuk için olumlu da olsa olumsuz da olsa kontrolsüz bir öğrenme alanını oluşturmaktadır. Özellikle materyalist bir sistemle oluşturulmuş bazı yapımlar; üreten değil sürekli tüketen, şekilci, milli bütünlükten uzak, inanç sistemini zedeleyici, dil ve sanat alanlarını dejenere eden, tek tip insan oluşturmaya dönük, arkadaş ilişkilerinden tutun da aile hayatına kadar insan yaşamının pek çok alanına kontrolsüzce müdahale eden, değer yargılarından uzak nesillerin ortaya çıkma tehlikesini oluşturmuştur. Çizgi film karakterlerinden yola çıkılarak üretilen yan ürünler ise çocuklarımızı hayatlarının her alanında adeta kuşatma altına almıştır. Bu durum hem çocuklarımızı hem de kültür yapımızı tehdit altına almaktadır.

Yapılan bu alan araştırması ile; pek çok türevi bulunan Winx Club çizgi filminden yola çıkarak, çizgi film karakterlerinin çocuklar üzerindeki etkileri araştırılmıştır. Araştırma konusu başlı başına lise öğrencileri ile birlikte geriye dönük olmak suretiyle çalışılmıştır. Dolayısıyla direk muhataplarından yola çıkılarak araştırma süreci işlemiş ve tamamlanmıştır.

Bu çalışmanın başlangıcından sonuna kadar birçok kişinin emeği geçti. Hem manevi anlamda hem de fiili anlamda çok kişiden destek ve yardım gördüm. Bana göre çalışmamın en kıymetli kısımlarından biri de bu kazanımlardır. Tabi ki bu kişilerin hepsini tek tek saymam pek mümkün değil. Fakat özellikle teşekkür etmem gereken bazı kişiler var.

2015- 2016 Eğitim-Öğretim yılında İstanbul-Küçükçekmece Anadolu Lisesi 9A, 9B, 9C, 10A, 10B, 11A, 12A sınıflarında öğrenim gören, özellikle anket sorularımın hazırlanması aşamasında büyük emek ve katkılarıyla çalışmama değer katan kıymetli öğrencilerime çok teşekkür ederim. Çalışmama bulunduğu kıymetli katkılarından ötürü Dr. Öğretim Üyesi Umut KAYA hocama çok teşekkür ederim. Çalışmamın başından beri her sıkıştığım zamanda yardımını esirgemeyen, çalışmamın SPSS 22 programı analiz kısımlarında büyük emekleri olan kıymetli hocam Dr. Öğretim Üyesi Bilal YORULMAZ'a çok büyük şükran borçluyum. Her zaman varlığından kuvvet aldığım, ne zaman ihtiyacım olsa yanımda olup bana destek veren kıymetli hocam Prof. Dr. Ahmet KOÇ'a çok teşekkür ederim. Çalışmamın başından beri bana her türlü destek veren, her konuda yol gösteren, çalışmamın tamamlanması sürecinde büyük emekleri olan kıymetli danışman hocam Prof. Dr. Mehmet Zeki AYDIN'a çok teşekkür ederim.

Hayatım boyunca bana her konuda destek veren, her koşulda yanımda olan, beni yüreklendiren, hayatıma hep değer katan değerli anneme, babama ve çok kıymetli kardeşlerime çok teşekkür ederim.

Yüce Rabbime hamd ve şükür ile birlikte, yapılan bu çalışmanın hayırlara vesile olmasını niyaz ederim.

İstanbul, Ağustos 2019

Hatice Güloğlu

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	ii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER	viii
KISALTMALAR.....	xi
TABLO LİSTESİ.....	xii
BİRİNCİ BÖLÜM.....	1
GİRİŞ	1
1.1.PROBLEM.....	1
1.1.2.Alt Problemler:	5
1.2. AMAÇ	6
1.3.YÖNTEM.....	6
1.3.1.Ölçme Aracının Geliştirilmesi	8
1.4.SINIRLILIKLAR	17
1.5.EVREN VE ÖRNEKLEM.....	17
İKİNCİ BÖLÜM	18
ÇİZGİ FİLM VE WINX CLUB ÇİZGİ FİLMİ.....	18
2.1 ÇİZGİ FİLMİN TANIMI.....	18
2.2 ÇİZGİ FİLMİN DÜNYADAKİ GELİŞİMİ.....	20
2.3 ÇİZGİ FİLMİN TÜRKİYE’DEKİ GELİŞİMİ	23
2.4 WINX ÇİZGİ FİLMİ HAKKINDA GENEL BİLGİLER.....	25
2.4.1 Tarihçesi.....	25
2.4.2 Konusu	25
2.4.3 Çizgi Filmde Yer Alan Başlıca Karakterler	26
2.5 WINX ÇİZGİ FİLMİ YAN ÜRÜNLERİ	29
2.5.1 Winx Sinema Filmleri.....	29
2.5.2 Winx Club Kitaplarından Bazıları.....	30
2.5.3 Diğer Yan Ürünler	31
2.5.4 Winx Çizgi Filminin Türkiye’de Gerçekleştirdiği İlkler.....	31
2.5.5 Sosyal Medya	32

2.6 ÇİZGİ FİMLERİN ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ.....	32
2.6.1 Tutum ve Davranışlar Üzerindeki Etkisi	34
2.6.2 Satın Alma Davranışı Üzerine Etkisi.....	35
2.6.3 Saldırganlık ve Şiddet Üzerine Etkisi.....	37
2.7 WINX CLUB ÇİZGİ FİLMİNDE YER ALDIĞI DÜŞÜNÜLEN BAZI İNANIŞLAR.....	41
2.7.1 Yunan Mitolojisi.....	41
2.7.2 Mecusilik (Ateşe Tapıcılık)	43
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	45
KÜLTÜR VE KÜLTÜR AKTARIMI.....	45
3.1 KÜLTÜRÜN TANIMI.....	45
3.2 KÜLTÜRÜN İŞLEVİ	47
3.3 KÜLTÜREL DEĞİŞME.....	48
3.4 KİTLE KÜLTÜRÜ	49
3.5 TÜRKİYE’NİN KÜLTÜREL MİRASI	50
3.5.1 Somut Kültürel Miras	50
3.5.2 Somut Olmayan Kültürel Miras	51
3.5.3 Mili Eğitim Temel Kanunu’nda Kültürel Miras	52
3.6. KÜLTÜR AKTARIMI	54
3.7. KÜLTÜR AKTARIMINDA BAZI ÖGELER	55
3.7.1 Aile	55
3.7.2 Dil	58
3.7.3 İnanç	60
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....	63
BULGULAR VE YORUM.....	63
4.1. KİŞİSEL BİLGİLER	64
4.2. ÇİZGİ FİLM İLE İLGİLİ SORULARA AİT BULGULAR.....	74
4.2.1. Dış Görünüm (Saç Bakımı, makyaj, kılık kıyafet...) Üzerine Etkileri	74
4.2.2. Kusursuz Fiziksel Görünüm (ince, fit, bakımlı, kusursuz görüntü).....	77
Üzerine Etkileri.....	77
4.2.3. Gerçek Dışı Beklentiler Üzerine Etkileri.....	79
4.2.4.Karşı Cins İlişkisi Üzerine Etkileri.....	82
4.2.5.Dinî İnanç Gelişimi Üzerine Etkileri.....	86
4.2.6.Tüketim Kültürü Üzerine Etkileri	93
4.2.7.Şiddet Eğilimi Üzerine Etkileri.....	96
4.2.8.Tutum ve Davranışlar Üzerine Etkileri.....	99

BEŞİNCİ BÖLÜM	121
SONUÇ VE ÖNERİLER	121
5.1.SONUÇLAR	121
5.2 ÖNERİLER	134
KAYNAKÇA	137
EK	141
ANKET FORMU	141



KISALTMALAR

3D	3 Boyutlu
C.	Cilt
CGI	Common Gateway Interface
Çev.	Çeviren
DVD	Digital Versatile Disc (Çok Amaçlı Sayısal Disk)
Ed.	Editör
IBM	International Business Machines (Uluslararası İş Makineleri)
M.S	Milattan sonra
MEB	Milli eğitim Bakanlığı
s.	Sayfa
ss.	Sayfa Aralığı
SPSS	Statistical Package for the Social Sciences ((Sosyal Bilimler İçin İstatistik Programı)
T.C.	Türkiye Cumhuriyeti
TV	Televizyon
TDK	Türk Dil Kurumu
TRT	Türkiye Radyo Televizyon Kurumu
TUİK	Türkiye İstatistik Kurumu
UNESCO	United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü)
Vb.	Ve benzeri
yy	Yüzyıl

TABLO LİSTESİ

<i>Tablo 1 Cinsiyet.....</i>	<i>64</i>
<i>Tablo 2 Hangi şehirde yaşıyorsun?</i>	<i>64</i>
<i>Tablo 3 Okuduğunuz Okul Türü</i>	<i>66</i>
<i>Tablo 4 Okuduğunuz Sınıf Düzeyi</i>	<i>67</i>
<i>Tablo 5 Baba Eğitim Durumu</i>	<i>67</i>
<i>Tablo 6 Anne Eğitim Durumu.....</i>	<i>68</i>
<i>Tablo 7 Ailenin Aylık Geliri</i>	<i>69</i>
<i>Tablo 8 Winx Karakterlerini Hiç Takip Ettin mi?</i>	<i>70</i>
<i>Tablo 9 Winx'i Takip Etmeye İlk Hangisi İle Başladın?</i>	<i>71</i>
<i>Tablo 10 Winx'i Takip Etmeye Kaç Yaşında Başladın?</i>	<i>72</i>
<i>Tablo 11 Winx ile ilgili aşağıdaki seçeneklerde verilenlerden hangilerini takip ettin?.....</i>	<i>73</i>
<i>Tablo 12 Kıyafet Seçimlerimde Winx Karakterlerinin Giyim Tarzları Etkili Oldu.</i>	<i>74</i>
<i>Tablo 13 Saçlarımı Tıpkı Winx Karakterlerinin Saçı Gibi Kestirmek/Taramak İstedim.</i>	<i>75</i>
<i>Tablo 14 Winx Karakterlerini Takip Etmeye Başladıktan Sonra Makyaj Yapmaya Özenmeye Başladım.....</i>	<i>76</i>
<i>Tablo 15 Winx Karakterleri Bende Kusursuz Bir Fiziksel Görünüm (zayıf, uzun, kaslı, güçlü...) Olması Gerektiği Duygusu Uyandırdı.</i>	<i>77</i>
<i>Tablo 16 Winx Karakterleri Gibi Güzel ve Kusursuz Olmadığımı Düşünüp Üzüldüğüm Zamanlar Oldu.</i>	<i>78</i>
<i>Tablo 17 Arkadaş Seçerken Fiziksel Özellikleri Benim İçin Ön Plandaydı. İnsanları Güzel-Çirkin Diye Sınıflandırarak Arkadaş Seçimi Yaptım.</i>	<i>79</i>
<i>Tablo 18 Onları İzledikçe Büyü ve Sihir Yapmaya Özendim; Onları Taklit Eden Hareketler ve Davranışlarda Bulundum.</i>	<i>79</i>
<i>Tablo 19 Gerçek Hayatta Onlar gibi Sihirli Bir Şekilde İsteklerimi Gerçekleştiremediğim Zaman Kendimi Eksik Hissettim.</i>	<i>80</i>
<i>Tablo 20 Winx Karakterlerini İzledikten Sonra (peri olduğunu zannederek) Kendine Zarar Verecek Bazı Davranışlarda Bulunan Arkadaşlarım/Yakınlarım Oldu.</i>	<i>81</i>
<i>Tablo 21 Winx'i Takip Etmeye Başladıktan Sonra "Neden Bir Sevgilim Yok?" Diye Düşünüp Çoğu Zaman Üzüntü Yaşadım.</i>	<i>82</i>
<i>Tablo 22 İlkokul Çağlarında Pek Çok Arkadaşım Bu karakterlere Özenerek Sevgili Oldular. Tıpkı Onlar Gibi (duygusal ve fiziksel anlamda) Yakın Davrandılar.</i>	<i>83</i>
<i>Tablo 23 Winx Karakterlerinden Birine Kız/Erkek Âşık Oldum.</i>	<i>84</i>
<i>Tablo 24 Winx Karakterlerinin Kız/Erkek Arkadaşını Duygusal Anlamda Kışkandım.</i>	<i>85</i>
<i>Tablo 25 Winx'de Yunan Mitolojisine (güneş tanrısı, doğa tanrısı, güzellik tanrısı... vb) Benzer Bir İnanç Sisteminin (dolaylı da olsa) Yansıtıldığını Düşünüyorum.</i>	<i>86</i>
<i>Tablo 26 Winx'in Kurgusunda Ateşin Gücü Ön Plandadır. Dolaylı da Olsa Ateşe Tapınma İncancının Yansıtıldığını Düşünüyorum.</i>	<i>87</i>
<i>Tablo 27 Winx Karakterlerinden Herhangi Birisini Yaratıcı (Allah) Olarak</i>	<i>88</i>
<i>Tablo 28 Winx'i Takip Ettikten Sonra (ilkokul/ortaokul çağlarında) Tek Allah.....</i>	<i>89</i>
<i>Tablo 29 Winx'de Hristiyanlık, Yahudilik, Müslümanlık vb. Herhangi Bir Din İle İlgili Bilgiler Ya da Söylemler Yer Almaktadır.....</i>	<i>91</i>
<i>Tablo 30 Winx'i Takip Etmeye Başladıktan Sonra Alışveriş Yapma ve Daha Güzel Giyinme İsteği Duydum.....</i>	<i>93</i>

<i>Tablo 31 Winx Clup Dergisinin Yanında Verilen Hediyeler Çok Güzel Olduğu İçin Dergiyi Alma İsteğim Arttı.</i>	94
<i>Tablo 32 Yeni Çıkan Winx Ürünlerini (kırtasiye ürünleri, çanta, kıyafet, nevresim takımı... vs) Alamadığım Zaman Arkadaşlarım Arasında Kendimi Eksik Hissediyorum.</i>	95
<i>Tablo 33 Winx Karakterlerinden Bazıları Korkutucudur. Bu Nedenle Gerçek Hayatta Korkular Yaşadım.</i>	96
<i>Tablo 34 Oyun Oynarken, Olmak İstedğim Winx Karakteri Rolü Başka Birine Verilince Rolü Alan Arkadaşıma Karşı İçimde Kötü Duygular Besledim.</i>	97
<i>Tablo 35 Winx Karakterlerinden, Kendimi Özdeşleştirdiğim Karakter Benim Gerçek Yaşamındaki Duygusal Dünyamı Etkiledi. (Örneğin daha duygusal, daha sinirli, vb. oldum.)</i>	98
<i>Tablo 36 Winx'i Takip Etmeye Başladıktan Sonra Çizdiğim Resimlerdeki Kişileri Tıpkı Onlar Gibi Çizmeye Başladım.</i>	99
<i>Tablo 37 Winx'in Söylediği Şarkıları Söyledim, Yaptıkları Dansları Yaptım.</i>	99
<i>Tablo 38 Winx Karakterleri Doğayı ve Hayvanları Sever. Winx'i Takip Etmeye Başladıktan Sonra Ben de Doğayı ve Hayvanları Daha Çok Sevmeye Başladım.</i>	101
<i>Tablo 39 Winx Karakterleri Kitap Okumayı Severler. Winx'i Takip Etmeye Başladıktan Sonra Kitap Okuma İsteğim Arttı.</i>	102
<i>Tablo 40 Winx Karakterlerinin Kendi İçlerinde Arkadaşlık İlişkileri Çok Sağlamdır. Winx'i Takip Etmeye Başladıktan Sonra Arkadaş İlişkilerim Daha da Kuvvetlendi.</i>	103
<i>Tablo 41 Oyun Oynarken Olmak İstedğim Winx Karakteri Rolü Bana Verilmeyince Kendimi Eksik ve Yetersiz Hissettim. Kendime Güvenim Azaldı.</i>	104
<i>Tablo 42 Tıpkı Onlar Gibi Popüler Olduğumu Düşünüyordum. Belli Kriterlere Uymayan Arkadaşlarımı Hep Ezik/Eksik Gördüm.</i>	105
<i>Tablo 43 Popüler Olmak İstiyordum. Arkadaşlarımın Başka Birine Daha Çok İlgi Gösterdiğini Fark Ettiğim Zamanlarda Kendi İçimde Çok Büyük Üzüntüler Yaşadım.</i>	106
<i>Tablo 44 Winx Bende Ailem Olmadan da Mutlu Bir Şekilde Yaşayabileceğim Düşüncesini Kazandırmıştı. Ailem Olmadan Yaşamamın Özgürlük Olabileceğini Düşündüm.</i>	107
<i>Tablo 45 Winx Karakterleri İle İlgili Olumsuz Bir şey Söylendiğinde Şu Anda Bile Huzursuz Oluyorum. Bu Durum Beni Rahatsız Ediyor. Bu Olumsuzluğun Doğru Olduğunu Bilsem Bile Duymak İstemiyorum.</i>	108
<i>Tablo 46 Etrafımda Bulunan Çocuklar (kardeş, kuzen, komşu...) Winx Karakterlerini Sıkı Bir Şekilde Takip Ediyorlar.</i>	109
<i>Tablo 47 Winx Clup Çizgi Filmini Hâlâ Seyrediyor ve Ürünlerini Hâlâ Kullanmaya Devam Ediyorum.</i>	110
<i>Tablo 48 Winx'i Çocukluğunda Takip Eden Biri Olarak; Kardeşime, Çocuğuma, Herkese Rahatlıkla Takip Etmelerini Tavsiye edebilirim.</i>	111
<i>Tablo 49 Ailenin Aylık Geliri * Winx'i takip etmeye başladıktan sonra alışveriş yapma ve daha güzel giyinme isteği duydum. (Karşılaştırma Tablosu)</i>	112
<i>Tablo 50 Baba Eğitim * Winx'i takip etmeye başladıktan sonra alışveriş yapma ve daha güzel giyinme isteği duydum. (Karşılaştırma Tablosu)</i>	113

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

1.1.PROBLEM

İnsanlar tarih boyunca hep bir arayış içerisinde olmuştur. Bu arayış hayatın her alanında olduğu gibi görsel sanatlar alanında da yerini bulmuştur. Çok eski zamanlardan, mağara devri döneminden beri insanların bu alanda yapmış olduğu çalışmalar zaman içerisinde teknolojinin de gelişmesiyle birlikte çok farklı yerlere gelmiştir. Dünyada televizyonun icat edilmesiyle birlikte görsel sanatlar alanında birçok programlar, yapımlar vb. çalışmalar ortaya konmuş ve televizyonun da etkisiyle çok fazla kişiye ulaşmıştır. Bunlar arasında en çok ilgiyi çeken türlerden birisi de çizgi filmlerdir. Büyük küçük herkesin ilgiyle izlediği; dizileri, sinema filmleri ve reklam filmleri ile her zaman güncelliğini koruyan çizgi filmler, günümüzde teknolojinin de gelişmesiyle birlikte oldukça ilerlemiş; kullanılan tekniklerle birlikte çok farklı bir boyuta ulaşmıştır.

Çizgi filmin masum görünen yüzü zaman içerisinde materyalist bazı çevrelerin de etkisiyle yapısını değiştirmiş; en masum varlıklar olan çocuklarımızın savunmasız dünyasına kolayca, kontrolsüzce ve hızlıca girebilmeyi başarmıştır. Kitle iletişim araçlarının oldukça çeşitli olması, internetin icadı, tüm bunlara ulaşmanın çok kolay olması; dünya genelinde olduğu gibi ülkemizde de her eve bu yapımların girmesini kolaylaştırmıştır. Ailelerin bilinçsizliği, devletlerin yerli-yabancı yapımların içeriklerini kontrol etmeden yayınlamaya devam etmeleri sonucunda bu yapımlar, istedikleri gibi yayınlarını sürdürmeye devam etmişlerdir. Bu kontrolsüzlük sadece masum çocukların dünyasına girip onları istediği gibi şekillendirmekle kalmamış, onlar vesilesi ile toplumların yapısını ve kültürünü de bozma tehlikesi ile karşı karşıya getirmiştir. Bununla birlikte tüm dünyada tek tip insan modeli oluşturmaya dönük; insanların karakterini, şahsiyetini, değerlerini hatta inancını farklılaştırmaya yönelik çizgi film yapımları ortaya çıkmaya başlamıştır. Tüm bunlar, çocukların içerisinde bulunduğu yaş grubuna uygun olmayan bazı görsel ve sözel yöntemlerle çocukların dünyasında normal hâle getirilerek sunulmuştur.

Çizgi film türünün çocuk dünyasında çok önemli bir yeri vardır. Bu yüzden türler söz konusu olduğunda genellikle ilk akla gelen şey, çizgi film ve çocuk ilişkisidir. Çizgilerin hareket etmesi, renkli ve çocuksu olması, çocukların çizgi filme önem vermelerini, kendilerini bu türe yakın görmelerini sağlar. Konusu ne olursa olsun, içindeki iletiler çocuklara uygun olsun olmasın, yetişkinlerinde çocuklar için uygun gördüğü tür çizgi filmidir. Çizgi film türünün çocukların kendiliklerinden yaptıkları seçimlerden mi, yoksa yetişkinler tarafından çocuk programlarına sıkça dolgu malzemesi olarak yerleştirildiklerinden midir bilinmez, çocuk ve çizgi film bağlantısı çok erken yaşlarda, çocuk televizyona yöneldiği anda kurulur. Aslında bir filmin çizgi film olması, onun anlatımının ve olay örgüsünün basit, iletilerinin çocuğa yönelik olduğunu göstermez.¹

Çocuk- medya ilişkilerinde birinci derecede sorunlu medya, televizyondur. Çocuğu en çok ve en yoğun etkileyen iletişim aracı ise yine televizyondur. Çocuklar, televizyonu yetişkinler gibi algılamadıkları için yanılma payları daha fazladır.²

Tabi ki, televizyon gibi oldukça etkili bir iletişim aracının varlığı salt olumsuz yönleri ile ele alındığında çok adil bir değerlendirme olmamış olur. Elbette ki televizyon gibi bir aracın olumlu yönleri bulunmaktadır. Fakat televizyonun ağırlıklı olarak pratiğine bakıldığında birçok olumlu davranışın yerine geçen daha az zihinsel beceri ile işlev gören bir araç niteliğindedir. Televizyon toplumları dönüştürmek için ideal bir kitle iletişim aracıdır. Uzun vadeli planların devreye sokulmasında televizyon adeta adım adım mesafe alarak yol alır. Ahlaki değerlerin, davranışların değişmesinde, yeni alışkanlıkların kazandırılmasında bu kitle iletişim aracı sistemli ve planlı bir şekilde kullanılır. Küresel üst tasarımcıların gelecekte kendilerine uygun insan tipini yetiştirmek için bu aracı etkin bir şekilde kullanırlar. Birbirine benzeyen toplumlar, sürekli tüketen insanlar, markanın köleleri olmuş gençler mutlaka televizyonun yolundan geçmişlerdir. Bu noktada en büyük tehlikeyi ise doğal olarak çocuklar yaşar.

¹ Nilüfer Öcel, **Dünya Sinemasında Çocuk İmgesi**, 1.Baskı, İstanbul: Emek Yayıncılık, 2001, s.161-162.

² Mustafa Ruhi Şirin, “ Şiddet, Televizyon ve Çocuk Dostu Medya”, Mustafa Ruhi Şirin (ed.).**Çocuk Hakları ve Medya**, İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları, 2011, s.173.

Çünkü kendilerini koruma refleksinde oldukça mahrum olan çocuklar zararlı faaliyetlere karşı koyma gücünde ve bilincinde değillerdir.³

Çocukların bu özelliğinin farkında olan bazı yapımcı şirketler, çizgi filmler aracılığı ile oluşturulan karakterler vesilesi ile pek çok yan ürün ortaya çıkarmış ve bunları bir pazarlama aracı hâline getirmişleridir. Bu yan ürünler vasıtası ile dünya pazarında önemli bir yer edinmiş ve başka bir görsel unsuru daha kullanarak çocukları hayatlarının her alanında adeta kuşatmışlardır. Fowler'a göre, sosyal çevrenin, medyanın ve kültürel ortamın hem yapılandırıcı ya da yapı oluşturucu hem de yapı bozmacı bir etkisi bulunmaktadır. Çağdaş, ileri toplumlarda sunulan farklı tarzlar ve her yönüyle (yazılı, görsel, işitsel) medya; bilinç ve bilinçaltı düzeyde anlam ve mesajları, bütünlükten kopuk, parçalanmış bir tarzda sunabilmektedir. Bu nedenle, bu şartlarda insan benliğinin dağınık ve bölünmüş olması büyük bir olasılıktır. Gerek bireysel düzeyde, gerekse bir bütün olarak toplum çapında yaşanan travmaların çokluğu ve medyanın işleyiş biçimi, doğrudan ya da dolaylı olarak çağdaş toplumları etkilemekte ve yıkıcı izler bırakabilmektedir. Eğitim sistemlerinin veya maneviyat oluşturma biçimlerinin çözülmesi ve birbirinden kopuk olması ya da bağımsız düşünülmesi, gençlerin ve ilk yetişkinlerin, çevrelerine uyum sağlamak ve ruhsal denge oluşturmak için kullandıkları kaynakların etkisini azaltmaktadır. Çocukların ve gençlerin ahenkli bir benlik ve inanç oluşturmaya yönelik olarak onları desteklemek için arzu edilen ortalama bir çevreye ihtiyaç duyulmaktadır. İnsanlar yaşamlarında model, düzen, ahenk, kopuk unsurlar arasında ilişki kurmak ister. Eğer yaşam parçalanmış olarak algılanırsa o zaman insanlar kafa karışıklığı, stres, hayal kırıklığı ve durağanlık yüzünden acı çeker.⁴

Teknolojinin hızla yayıldığı son yıllarda telefon, televizyon, sinema, internet, bilgisayar vb. görsel ve sözel kitle iletişim araçları yerel değerlerin bir pota içinde erimesine ve ortak davranış, biçim, tutum ve kavramların ortaya çıkmasıyla yeni bir kültür gibi gözüken bir yaşama biçiminin oluşmasına neden olmaktadır. İnsanların yaşamına anlam veren bu yeni oluşumun yansımasını, müzik, edebiyat, dans, spor ve oyun alanlarında, çevre düzenlemesinde, eğitim ve eğlence sektöründe, turizm

³ Mevlana Çakıral, **Televizyon Kısacasında Çocuk ve Subliminal Mesajlar**, İstanbul: Ferfir Yayınları, 2016, s.11-14.

⁴ Üzeyr OK, **İnanç Psikolojisi**, 1.Baskı, Ankara: İlahiyat Yayınları, 2007, s.136.

seeneklerinde, ev dzeninde ve aile yapılarında izleme olanağı bulmaktayız. Yeni teknoloji ve tktim ekonomisiyle, mevcut deęerler geerlilięini kaybetmektedir. İnsan biyolojik ihtiyalarının yanı sıra dinî, sosyal ve politik kimlięi ve sanatsal etkinlikleri ile doęayı tanıma, anlama ve denetleme yolunda yaptıęı alıřmalarla ok ynl bir varlıktır. Bu nedenle kltr aktarımında ailede, okulda ve geniř sosyal evrede bireyleri etkileyen eřitli kořullandırma, model sunma, rehberlik, taklit, zendirme řeklinde uygulanan bilinli veya bilinsiz eřitli eęitim yolları etkili olmaktadır. İnsan toplulukları farklı evre kořullarına ve ortak tarihlerine baęlı olarak farklı kltrel birikimlere sahiptir. Bu farklılıklara raęmen, farklı kltrleri ele aldığımızda, bunların insan olma zellięinden kaynaklanan ortak paydalarının da bulunduęunu grmekteyiz.⁵

Kltr, bir toplumun tarihsel sre iinde rettięi ve kuřaktan kuřaęa aktardığı her trl maddi ve manevi zelliklerin btndr. Kltr bir toplumun kimlięini oluřturur, onu dięer toplumlardan farklı kılar. Kltr toplumun dřnř ve yařayıř tarzıdır. Bir toplumda kullanılan dil, o toplumdaki insanların yařayıř tarzları, aile hayatı, gelenek ve grenekleri, kltr oluřturan zelliklerdir. Birey bulunduęu kltrel ortamın zelliklerini, ana-babasından, yakınlarından, arkadařlarından, gnlk hayatından ęrenir. Bu ęrenme sreci mr boyu srer. Birey bylece yařadıęı toplumun bir yesi olur. Olaylara bakıřından giyimine, dřnř tarzından davranıř biimine kadar her konuda kltrden etkilenir. Aynı toplumda olan insanların genel olarak birbirlerine benzedikleri grlr. Ancak aynı kltrel zellikleri paylařsa da her insanın yaratılıř zellikleri farklı olduęu iin kiřilikleri de birbirinden farklıdır. Kltrn etkisi; bir insanın algısında, olayları deęerlendirmesinde, davranıřlarında, duygularında, dięer insanlarla olan iliřkilerinde gze arpar.⁶

Bir sosyalleřme aracı olarak karřımıza ıkan medya rnleri, aynı zamanda ocuęun yařamadığı deneyimleri de ona sunabilen ve bunu kendi deneyimi gibi algılamasına yol aan aralardır. İřte bu nokta erken ocukluktan itibaren medya ile tanıřma, kltrel bir yayılmaya da yol amaktadır. Jull'un aktardığı gibi sosyalleřmede, aile ve toplumsal deęerler, dięer sosyalleřme ajanlarına gre hem zamansal hem de

⁵ Mzeyyen Sevin, “ Evrensel ve Yerel Deęerlerin Eęitime Yansımaları”, Yurdaęl Mehmedoęlu-Ali Ulvi Mehmedoęlu (ed.). **Kreselleřme Ahlak ve Deęerler** (205-239). İstanbul: Litera Yayıncılık, 2006, s.208-209.

⁶ Kemal Sayar ve Mehmet Din, **Psikolojiye Giriř**, İstanbul: Dem Yayınları, 2013, s.155-156.

teknolojik üstünlüklerinden dolayı kitle iletişim kanallarından gelen kültürel kodlardan etkilenmektedir. Örneğin boş zaman etkinliklerinde spor, müzik, çocuk oyunları, televizyon, video, film vb. alanlarda yaratılan etkinlikler, çocuğun yaşadığı ortamın yerleşik kültürlerini de değiştirmektedir.⁷

Kitle iletişim araçları vasıtası ile pek çok yayın ve yapım türü çocukların hayatına girip, onları şekillendirmektedir. Çizgi filmler ise çocukların en fazla sevdiği yapım türlerinin başında gelir. Çizgi filmlerin içeriklerinin, onların yaş grubuna uygun olmaması, izleyenlerin kültürel değerleriyle örtüşmemesi, çocukların hayatlarında sosyal uyumsuzluklar göstermesine sebep olması; gelecek nesilleri dolayısıyla da toplumları pek çok yönden etkilemektedir. Böylelikle çocuklar çizgi filmler vasıtası ile verilen gizli veya açık mesajlar yoluyla birçok olumsuzluğu istemsizce hayatlarına alma tehlikesi ile karşı karşıya kalmaktadır. Materyalist bazı çevrelerin de etkisiyle; üreten değil tüketen bir nesil ortaya çıkmakta, toplumların kültür yapıları bozulmakta, birbirine benzeyen kendi şahsiyetlerinden uzaklaşmış bireyler yetişmekte ve değer yargılarını kaybetmiş amaçsız bir nesil tehlikesi ile karşı karşıya kalınmaktadır.

Bu çalışmada çizgi filmler ve yan ürünlerinin çocuklar üzerindeki etkileri; örneklem olarak seçilen ve pek çok türevi bulunan Winx Club Çizgi film örneği baz alınarak; alan araştırması yapılmak suretiyle incelenmiştir. Çalışma esnasında şu soruya cevap aranmıştır:

“Çizgi film karakterleri ve yan ürünlerinin çocuklar üzerindeki etkileri nelerdir?”

1.1.2.Alt Problemler:

1-Winx Club karakterleri çocukların dış görünümünü (saç, makyaj, kıyafet..) etkilemiş midir?

2- Winx Club karakterleri çocuklarda kusursuz fiziksel görünüme (ince, fit, kusursuz, kaslı) sahip olma isteği uyandırmış mıdır?

⁷ Yıldız Dilek Ertürk, “ Çocukluk Çağı Gelişim Dönemlerine Göre Medya Kullanımı ”, Mustafa Ruhi Şirin (Ed.). **Çocuk Hakları ve Medya**, İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları, 2011, s.65.

3- Winx Club karakterleri çocuklarda gerçek dışı beklentiler oluşturmuş mudur?

4- Winx Club karakterleri çocukların karşı cins ile olan ilişkilerini etkilemiş midir?

5- Winx Club karakterleri çocuklarda dinî inanç gelişimi üzerinde etkili olmuş mudur?

6- Winx Club karakterleri çocuklarda tüketim kültürü üzerine etkili olmuş mudur?

7- Winx Club karakterleri çocuklarda şiddet eğilimine sebep olmuş mudur?

8- Winx Club karakterleri çocukların tutum ve davranışları üzerine etkisi olmuş mudur?

1.2. AMAÇ

Bu çalışmanın amacı, çizgi film karakterleri ve yan ürünlerinin çocuklar üzerinde ne kadar etkili olduğunun tespit edilmesidir. Ayrıca bu karakterlerin çocukları hangi alanlarda ve ne kadar süre ile etkilediğinin bilinmesi de bizler için önem taşımaktadır. Geriye dönük olarak lise öğrencileri ile çalışılıp, uygulanan bu çalışma, hedeflenen konularda objektif ve geçerli bir sonuç ortaya çıkarmayı da amaçlamaktadır.

1.3.YÖNTEM

Bu çalışma lise öğrencileri üzerinde geriye dönük bir çalışma şeklinde, Nicel alan araştırması yapılarak hazırlanmıştır. Çalışmanın yöntemi belirlenirken öğrenciler ile görüşmeler yapılmış; incelenecek çizgi filmin seçilmesi ve izlenecek yolun belirlenmesi aşamasında bu görüşmelerden istifade edilmiştir. Bundan sonrasında bütünlük sağlama amacıyla ilk olarak alan araştırmasının yöntemine değinilecek daha sonra teorik kısma ait uygulanan yöntem açıklanacaktır.

Nicel araştırma tekniklerinden anket tekniği ile yapılan bu çalışma için, öncelikle Küçükçekmece Anadolu Lisesi'nde okul idaresinden izin alınarak, 9-10-11 ve

12.sınıflar arasından pilot sınıflar seçilmiştir. Bu sınıfların seçiminde öğrencilerin gönüllülük esası dikkate alınmıştır. Bu sınıfların üç tanesi 9.sınıf, iki tanesi 10.sınıf, bir tanesi 11.sınıf ve bir tanesi de 12. sınıf öğrencileridir. Sınıflar karma öğrencilerden oluşmaktadır. Bu aşamada araştırmaya yaklaşık 220 öğrenci gönüllü katılım göstermiştir. Çalışmaya başlamadan önce araştırma ile ilgili öğrencilere genel bilgilendirmede bulunulmuş, amaçlanan hedefler bildirilmiştir. Çalışmanın önemi üzerinde durulmuş, katkı sağlamada gönüllü öğrencilerin sayısının sınıf mevcudunun tamamını kapsadığı tespit edilmiştir. Her sınıftan ikişer tane yazıcı öğrenci seçilmiş ve her sınıfta öğrencilere yöneltilen sorular ve alınan cevapların bu öğrenciler tarafından not alınması sağlanmıştır. İlk etapta sorulan sorular çizgi filmlerin genelini kapsamaktadır. Böylece kız ve erkek öğrencilerin ortak olarak en çok izlediği çizgi film tespit edilmeye çalışılmıştır. Bunun yanı sıra etkilendikleri ana başlıklar da ortaya çıkmıştır. Tüm pilot sınıflar arası yapılan bu görüşmelerde kız ve erkek öğrencilerin en çok izlediği birkaç çizgi film tespit edilmiştir. Çalışmayı yürüten danışman hoca ile de görüşülerek incelenecek çizgi filmin “Winx Clup” isimli çizgi film olmasına karar verilmiştir. Bu kararın alınmasında, 2004 yılından beri bu çizgi filmin yayınlanıyor olması, araştırmanın yapıldığı dönemde çizgi filmin hâlâ yayında olması, pek çok yan ürününün bulunması ve bu karakterlere ait ürünlere talebin fazla olması etkili olmuştur.

İncelenecek çizgi film belirlendikten sonra öğrencilere tekrar bilgilendirmede bulunulmuştur. Yazıcı öğrenciler eşliğinde bu kez incelenecek çizgi filme dair sorular öğrencilere yöneltilmiştir. Bu soruların belirlenmesinde çizgi filme ait karakterlerin yapısı, çizgi filmin içeriği ve öğrencilerin yorumları etkili olmuştur. Konuşulan her başlık, her sınıfta ikişer yazıcı öğrenci eşliğinde not alınmıştır. Tüm bu aşamalarda katkı sağlamak adına öğrencilerin üstün gayretleri olduğu gözlemlenmiştir.

Sınıf içi çalışmalarının ardından araştırmacı ve öğrenci notları toplanarak çalışmanın ana hatları ve araştırma sorularının başlıkları belirlenmiştir. Ayrıca araştırmada ilk etapta kullanılacak yüz otuz tane soru hazırlanmıştır. Alan araştırmasında kullanılacak sekiz tane ana başlık şu şekilde belirlenmiştir:

- 1- Dış Görünüm (saç bakımı, makyaj, kılık kıyafet...)
- 2- Kusursuz Fiziksel Görünüm (ince, fit, bakımlı, kusursuz görüntü)

- 3- Gerçek Dışı Beklentiler
- 4- Karşı Cins İlişkisi Üzerine Etkileri
- 5- Dinî İnanç Gelişimi Üzerine etkileri
- 6- Tüketim Kültürü Üzerine Etkileri
- 7- Şiddet Eğilimi
- 8- Tutum ve Davranışlar Üzerine Etkileri

1.3.1.Ölçme Aracının Geliştirilmesi

Belirlenen ana başlıkların her biri ile ilgili sorular kategorize edilmiş; 35 kişilik bir pilot sınıfta,130 anket sorusu öğrencilere bire bir uygulanmıştır.

Daha sonra sorular madde analizine tabi tutulmuştur. Korelasyon katsayısı 0,30'un altında olan sorular anketten çıkarılmış ve soru adedi 93'e düşürülmüştür. Kalan sorular online anket formu aracılığı ile uygulamaya açılmış ve bu sorular 209 öğrenci tarafından yanıtlanmıştır. Sorular yine madde analizinden geçirilmiş ve korelasyon katsayısı 0,30'un altında olan sorular çıkarılmak suretiyle, soru adedi 43'e indirilmiştir.

Kalan 43 soru, online anket formu aracılığı ile 159 öğrenci tarafından yanıtlanmıştır. Tekrar madde analizi testine tabi tutulan sorulardan, korelasyon katsayısı 0,30'un altında olan sorular anketten çıkarılmış ve nihai anket oluşturulmuştur. Böylece soru sayısı 37 olarak belirlenmiştir.

Ölçeğin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı şudur:

$0.00 \leq \alpha < 0.40$ Güvenilir Değil

$0.40 \leq \alpha < 0.60$ Düşük Derecede Güvenilir

$0.60 \leq \alpha < 0.90$ Oldukça Güvenilir

0.90≤a<1.00 Yüksek Derecede Güvenilir olarak kabul edilmektedir.⁸

Yapılan madde analiz sonucuna göre soruların, Cronbach Alpha katsayısı 0,924 olarak çıkmıştır. Bu sonuç anket sorularının yüksek derecede güvenilir olduğunu göstermektedir. Elde edilen verileri gösteren tablo aşağıda verilmiştir:

Güvenilirlik İstatistikleri

Cronbach Alpha	Standartlaştırılmış Öğelere Dayalı Cronbach Alpha	Öge Sayısı
0,924	0,942	37

Winx Club Karakterleri ve Yan Ürünlerine yönelik olarak hazırlanmış, anket soruları uygulandıktan sonra elde edilen “Madde Toplam İstatistik” tablosu aşağıda verilmiştir.

⁸ Abdullah Can, **SPSS ile Bilimsel Araştırma Sürecinde Nicel Veri Analizi**, 4. Baskı, Ankara: Pegem Yayınları, 2016, s.391.

Madde Toplam İstatistiği

	Öge Silinmişse Ölçek Ortalaması	Öge Silinmişse Ölçek Değişimi	Düzeltilmiş Öge - Toplam Korelasyonu	Karesi Alınmış Çoklu Korelasyon	Öge Silinmişse Cronbach Alpha
Kıyafet seçimlerinde Winx karakterlerinin giyim tarzları etkili oldu.	115,6647	332,604	0,603	.	0,921
Saçlarımı tıpkı Winx karakterlerinin saçı gibi kestirmek/taramak istedim.	115,6944	330,266	0,605	.	0,921
Winx karakterlerini takip etmeye başladıktan sonra makyaj yapmaya özenmeye başladım.	115,5638	331,800	0,624	.	0,921
Winx karakterleri bende kusursuz bir fiziksel görünüm (zayıf, uzun, kaslı, güçlü...) olması gerektiği duygusu uyandırdı.	116,0801	326,931	0,590	.	0,921
Winx karakterleri gibi güzel ve kusursuz olmadığımı düşünüp üzüldüğüm zamanlar oldu.	115,6528	334,668	0,513	.	0,922
Arkadaş seçerken fiziksel özellikleri benim için ön plandaydı. İnsanları güzel-çirkin diye sınıflandırarak arkadaş seçimi yaptım.	115,4718	337,488	0,515	.	0,922

Onları izledikçe büyü ve sihir yapmaya özendim; onları taklit eden hareketler ve davranışlarda bulundum.	116,2849	327,704	0,606	.	0,920
Gerçek hayatta onlar gibi sihirli bir şekilde isteklerimi gerçekleştiremediğim zaman kendimi eksik hissettim.	115,7745	331,026	0,596	.	0,921
Winx karakterlerini izledikten sonra (peri olduğunu zannederek) kendine zarar verecek bazı davranışlarda bulunan arkadaşlarım/yakınlarım oldu.	115,2077	344,397	0,355	.	0,923
Winx'i takip etmeye başladıktan sonra "Neden bir sevgilim yok?" diye düşünüp çoğu zaman üzüntü yaşadım.	115,4659	334,565	0,600	.	0,921
İlkokul çağlarında pek çok arkadaşım bu karakterlere özenerek sevgili oldular. Tıpkı onlar gibi (duygusal ve fiziksel anlamda) yakın davrandılar.	115,6528	332,829	0,532	.	0,921
Winx karakterlerinden birine kız/erkek aşık oldum.	115,7715	329,695	0,586	.	0,921
Winx karakterlerinin kız/erkek arkadaşını duygusal anlamda kıskandım.	115,7418	326,621	0,697	.	0,920

Winx'de Yunan mitolojisine (güneş tanrısı, doğa tanrısı, güzellik tanrısı... vb) benzer bir inanç sisteminin (dolaylı da olsa) yansıtıldığını düşünüyorum.	116,3531	336,801	0,316	.	0,924
Winx kurgusunda ateşin gücü ön plandadır. Dolaylı da olsa ateşe tapınma inancının yansıtıldığını düşünüyorum.	115,9169	338,487	0,299	.	0,924
Winx karakterlerinden herhangi birisini yaratıcı (Allah) olarak düşündüğüm zamanlar oldu.	115,3234	337,184	0,556	.	0,922
Winx'i takip ettikten sonra (ilkokul/ortaokul çağlarında) tek Allah inancını sorguladım.	115,3412	337,595	0,496	.	0,922
Winx'de Hristiyanlık, Yahudilik, Müslümanlık vb. herhangi bir din ile ilgili bilgiler ya da söylemler yer almaktadır.	116,6142	364,910	0,218	.	0,945
Winx'i takip etmeye başladıktan sonra alışveriş yapma ve daha güzel giyinme isteği duydum.	116,0742	321,938	0,766	.	0,919
Winx Clup dergisinin yanında verilen hediyeler çok güzel olduğu için dergiyi alma isteğim arttı.	116,2878	326,688	0,572	.	0,921

Yeni çıkan Winx ürünlerini (kırtasiye ürünleri, çanta, kıyafet, nevresim takımı...vs) alamadığım zaman arkadaşlarım arasında kendimi eksik hissediyorum.	115,9614	323,841	0,680	.	0,920
Winx karakterlerinden bazıları korkutucudur. Bu nedenle gerçek hayatta korkular yaşadım.	115,3709	335,020	0,611	.	0,921
Oyun oynarken, olmak istediğim Winx karakteri rolü başka birine verilince rolü alan arkadaşşıma karşı içimde kötü duygular besledim.	116,1602	323,564	0,669	.	0,920
Winx karakterlerinden, kendimi özdeşleştirdiğim karakter benim gerçek yaşamındaki duygusal dünyamı etkiledi.(Örneğin daha duygusal, daha sinirli, vb. oldum.)	115,7567	326,125	0,731	.	0,919
Winx'i takip etmeye başladıktan sonra çizdiğim resimlerdeki kişiler tıpkı onlar gibi çizmeye başladım.	115,7300	329,430	0,616	.	0,921
Winx'in söylediği şarkıları söyledim, yaptıkları dansı yaptım.	116,4481	326,564	0,614	.	0,920

Winx karakterleri doğayı ve hayvanları sever. Winx'i takip etmeye başladıktan sonra ben de doğayı ve hayvanları daha çok sevmeye başladım.	116,0861	329,323	0,507	.	0,922
Winx karakterleri kitap okumayı severler. Winx'i takip etmeye başladıktan sonra kitap okuma isteğim arttı.	115,7745	334,449	0,430	.	0,923
Winx karakterlerinin kendi içlerinde arkadaşlık ilişkileri çok sağlamdır. Win'i takip etmeye başladıktan sonra arkadaş ilişkilerim daha da kuvvetlendi.	116,0237	333,101	0,428	.	0,923
Oyun oynarken olmak istediğim Winx karakteri rolü bana verilmeyince kendimi eksik ve yetersiz hissettim. Kendime güvenim azaldı.	115,9228	326,821	0,649	.	0,920
Tıpkı onlar gibi popüler olduğumu düşünüyordum. Belli kriterlere uymayan arkadaşlarımı hep ezik/eksik gördüm.	115,5638	328,854	0,665	.	0,920

Popüler olmak istiyordum. Arkadaşlarımın başka birine daha çok ilgi gösterdiğini farkettiğim zamanlarda kendi içimde çok büyük üzüntüler yaşadım.	115,8220	328,718	0,576	.	0,921
Winx bende ailem olmadan da mutlu bir şekilde yaşayabileceğim düşüncesini kazandırmıştı. Ailem olmadan yaşamının özgürlük olabileceğini düşündüm.	115,7211	328,422	0,591	.	0,921
Winx karakterleri ile ilgili olumsuz birşey söylendiğinde şu anda bile huzursuz oluyorum. Bu durum beni rahatsız ediyor. Bu olumsuzluğun doğru olduğunu bilsem bile duymak istemiyorum.	115,4243	332,382	0,620	.	0,921
Etrafımda bulunan çocuklar (kardeş, kuzen, komşu...) Winx karakterlerini sıkı bir şekilde takip ediyorlar.	116,1395	332,216	0,499	.	0,922
Winx Clup çizgi filmini hâlâ seyrediyor ve ürünlerini hâlâ kullanmaya devam ediyorum.	117,1958	346,616	0,333	.	0,924

Winx'i çocukluğunda takip eden biri olarak; kardeşime, çocuğuma, herkese rahatlıkla takip etmelerini tavsiye edebilirim.	115,8457	339,839	0,276	.	0,924
--	----------	---------	-------	---	-------

Genel olarak düzeltilmiş madde toplam korelasyon katsayısı

0,30 ve üzeri olan maddelerin iyi maddeler olduğu

0,20-0,30 arası olan maddelerin zorunlu ise ölçme aracına alınabileceği

0,20'nin altında olan maddelerin de ölçme aracından çıkarılması gerektiği belirtilmektedir.⁹

Tabloda görüldüğü üzere soruların güvenirlik katsayıları 0,30'un üzerinde çıkmıştır. Yalnız anketin ikinci bölümünde bulunan 15, 18 ve 27. soruların katsayılarının 0.30'un biraz altında olduğu görülmüştür. Bu sorular anket açısından önemli olduğu için atılmamıştır. Diğer maddelerin tamamının güvenirlik katsayıları 0.30'un üzerindedir.

Tüm bu işlemler yapıldıktan sonra elde edilen 37 soru online anket formu üzerinden katılımcılara ulaştırılmıştır. Türkiye genelinden 441 lise öğrencisi soruları cevaplandırarak katılımda bulunmuştur. Ankete katılan öğrencilerin 101'i Winx karakterlerini takip etmediği için anketi yarıda bırakmış ve anketin ikinci kısmını doldurmamıştır. Bu nedenle geriye kalan 340 öğrenci araştırma kapsamına alınmıştır.

Anket iki aşamadan oluşmaktadır. Anket soruların 1.bölümü kişisel bilgilerden oluşmaktadır. Kişisel bilgiler bölümünde bağımsız değişkenlerden oluşan on iki soru bulunmaktadır. Anketin 2. bölümünde ise bağımlı değişkenlerden oluşan otuz yedi soru vardır. Bağımlı değişkenler; "Her zaman, çoğu zaman, ara sıra, hiçbir zaman" seçeneklerinden oluşmaktadır. Bazı sorularda sorunun niteliğine göre farklı değişkenler

⁹ Abdullah Can, **SPSS ile Bilimsel Araştırma Sürecinde Nicel Veri Analizi**, 4. Baskı, Ankara: Pegem Yayınları, 2016, s.392

de kullanılmıştır. Elde edilen veriler SPSS 22 programı ile analiz edilmiştir. Ortaya çıkan frekans tabloları tek tek incelenmiş, elde edilen bilimsel veriler açıklanarak, önceden belirlenen başlıklara göre kategorize edilerek, betimsel olarak yorumlanmıştır. Araştırmadan elde edilen verilerin sonuçları detaylı olarak açıklanarak araştırmanın son kısmında sunulmuştur.

Araştırmanın teorik kısmına başlamadan önce ise geniş bir literatür taraması yapılmış, ilgili çalışmalar incelenmiştir. Bu kapsamda özellikle; çocuk ve televizyon, çizgi film, medya ve çocuk, kültür aktarımı, kültür ve önemi, tüketim kültürü, din eğitimi, çocuk eğitimi ile ilgili olan pek çok kaynak taranmıştır. Sonrasında çalışmanın ana başlıkları belirlenmiş, tezin yazımı ve uygulaması aşamasında bu başlıklara göre hareket edilmiştir. Problem ve alt problemlere uygun olarak hazırlanan çalışmanın yazım aşaması tamamlanmış, alan araştırması ile birlikte değerlendirilerek, amacına uygun olarak sonuçlandırılmıştır.

1.4.SINIRLILIKLAR

Bu araştırma kapsamında sadece “Winx Clup Karakterleri ve Yan Ürünleri” incelenmiştir. Araştırma lise sınıf düzeyinde 9- 10- 11 ve 12. sınıfların katılımıyla sınırlı tutulmuştur. Ayrıca sadece Türkiye genelinde uygulamaya konulmuştur. Araştırma 2015-2016 Eğitim- Öğretim yılında yapıldığı için o yıl ile sınırlıdır.

1.5.EVREN VE ÖRNEKLEM

Araştırmanın evrenini Türkiye genelinde yaşayan ve lise 9-12. sınıf kız ve erkek öğrencileri oluşturmaktadır. Evrene “Winx Club Karakterleri ve Yan Ürünleri” de ister çocuklar tarafından takip edilsin, isterse takip edilmesin araştırmanın evrenine girmektedir. Araştırmanın örneklemini ise ankete katılan 340 lise öğrencisi oluşturmuştur.

İKİNCİ BÖLÜM

ÇİZGİ FİLM VE WINX CLUB ÇİZGİ FİLMİ

2.1 ÇİZGİ FİLMİN TANIMI

Animasyon ya da canlandırma filmi Günümüzde televizyon, pek çok evde başköşeyi almaktadır. Ailelerin ekonomik durumu ne olursa olsun bu durum değişmez. En ucuz eğlence aracı olarak görülen televizyonun işlevini, son dönemde teknolojinin de gelişmesiyle birlikte telefon, tablet gibi pek çok cihaz devralmıştır. Bu durum kitleler arasındaki iletişimi daha da arttırmıştır. Söz konusu bu cihazların aracılığıyla pek çok yayın ve yapım türü de kolayca evlere girerek her yaştan insana hitap etmeye başlamıştır. Yayınlanan bu yapımlar içeriğine bakılmaksızın kitlelere hızla ulaşır, insanların evlerinin içine kadar istemsizce girmektedir. Özellikle çocukların ilgiyle ve severek izledikleri çizgi filmler bunların başında gelmektedir.

olarak da anılan çizgi filmin tanımının pek çok kişi tarafından yapıldığını söyleyebiliriz.

Çizgi film; “Bir konuyla ilgili olarak karakterlerinin hareketlerini belirtecek biçimde art arda çizilmiş resimlerden oluşan sinema filmi.”¹⁰

“Elle veya dijital ortamlarda çizilerek yapılan resimlerin, canlandırma metotlarıyla hareketlendirilmesi.”¹¹

Çizgi filmin hareket kazanmasını sağlayan en etkili faktörlerden biri insanın gözündeki ağ tabaka izlenimi denilen göz kusuruna dayanmaktadır. İnsanın gözündeki ağ tabakasına düşen bir nesnenin görüntüsü görme sinirleri ile beyne aktarılır. Cisim ortadan kaldırılrsa bile yansıma hemen kalkmaz, optik sinirleri algılamayı sürdürür. Bu algılama süresi kaybolmadan öbür cismin görüntüsü ağ tabakasına düşerse göz bu iki görüntüyü hareket halinde görür. Çok hızlı bir düzen içinde gösterilen fotoğraflar saniyenin onda biri kadar bir zamandır. Bir cismin görüntüsü bir hareketin kesintisiz ilerleyen bölümlerini yansıtıyorsa göz onları hareketin kesintisiz bir akışı olarak algılar.

¹⁰ TDK, Sözlük, <http://sozluk.gov.tr/> (01.06.2019, 22.20.).

¹¹ Tolga Ulubaş (ed.), “ Çizgi Film”, **Genel Kültür Ansiklopedisi**, C.1, İstanbul: Parıltı Yayıncılık,2006, s.418.

En basit şekliyle; yanan bir sigaranın karanlık bir ortamda hızla çevrildiğinde yanan bir ateş çemberi gibi algılanması, günlük hayatta hareket halindeki arabaların dönen tekerleklerinin kıvrımlarının algılanmayarak tek daire şeklinde algılanması buna örnek olarak gösterilebilir.¹²

Belirli bir hareket dizisini oluşturan durağan görüntüler, tek tek filme alınıp saniyede 24 kare hızla izleyiciye sunulduğunda, her bir durağan görüntü, gözün ışığa hassas tabakasında, beyin aracılığı ile bir süre duraklaşır. Bu görüntü kendisinden sonra gelen kare ile optik olarak bağlanır ve bu durum film içindeki tüm kareler için sürüp gider. Bu temel ilke üzerine oluşan çizgi filmin gerçekçi filmden ayrılan özelliği, filmin kare kare oluşturulması ve köklerinin grafik ya da plastik sanatlara dayalı olmasıdır. Hareket dizisini oluşturan durağan resimlerin el çizimi olması, renklerin ve hareketlerin sanatçılar tarafından üretilerek kontrol edilmesi açısından da ayrım ortaya çıkar.¹³

Deniz Güler çizgi film ile ilgili şunları söylemektedir: “Çizgi filmin yapısını oluşturan öğeler arasında öykü önemli bir yer tutar. Çizgi filmler insan benliğini iki yönden sarmaktadır. Biri sunulan konuların içeriği, söz ve davranışlar, iletilen konu, diğeri de konunun sunuluş biçimidir. Yapısı da iki dramatik temele dayanmaktadır. Birinci dramatik yapı, bozulan bir şeyi, bir yanlış onarmayı, araştırma ve geziyi içerir. Kısa sarımlı yayınlanan bu tür çizgi filmlerin amacı sırf eğlencedir. İkinci sınıflama ise simgesel ve soyut amaçlar (birliktelik, var olmak) ve toplumsal bir durumla ilgili sonuç amaçlar (yaşam, toplumsal düzen, korunmak) yer alır. Bu sınıflandırmaya giren çizgi filmlerde eylem daima ortaklaşa yapılır. Gereksinimler bireye değil, gruba aittir. Çizgi filmdeki kişiler, hayvanlar, insanlar ve düşsel kişiler olmak üzere üç grupta toplanabilirler. Çizgi filmlerin hayvansal karakterle dolu olması rastlantı değildir. Hayvansal özellikler karakterlere bir masumiyet kazandırırken, doğada karmaşık toplumsal ilişkileri tümüyle kaplar, belirler. Çocuğun önceleri hayvanların sezgisel, oyun dolu yanlarını algılamaya ve benimsemeye yatkın olduğu doğrudur. Başka deyişle

¹² Erkan Çelenk, “Televizyonda Gösterilen Çizgi Filmlerin İlkokul Çağı Çocukları Üzerindeki Etkileri”, (Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi, Radyo- Televizyon Ana Bilim Dalı, , İzmir, 1995).

¹³ Kaba, Fethi, “Türkiye’de Çizgi Film: Gelişimi ve Eğitimi”, 2002, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, <https://easiv.anadolu.edu.tr/xmlui/handle/11421/919> (03.06.2019,11.20).

çizgi filmde hayvanlar aracılığıyla çocuğun iç dünyasını yansıtmaya olanağından yararlanır.”¹⁴

2.2 ÇİZGİ FİLMİN DÜNYADAKİ GELİŞİMİ

Canlandırma sinemasının temel yapı taşları sayılabilecek resim çizme sanatı insanlığın mağara devri dönemine kadar geri gitmektedir. Milattan yıllar önce mağara duvarlarına çizilen resimler, insanoğlunun avlanma olayını yeniden yaşamak arzusunu dışa vurmuştur. Mağara adamı, kurum boyası ve toprak boya kullanarak çizdiği durgun resme hareket kazanması için figürler geliştirmiştir. Mağara duvarlarına çizilen bu figürler ilk kez kuzey İspanya’da 1880 yılında Altamira Mağarası’nda bulunmuştur. Bulunduğu yıllarda mağara resimleri kabul görmemiş ancak 1897 yılında Fransa’nın Lascaux Mağarası’nda benzer resimler bulununca bilim dünyası tarafından kabul edilmiştir. Prudhommeau adlı bir sanatçı, tarih öncesi Paleolitik mağara resimleri arasında bir bizonun çeşitli hareketlerini kapsayan tasvirleri tek kare olarak filme almış, filmde hayvanın koştuğu görülmüştür. M.S 130 yılında Mısırlı bir bilim adamı ve filozof olan Ptolemy göz yanılmasını ilk fark eden bilim adamı olmuştur. Rönesans çağı boyunca (15-16.yy) karikatür ve karbon birer grafik biçim olarak yaygınlaşmış, karikatürde önemli kişiler hedef olarak çizilmiştir. Karbon da ise; genel bir insan tipi ele alınmıştır. Canlandırma sinemasının gelişimini sağlayan faktör kartondaki sıradan insan faktörüdür. Bilinen anlamda görüntüyü ilk çizenin Hollandalı Picher Van Muschenbock olduğu sanılmaktadır. 1736 yılında yel değirmeninin çalışmasını tasvir eden bir slâytlar dizisi çekmiştir. 1881’de Beale ve Hughes, Cnoretoscope adlı araçları ile canlandırma sineması zincirine bir halka eklenmiştir.¹⁵

19.yy başlarında resimleri hareket ediyormuş gibi gösteren bazı oyuncaklar yapılmıştır. Bunların en eskisi “Trauma Trope” adı verilen çok basit bir oyuncaktır. 1833 yılında W.G.Hommer “Mucize Davulu” veya “Mucize Silindiri” denen aleti buldu. Silindir döndükçe açıklıktan bakıldığında resimlerin hareket ettiği sanılıyordu. Joseph Plateau 1832’de bu oyuncağın aynı temeline dayalı fakat daha gelişmişini tasarladı. Daha sonraları bu oyuncak başkaları tarafından da geliştirilmiştir. Bunların en

¹⁴ Nilüfer Öcel, **Dünya Sinemasında Çocuk İmgesi**, 1.Baskı, İstanbul: Emek Yayıncılık, 2001, s.165-166.

¹⁵ Erkan Çelenk, “ Televizyonda Gösterilen Çizgi Filmlerin İlkokul Çağı Çocukları Üzerindeki Etkileri”, (Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi, Radyo- Televizyon Ana Bilim Dalı, 1995).

önemlilerinden biri “Zoetrope” (Hayat Tekerleği)’u bulan Pierre Devingnes’dir. Ardından 1937’de Amerikalı Herman Casler’in yaptığı “Mutoscop” ve Emile Reynaud’un icat ettiği “Praxinacope” gelir. Reynaud, silindirin ortasına bir sıra ayna koymuş, böylece araç döndükçe izleyici hareket eden resimleri izlemiştir. Reynaud bu buluşunu bir çeşit projektörle birleştirerek 1882’de Paris’te dünyanın ilk sinema salonunu kurmuştur. (Theatre Optique) Reynaud, her biri birkaç dakika süren gösterilerini 1900 yılına kadar burada sürdürmüştür. İlk çizgi film denemelerini 1908’de Emile Cohl yapmıştır. Bir yıl sonra Amerikalı Winston Mackey “Gertie the Dinosaur” (Eğitilmiş Dinozor Getir) filmiyle onu izlemiştir. Bu çizgi filmleri pek çok çalışma izlemiş, on yıl içinde çizgi film keyifle benimsenen bir eğlence aracı olmuştur. Çizgi filmlerin altın dönemi ise sesli filmlerin yapılmaya başlamasıyla olmuştur. 1923’te stüdyosunu kuran Walt Disney, 1928’de “Mickey Mouse” (Miki Fare), “Donald Duck” (Vak Vak Kardeşler) , “Silly Symphonies” (Saçma Senfoni) filmlerini yapmıştır. İlk uzun çizgi film (1937) yine Walt Disney tarafından yapılan “Snow White And The Seven Dwarfs” (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) isimli çalışmadır.¹⁶

Çizgi filmlerin ilk hayvan kahramanı “Old Doc Yak” adlı bir keçidir. Kısa pantolon giyen bu keçi, perdeye Chicago Tribune Gazetesi’nin karikatüristlerinden Sidney Smith tarafından getirildi ve 1913 yılının temmuz ayında, dizinin ilk filmi çekildi. Bu çok tutulan kahraman, çizgi filmlerin çocuklar için iyi bir eğlence aracı olması açısından büyük katkıda bulundu. Bu gelişimin etkisi hemen görülmüş ve Pat Sullivan’ın “Felix the Cat” tiplmesi binlerce çocuğun sevgilisi haline gelmiştir. İlk renkli çizgi film ise Brewster renklendirme yöntemiyle New York’ta Bray Pictures tarafından çekilen “The Debut of Thomas Kat” dir. 8 Şubat 1920’de gösterime girmiştir. Transparan selüloidler üzerine çizilen resimler tersten boyanmış ve renkli olarak çekim yapılmıştır. İlk sesli çizgi film ise Paul Terry tarafından yapılmıştır. Ezop’un Fabllarından yola çıkılarak hazırlanan bu film 1928’de New York’ta gösterime girmiştir. Bu filminden sonra Disney yapımı olan ilk sesli çizgi film “Steamboat Willie” 1928 günü, yine New York’ta gösterime girmiştir. Bu film ile çizgi film dünyasında bütün zamanların en büyük kahramanı Micky Mouse da izleyicilerle tanışmıştır. İlk

¹⁶ Uğur Atan, “ Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri ” (Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2005).

uzun metrajlı çizgi film ise Arjantinli sanatçı Don Frederica Valle tarafından 1917 yılında gerçekleştirilmiştir. 60 dakikalık bu filmde, dönemin devlet başkanı hicvediliyordu. Diagonos Tabora yönetiminde beş kişilik bir çizimler ekibi 50.000 çizim yapmıştı.¹⁷

Disney stüdyolarında çalışmakta iken buradan ayrılan bazı animatörler çeşitli çizgi film stüdyolarında çalışmaya başladılar. Bu durum farklı bakış açıları ile birlikte çeşitlilikte getirmiş oldu. Böylece yetişkinlere yönelikte animasyonların yapılmasına da başlanmış oldu. Televizyonun yaygınlaşmasının etkisiyle ve UPA Stüdyosu'nun da o dönemki katkısıyla geleneksel ve gerçekçi anlatıma sahip çizgi filmlerin yerine, grafik anlatım çeşitliliği olan farklı stillerde animasyonlar yapılmaya başlanmıştır. 1970'li yıllardan sonra çizgi film sektörü dünyada önemli bir yere gelmiştir. Japonların yaptıkları Heidi, Şeker Kız gibi çizgi filmler Batı ve Avrupa kültürünün etkisini farklı kültürlerle taşıyarak tüm dünyada ilgiyle izlenmiştir. Ayrıca 1970'lerin başında uzun metrajlı çizgi filmlerin yapımı da hızlanmıştır. Bunlardan bazıları şunlardır: "Asterix", Japonya'da Tezuka'nın "Bin Bir Gece Masalları", Amerika'da Steve Krantz ve Ralph Bukshy'nin "Fritz the Cat", İngiliz-İtalyan ortak yapımı "Ünlü Silahşorlar". Son yıllarda pek çok faktörün, teknolojik gelişmelerin ve kitle iletişim araçlarının yaygınlaşmasının da etkisiyle çizgi film türleri oldukça çeşitlilik kazanmış, yeni çizgi film karakterlerinin ortaya çıkması ve insanlar tarafından kabul edilmesiyle birlikte; bu çizgi filmlere ait oyunlar, web siteleri, You Tube kanalları, sosyal medya sayfaları açılmıştır. Ayrıca yine bu çizgi film ve karakterlerine yönelik oyuncaklar, kırtasiye malzemeleri, tekstil ürünleri gibi daha pek çok ürün pazarlanmaya başlanmış ve tüm bunlara yönelik dünyada ciddi pazar payına sahip bir sektör ortaya çıkmıştır.¹⁸

1970 ve 1980'lerde bilgisayar animasyonu sayesinde animasyon teknikleri ve tarihi değişmeye başlamıştır. 1990'larda ise farklı tekniklerin geliştirilmesiyle birlikte bilgisayar animasyonunun etkisi görülmeye başlamıştır. 1991 yılında Disney'in gerçekleştirdiği "Güzel ve Çirkin" (Beauty and the Beast) adlı çizgi film ile bilgisayarda oluşturulan hareketli mekânlar çizgi filmlerde belirirken, 1994'te "Aslan Kral'da (The

¹⁷ Nilüfer Öcel, **Dünya Sinemasında Çocuk İmgesi**, 1.Baskı, İstanbul: Emek Yayıncılık, , 2001, s.162-163.

¹⁸ Özlem Malatyalıoğlu, "Belirli Yaş Gruplarına Göre Çizgi Filmlerde Karakter Soyutlama Düzeyi" (**Yüksek Lisans Tezi**, Haliç Üniversitesi, Grafik Tasarım Ana Sanat Dalı, 2014).

Lion King) kamera hareketlerinde, “Notre Dame’ın Kamburu”nda (The Hunchback of Notre Dame) kalabalıkların oluşturulmasında ve “Mulan” çizgi filminde Hunların saldırısının canlandırıldığı sahnelerde hep bilgisayar grafiği ve üç boyutlu (3D) canlandırma kullanılmıştır. 1995 yılında ise Disney ve Pixar’ın ortak çalışma yaparak yarattığı “Oyuncak Hikâyesi” (Toy Story) filmi tamamen bilgisayar animasyonu ile yapılmış ilk animasyon film olmuştur.¹⁹

2.3 ÇİZGİ FİLMİN TÜRKİYE’DEKİ GELİŞİMİ

Türkiye’de çizgi filme olan ilgi ve arayışlar 1930-1940 yılları arasında başlamıştır. Bu yıllarda Batı’dan gelen ve gösterime giren filmlerin etkisiyle çizgi filme olan ilgi artmıştır. Çizgi film alanında ilk çalışmaları karikatür sanatçıları gerçekleştirmiştir. Cemal Nadir Güler’in ünlü karikatür tiplemesi “Amca Bey” ise bu denemelerin başında gelmektedir. Fakat bu çalışma o dönemde yapılan pek çok çalışma gibi maddi olanaksızlıklar ve teknik yetersizlikler sebebiyle tamamlanamamıştır. Türk çizgi filmi adına ilk yıllarda yapılan çalışmalar genel olarak, birkaç dakikalık tek bir sahneden oluşan, daha çok tekniğin denendiği, senaryosu ve film dili tam anlamıyla oluşturulamamış işlerdir.²⁰

1940 yılında Eflatun Nuri Erkoç “Dolmuş ve Şoförü” isimli filmiyle deneysel bir çalışma yapmıştır. Bu çalışma alanındaki en eski Türk çizgi film örneği olarak kabul edilmiştir. Sonrasında Vedat Ar ve Eflatun Nuri Erkoç “Zeybek Dansı” isimli filmde birlikte çalışmışlardır. Bu filmde aynı zamanda akademi öğrencileri ile birlikte çalışılmıştır.(1947) Fakat maalesef bu çalışma günümüze kadar ulaşamamıştır. 1950 yılından önceki çalışmalar incelendiğinde çizgi film alanında çeşitli denemelerin ötesine geçilemediği görülmektedir. Profesyonel anlamda gerçekleştirilen ilk çizgi film “Evvel Zaman İçinde (Nasreddin Hoca, Keloğlan ve Gülderen Sultan)” isimli çizgi filmidir. Bu film uzun bir süre Türk Canlandırma Tarihinin başlangıcı olarak gösterilmiştir. And Filmin sahibi Turgut Demirdağ, Yüksel Ünsal ile birlikte ilk çizgi film stüdyosunu kurdu. Bu stüdyoda Güzel Sanatlar Fakültesi öğrencilerinden oluşan yaklaşık 50 kişilik

¹⁹ Şule Kılıcı, “ Tüketim Toplumunun Bir Formu Olarak Çizgi Filmlerde Çocukluk ve Toplumsal Cinsiyet Roller: Barbie, Bratz ve Winx Clup, (Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2009).

²⁰ Çiğdem Alicenap, “Kültürel Mirasın Çizgi Film Senaryolarında Kullanılması”, (Elektronik Version) Dergi Park, Bahar-2015, TÜBAR-XXXVII, <https://dergipark.org.tr/download/article-file/157209> (08.06.2019).

bir kadro ile birlikte bir buçuk saat olması beklenen bir çizgi filmin yapımına başlandı. Teknik eksiklikler nedeniyle yapılan çalışmalar yurt dışına gönderildi. 7-8 yıl sonra tam da filmin bitiş aşamasına gelindiğinde yurt dışına gönderilen çalışmaların kayıp edildiğini öğrendiler. Böylece ilk profesyonel uzun metraj çizgi film çalışması hüsrarla sona ermiş oldu. Bu filmde geriye birkaç iş kopyası dışında hiçbir şey kalmamıştır.²¹

1960 yılında reklam sektörünün çizgi filme yönelmesiyle birlikte uzun sürecek bir yükselişte başlamış oldu. İstanbul reklam ajansı bazı karikatür sanatçıları ile anlaşarak çalışmaya başladı. Yapılan çalışmalara ilgi artınca şirket bünyesine pek çok karikatür sanatçısını dâhil etti. Üretimin artması ile birlikte bazı karikatür sanatçıları birleşerek Stüdyo Çizgi'yi kurdular. Burada yapılan çizgi filmler sonrasında Türk çizgi filminin gelişmesine büyük katkı sağlamışlardır. Reklam filmlerinin yanında, ilk bağımsız film çalışmaları 1960'ların sonunda görülür. 1967'de Robert Kolej'in hazırladığı Hisar Kısa Film Yarışması'nda çizgi film sektörünün dışından Mehmet Celal, kukla çizgi film tekniği ile gerçekleştirdiği "Kibritler" ve "Böcü" filmleri finale kaldı. 1969'da çizgi film sanatçısı Tonguç Yaşar "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü" isimli deneysel çalışmasıyla Altın Koza Film Yarışması Jüri Özel Ödülünü almıştır. Daha sonra bu film 9. Annecy Film Festivalinde gösterilen ilk Türk çizgi filmi olarak anılacaktır.²²

1980 ve sonrasında TRT desteği ile çizgi filmlerin üretimi arttı. Ancak 1990'ların başında yeniden azaldı. 2008 yılında ise TRT Çocuk Kanalı'nın kurulmasıyla bilgisayar teknolojisi ile üretilen 3D filmlerin ağırlıklı olduğu filmler üretilmeye başladı. Keloğlan, Dede Korkut, Barbaros, Karagöz ve Hacivat gibi geleneksel hikâyelerden uyarlanan filmler dışında özgün dizi filmlerin de gösterime girdiği kanal, çizgi film üretiminin yeniden artmasını sağlamıştır.²³

Türkiye'deki ilk animasyon bölümü, 1990 yılında Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde Çizgi Film (Animasyon) Bölümü adı altında kurulmuştur.

²¹ Zeynep Sevim, "Çizgi Filmlerin Değerler Eğitimi Bakımından Karşılaştırılması", (Yüksek Lisans Tezi, Uşak Üniversitesi, İlköğretim Anabilim Dalı, 2013).

²² Fethi Kaba, " Türkiye'de Çizgi Film: Gelişimi ve Eğitimi ", 2002, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, <https://easiv.anadolu.edu.tr/xmlui/handle/11421/919> (03.06.2019,11.30)

²³ Fethi Kaba, " Çizgi Filmlerde Grafik İfade ve Konu Açısından Kültürel Etkiler: Türk Çizgi Film Örnekleri", 2014, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, <http://josc.selcuk.edu.tr/article/view/1075000363/1075000500> (30.05.2019, 24.04)

Böylece animasyon eğitimi alanında önemli bir adım atılmıştır. Bu yıllarda Kültür Bakanlığı, Türk kültürünü tanıtmaya yönelik “Dedem Korkut”, “Manas Destanı” ve “Ak Tay” gibi çizgi filmler yaptırmış, ayrıca 1993 yılında Diyanet İşleri Başkanlığı da çocuklara dinî ve millî değerleri aktarmak adına “Bir Hikâye Bir Ders”, “Küçük Mücahit”, “Bosna Alevler İçinde” ve “Nasreddin Hoca” gibi çizgi filmler üretilmesini istemiştir.²⁴

2.4 WINX ÇİZGİ FİLMİ HAKKINDA GENEL BİLGİLER

2.4.1 Tarihçesi

Winx Club, Iginio Straffi tarafından oluşturulan İtalyan Animasyon televizyon dizisidir. Yapımcı şirketi Rainbow S.p.A'dır. İlk gösterimini 28 Ocak 2004'de yapmış, son gösterimini ise 13 Kasım 2009 tarihinde yapmıştır. Orijinal kanalları Rai 2 ve Rai Gulp, kanallarıdır. Daha sonradan (sezon 5'ten itibaren) orjinal kanalı Nickelodeon olmuştur. 5 sezonda toplam 130 bölüm üretilmiştir. Seri ilk başta 4 ve 16 yaş arası hedef kitlesine yönelik olsa da, 16 yaş üstü hedef kitlesine de yönelikleşmiştir. Dizinin, oyuncak, kitap, giysi, Video oyunları, DVD'leri üretilmiş, uzun metrajlı CGI animasyonlu 2 filmi de yapılmıştır. Dünyada 131 ülkede izlenmiş, birçok dile çevrilmiş ve “Kayıp Krallığın Sırrı ” adlı sinema filmi 22 Şubat 2008'den itibaren birçok ülkede gösterime girmiştir. İtalya'da ikinci sinema filmi 2009 yılının sonunda gösterime girmiştir. 2014 Eylül ayında ise İtalya'da 3. filminin ilk gösterimi yapılmıştır. Aynı zamanda “Winx On Tour” (Winx Turnede) ve “Winx Club On Ice” (Winx Club Buzda), gibi gösteriler dünyada birçok ülkede gösterim yapmıştır.

2.4.2 Konusu

Sıradan bir kız olduğunu düşünen Bloom ve minik dostu Kiko bir gün güneş ve ay perisi Stella ve bir devin savaşına şahit olur. Stella'nın zor durumda kaldığını gören Bloom cesurca yardım etmek için kendini ortaya atar ve gücünü fark eder. Bloom, Stella'nın yorgun düşmesinin ardından yardım etmek için eve götürür. Ailesini peri olduğuna inandırması güçtür ancak Stella'nın yardımı ile ikna eder. Zamanın ve uzayın

²⁴ Uğur Atan, “ Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri ”, (Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2005).

ötesinde her şeyin mümkün olduğu Magix'deki Alfea kalesinde perilik okuluna başlaması için Bloom'u ikna eder ve birlikte okula dönerler. Burada çiçek perisi Flora, teknoloji perisi Tecna, müzik perisi Miusa ve dalgalar perisi Layla bunun yanında zor durumda yardımlarına koşan Kızıl çeşme kolejindeki dört kahraman ile tanışır. Winx Club çizgi filmi, Bulutlu Kale cadılarının kötülüklerine karşı mücadele eden bu ekibin maceralarını ve dostluklarını konu edinmiştir.²⁵

2.4.3 Çizgi Filmde Yer Alan Başlıca Karakterler

2.4.3.1 Winx Kızları

Bloom: Serinin başlarında 16 yaşındadır. Winx Club'ın ana karakteri baş oyuncusudur. 'Ejder Ateşi (Dragon Fire/Flame)' gücüne sahiptir. Dünya'dan geldiği sanılsa da aslında Domino'nun prensesidir. Sky'a çok ama çok âşıktır. Annesini ve babasını ise 'Winx Kayıp Krallığın Sırrı' ve "Sihirli Macera" adlı sinema filminde bulmuştur. Bloom'un, Daphne adlı bir de ablası vardır. Ablası Daphne su perisidir, Bloom ise Magic boyutunun en güçlü sihri olan Ejder Ateşi'ne sahiptir. Kiko, onun evcil hayvanıdır. Lockette ise pixie'sidir. En iyi arkadaşı ise Stella'dır. Selkie'si Serena'dır. En sevdiği renk kırmızıdır. Doğum günü 10 Aralıktır. Sihirli burcu dragondur.

Stella: Güneş'in ve Ay'ın gücünü kullanır. Parlak Güneş Perisidir. Ayrıca Brandon'a âşıktır. Konuşkandır ve modayı çok sever. Sihirli Boyut'un merkezi olan Solaria'dan gelmektedir. Ebeveynleri Kraliçe Luna ve Kral Radius'dur. Stella yıldızları, annesi Ay'ı, babası ise Güneş'i temsil etmektedir. En sevdiği arkadaşı Bloom'dur. Pixie'si Amore'dir. Selkie'si Illiris'dir. En sevdiği renk yeşildir. Doğum günü 18 Ağustos'tur. Sihirli burcu deniz kızıdır.

Flora: Doğa gücünü kullanır. Oldukça sakin, iyi kalpli ve romantiktir. Helia'ya âşıktır. Linphea koruyucusudur. En sevdiği arkadaşı Layla'dır. Pixie'si Chatta'dır. Selkie'si Desirye'dir. En sevdiği renk pembedir. Doğum günü 1 Mart'tır. Sihirli burcu orman perisidir.

²⁵ <https://www.cizgifilm.tv/winx-club> (01.06.2019, 23.50).

Miusa (Özgün adı: **Musa**): Müzik gücünü kullanır. Müziği çok sever. Karamsar olmasına rağmen iyi bir arkadaştır. Riven'dan hoşlanır. Melody gezegeninden gelmektedir. En sevdiği arkadaşı ise Tecna'dır. Pixie'si Tune'dur. Fakat 6. sezonda bilinmeyen bir nedenle Pixie'si Cherie olarak değiştirilmiştir. Selkie'si Sonna'dır. En sevdiği renk sarıdır. Doğum günü 30 Mayıs'tır. Sihirli burcu Elf'tir.

Tecna: Teknoloji gücüne hakimdir. Bilgisayarı ve cep telefonunu çok sever. Bu nedenle mantıklı ve rasyonel bir kişiliğe sahiptir. Timmy'e âşıktır. Zenith gezegeninden gelmektedir. En sevdiği arkadaşı ise Miusa'dır. Pixie'si Digit'dir. Fakat 6. sezonda bilinmeyen bir nedenle Pixie'si Caramel olarak değiştirilmiştir. Selkie'si Lithia'dır. En sevdiği renk açık mavidir. Doğum günü 16 Aralık'tır. Sihirli burcu Triton'dur.

Layla: Diziye 2. sezonda katılmıştır. Morfix sıvısı ve dalgaların gücünü kullanır. Sporu çok sever. Nabu ile nişanlıydı fakat Nabu 4. sezonda Kara Çember Büyücüler'i'nin açtığı geçidi kapatırken ölmüştür. Daha sonra Roy ile aralarında bir şey olmuştur. Fakat Nex de ona âşıktır. Andros gezegeninin prensesidir. En sevdiği arkadaşı ise Flora'dır. Pixie'si Piff'dir. Selkie'si Lemmy'dir. En sevdiği renk turuncudur. Doğum günü 15 Haziran'dır. Sihirli burcu Khimaira'dır.

Roxy: Diziye 4. sezonda katılmıştır. Hayvan gücünü kullanır ve eşyaları oynatma gücüne sahiptir. Yeryüzünün son perisidir. Bu nedenle Kara Çember Büyücülerini onu yok etmek istemektedirler. Manuel'e âşıktır. Tir Nan Og'un prensesidir. Winx Club'un en güçsüz perisi olsa da irade gücüyle bu periliği yürütmektedir. En sevdiği arkadaşı Bloom ve Flora'dır. Pixie'si belirsizdir. En sevdiği renk turkuazdır. Doğum günü 9 Haziran'dır. Sihirli burcu Elf'tir.

Daphne: Daphne Bloom'un lanetli kız kardeşidir. Su gücünü kullanır. Dizinin bütün sezonlarında görülmüştür. 5. sezonda Bloom Sirenix Gardiyanı Tritannus'u yendiği için, ödül olarak laneti kaldırmıştır. 6. sezonda da Winx Club'a görevlerde yardım etmiştir. Sihir tarihi dersi vermektedir.

2.4.3.2 Uzmanlar

Sky: Eraklyon kralıdır. Romantiktir. Çok güçlüdür. Bloom'a çok âşıktır. Brandon en yakın arkadaşıdır.

Brandon: Sky'ın en yakın arkadaşıdır. Stella'ya âşıktır.

Helia: Timmy'nin en yakın arkadaşıdır. Romantiktir ve şiir yazar. Flora'ya âşıktır.

Riven: Miusa onu iyi olmadığı zaman sevmez. Aksi biridir. Miusa'ya âşıktır. Nabu'nun en yakın arkadaşıdır.

Timmy: Teknolojiyi sever, zekidir. En yakın arkadaşı Helia'dır. Tecna'ya âşıktır.

Nabu: Yeni bir uzmandır. Ama uzman kostümü giymez. En yakın arkadaşı Riven'dır. Romantiktir. Layla'ya âşıktır. 4. sezonda ölür.

Roy: 5. sezonda katılmıştır. Layla'ya âşıktır. 6.sezonda gider.

Nex: 6. sezonda katılmıştır. O da Layla'ya âşık olduğu için Roy ile aralarında bir rekabet vardır.

Thoren: 6. sezonda katılmıştır. Daphne'ye âşıktır. Sky'ın kuzenidir. En iyi arkadaşı Nex'dir. O ve Nex Eraklyon'un şövalyeleridir. 6. Sezon 26. Bölümde Daphne'yle evlenir.

2.4.3.3 Peri Hayvanlar

Elas: Bloom'un peri hayvanıdır. Bir tek boynuzlu attır.

Shiny: Stella'nın peri hayvanıdır. Bir kuştur.

Amarok: Flora'nın peri hayvanıdır. Bir kurttur.

Critty: Musa'nın peri hayvanıdır. Bir dikenli kedidir.

Flitter: Tecna'nın peri hayvanıdır. Bir tekno sincaptır.

Squonk: Layla'nın peri hayvanıdır. Bir oğlaktır.

Winx çizgi filminde tüm bu karakterlerin dışında Pixieler (yardımcı minik periler), Trix (cadılar), ana düşmanlar, Winx'in öğretmenleri, Alfea perileri, Kızıl Çeşme öğretmenleri, Bulut Kule öğretmenleri ve diğer karakterler (anne, baba, kardeş, eski sevgili, arkadaş...) gibi yer almaktadır.

2.5 WINX ÇİZGİ FİLMİ YAN ÜRÜNLERİ

2.5.1 Winx Sinema Filmleri

Winx Kayıp Krallığın Sırrı: Bu sinema filminde ise başrol Bloom'dur. Bloom bu filmde ailesini bulmuş ve bir koruyucu peri olmuştur. Bu uzun yolculukta ise Stella, Flora, Miusa, Layla ve Tecna yardımcı olmuştur. Bloom ailesini bulduktan sonra Dominoya ailesinin yanına krallığına yerleşmiştir. Bloom üç eski çağ cadısını yok etmiştir. Daha doğrusu öyle zannetmiştir.

Winx Sihirli Macera 3D: Bloom artık krallığında Prenses'tir. Fakat bu Prenseslik işi Bloom'u çok fazla sıkıyordur. Çünkü babası Sky'dan hoşlanmamıştır ve kızına yeni prens bulmaya çalışır. Bunun üzerine Bloom krallığını terk edip arkadaşlarıyla birlikte Gardenia'ya döner. Üç eski çağ cadısı ortaya çıkmıştır ve Trixlerle iş birliği yaparak iyi gücü yok etmiş kötü gücü serbest bırakmıştır. Bloom başta olmak üzere Winx kızlarımız bu olayı çözmeye çalışır. Bloom'un güçlü ejderha ateşi sayesinde ve diğer Winx kızlarının birleşimiyle üç eski çağ cadısı sonsuza dek yok olmuştur. Trix ise artık Winx'in elindedir.

Winx Okyanusun Gizemi: Tritannus, Trix ile beraber Sonsuz Okyanusu ele geçirmeye çalıştığı için Oblivian boyutuna hapis edilmiştir. Ama Trix kaçmayı başarır ve Tritannus'un asasını yeniden yapar. Böylece Tritannus, imparatorluk tahtını harekete geçirip, Sonsuz Okyanusu ele geçirebilecektir. Ama bunun için genç bir krala ihtiyaçları vardır. Böylece Bloom'un sevgilisi Sky'ın peşine düşerler. Bloom ise Gardenia'da Sky ile güzel bir randevu geçirmektedir. Her ne kadar Sky'i kurtarmak için uğraşsa da Trix

onu kaçıır. Böylece Winx, Sonsuz Okyanusu bir kez daha kurtarmak ve Tritannus'u tekrar hapsedmek için savaşıır. Sonunda Winx bir kez daha kötöleri yenip sihirli boyutu kurtarır.²⁶

2.5.2 Winx Club Kitaplarından Bazıları

Word of Winx/Winx'in Sihirli Dünyası, Mikado Yayınları, Kollektif, 2018.

Winx Serisi Seti (6 Kitap), İginio Straffi, Mikado Yayınları, 2018.

Winx Club Hevesli Periler İçin Yaratıcı El Kitabı, İginio Straffi, Artemis Yayınları, 2016.

Winx Club - Balerin Perinin Büyüsü, İginio Straffi, Artemis Yayınları, 2016.

Winx Club - Sihirli Mücevheri Ararken, İginio Straffi, Artemis Yayınları, 2016

Winx Club - Tatlı Bir Yarış, İginio Straffi, Artemis Yayınları, 2016.

Winx Club - Sihirli Kütüphane, İginio Straffi, Artemis Yayınları, 2016.

Winx Club Eraklyon Efsanesi, İginio Straffi, Artemis Yayınları, 2016.

Winx Club Layla'nın Randuvusu, İginio Straffi, Artemis Yayınları, 2015.

Winx Club - Hepsi Alışveriş Yüzünden, İginio Straffi, Artemis Yayınları, 2015

Winx Club - İki Peri Bir Taç, İginio Straffi, Artemis Yayınları, 2015.

Winx Club - İlkbahar Konseri, İginio Straffi, Artemis Yayınları, 2015.

Winx Club - Sonsuz Okyanusta Macera, İginio Straffi, Artemis Yayınları, 2015

Winx Club: Tatil Kitabı, İginio Straffi, Artemis Yayınları, 2011.

Winx Club: İnciler, İginio Straffi, Artemis Yayınları, 2011.

Winx Club Ay Çiçekleri, İginio Straffi, Artemis Yayınları, 2010.

²⁶ https://winx.fandom.com/tr/wiki/Winx_Club (25.05.2019, 22.50)

Aramızdaki Minik Yavru / Winx Club, İginio Straffi, Artemis Yayınları, 2009.

Sevilmeyi Bekleyen Yeni Dostlar / Winx Club, İginio Straffi, Artemis Yayınları, 2009.

Aşk Makyajı / Winx Club, İginio Straffi, Artemis Yayınları, 2009.²⁷

Yukarıda verilmiş olan kitap isimleri serinin kitaplarından bir kısmıdır. Bugüne kadar yaklaşık 50 kitap yayınlanmıştır. Bu kısımda örnek olması bakımından bazı kitap isimleri yer almıştır.

2.5.3 Diğer Yan Ürünler

Ekim 2004 yılından beri aylık yayınlanan Winx Club dergisi bulunmaktadır. (Lisans: Doğan Egmont Yayıncılık)

İç giyimden, kozmetiğe, kırtasiye ürünlerinden dış giyime, çeşitli oyuncak türlerinden tekstil ürünlerine, halıdan prize ve bilgisayar oyunlarına kadar daha pek çok kategoride ürün pazarlaması bulunmaktadır. En çok pazarlanan ürünleri ise okul ve kırtasiye malzemeleridir.

2.5.4 Winx Çizgi Filminin Türkiye’de Gerçekleştirdiği İlkler

İlk kez Türk bir tiyatro ekibi ile yazılan ve sergilenen Winx Club Müzikali,

5. sezon çizgi dizinin su altı temasından yola çıkarak Akvaryumda, köpek balıklarıyla yüzen, senkronize Winx Club dans gösterisi,

Winx Club çizgi karakterlerinin oluşumunu içeren ve başlangıçtan renklendirilmesine kadar çizim aşamalarını gösteren eskizlerden oluşan tüm Türkiye’de 9 ili gezen Çizgilerle Winx Club Sergisi,

AVM’ de dans gösterisi, çocuklarla buluşma gibi birçok AVM etkinlikleri.²⁸

²⁷ https://www.kitapyurdu.com/index.php?route=product/search&filter_name=winx (27.05.2019, 17.25)

²⁸ <http://filma.com.tr/lisans/winx-club/> (28.05.2019, 14.37).

2.5.5 Sosyal Medya

- Winx Clup web sitesi 20 'den fazla dilde online yayın yapmaktadır.

Web Site: www.winxclub.com

- Youtube kanalında 223 bin üzerinde aboneliği vardır:

Youtube Kanalı: <https://www.youtube.com/user/WinxClubTr>

- Facebook sayfasından 1 milyonun üzerinde takipçisi vardır.

Facebook: <https://www.facebook.com/WinxClubTurkiye/>

- Instagram sayfasından 80 bin üzerinde takipçisi bulunmaktadır.

Instagram: <https://www.instagram.com/winxclub>²⁹

2.6 ÇİZGİ FİMLERİN ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ

Teknolojinin hızla geliştiği ve bilgi çeşidinin gittikçe arttığı günümüzde, zararlı yayınlar çocuklar için büyük tehlike haline gelmiştir. Tehlike boyutuna varan bu durumun en önemli bileşeni ise kuşkusuz kitle iletişim araçlarıdır. Bunlardan kitap, gazete, dergi, radyo, sinema, televizyon, telefon ve internet en yaygın olarak kullanılan araçlardır. Bir bilginin, bir görüşün ya da bir davranışın yayınlanması sürecini daha hızlı gerçekleştiren söz konusu kitle iletişim araçlarının çocuk üzerinde hem olumlu hem de olumsuz etkileri vardır. Bu araçlardan televizyon ve internetin etkileri düşünüldüğünde diğer kitle iletişim araçlarından daha fazla olumsuz etkide bulundukları bir gerçektir.³⁰

Televizyon, işlevini yerine getirirken doğasına uygun olarak ön uyarı yapmayı uygun görmediği için, çocuk yetişkin ayrımı da yapmaz. Neil Postman'ın daha açık vurgusu ile görüntülerin abc'si olmadığı için yaş, eğitim düzeyi ve hiyerarşi aramayan, serbest girişe açık ve okur-yazarlığı gerektirmeyen bir iletişim aracı olduğu televizyon ekranına yazılmaz. Televizyon karşısında her yaştan insanın eşitlenmesi, çocukların ve yetişkinlerin bildikleri şeyleri bilmeyen bir insan kategorisi olmasından uzaklaşmasında televizyonun payı büyüktür.³¹

²⁹ <http://filma.com.tr/lisans/winx-club/> (28.05.2019, 15.37).

³⁰ Eşref Nas, "Çocuğun Kültürel Hakları", Zihni Merey (Ed.).**Çocuk Hakları** (147-185), Ankara: Pegem Yayınları, 2016, s.172-173.

³¹ Mustafa Ruhi Şirin, " Çocuk Hakları ve Medya", **I.Türkiye Çocuk Hakları Kongresi**, İstanbul, Çocuk Vakfı Yayınları, Şubat 2011, sayfa: 170 (Yayın dizisi:13).

Televizyon çocuğun duygularına, hayallerine ve heyecanlarına hitap ederek onu etki altına almaktadır. Televizyon hissettirmeden yavaş yavaş çocuğun dünyasına girmekte ve ona belli anlayışlar, belli değerler, belli tutumlar kazandırarak onu yönlendirmektedir. Televizyonun çocuklar üzerindeki zararlı etkilerinden bazıları, yorgunluk, şiddet, saldırganlık ve zamanı boşa geçirmesidir. Aynı zamanda televizyondaki olayların, tartışılmaz gerçeklermiş gibi, tam ve kesinlikle gösterilmesi çocuk için tehlikedir. Bu çocuğu kalıp şeklinde düşünmeye götürür. Bazı film ve dizilerde çocuklar, içki, sigara vb. kötü alışkanlıklar ve ahlaka uygun olmayan davranışlar sunmamalı, iyi örnekler ortaya konmalıdır. Çünkü çocuğa sunulan örnekler nasılsa, çocuk da onlara özenerek onlar gibi olmaya çalışacaktır.³²

Televizyon yayınları içinde, çizgi filmler; çocukların en fazla izlediği ve görsel özellikleri nedeniyle en fazla etkilendiği programlar arasındadır. Çocuk programlarında, çocuklar için ayrılan yayın kuşaklarında çizgi film kullanımı kaçınılmazdır. Bu konuda Dünya’da ve Türkiye’deki uygulamalara bakıldığında, çocuk yayınlarının büyük çoğunluğunu çizgi filmler oluşturmaktadır.³³

Çizgi filmlerin neden bu kadar izlendiği konusunda Katherine Wolf ve Majorie Fiske’nin düşünceleri şöyledir: *“Normal bir çocuk genelde egosunu güçlendirme aracı olarak çizgi hikâyelerini okur, filmleri seyreder. Çocuk çizgi kahramanlarda ego deneyimini bir takım yansımalarla genişletmeye çalışır. Daha sonra maceracılık aşamasında yenilemeyen bir kahramanda egosunu tatmin eder. Son olarak kendi ayakları üzerinde durur ve hayatın kendisi demek olan gerçek maceranın hakiki çizgi kahramanlarını benimser. Yetişkinler de çizgi kahramanları aynen çocuklar gibi tutku ile seyretmelerindeki tek neden, onları bir rahatlatma ve gevşeme aracı olarak kullanmalarıdır.”*³⁴

³² Mehmet Zeki Aydın, **Ailede Ahlak Eğitimi**, İstanbul: Timaş Yayınları, 2009, s.206-210.

³³ Zeynep Sevim, “Çizgi Filmlerin Değerler Eğitimi Bakımından Karşılaştırılması”, (Yüksek lisans Tezi, Uşak Üniversitesi, Sınıf Öğretmenliği Ana Bilim Dalı, 2013).

³⁴ Belgüzar Aşkaroglu, “Şiddet İçeren Çizgi Filmlerin İlköğretim Dönemi Çocuklarının Resimleri Üzerine Etkileri”, (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, 2006).

2.6.1 Tutum ve Davranışlar Üzerindeki Etkisi

Tutumlar, belli değer yargılarına bağlı olarak sergilenen davranışlardır. İlkelerinin kaynağı ise değerler sistemi olmaktadır. Bunlar da davranışlarımız üzerinde etkili olmakta, onların yönünü ve şeklini tayin etmektedir. Bu değerler dışarıdan gelen etkilere karşı iç dengenin sağlanmasını da sağlarlar. Dolayısıyla aklın gücünden yararlanabilme imkânı verirler. Kararlılık, olayları doğru yorumlayabilme, mantıklı karşılaştırmalar yapabilme ve doğru seçimlerde bulunabilme, değerlerin tutumları biçimlendirme kudretinden kaynaklanır. Böylelikle şüphe ve tereddütler giderilir, kesinlik kazanır, zihin sükûnete erer. Bunun yanında vicdan da, bu tatmin düzeyine duyguları ulaştırmada ve tutumlar üzerinde belirleyici olmaktadır.³⁵

Algılama biçimleri, algıladıklarını benimseme hızı ve hayata geçirme istekleri açısından yetişkinlerden farklı olmaları nedeni ile televizyonun çocuklar üzerindeki etkileri oldukça fazladır. Hassasiyetin nedeni, çocukların televizyonun etkisi ve gücü karşısında savunmasız bir konumda bulunmaları ve korunması gereken grupta yer almalarıdır. Televizyon çocuğun duygularına, heyecanlarına ve hayallerine hitap ederek onu etki altına almaktadır. Televizyon hissettirmeden yavaş yavaş çocuğun hayatına nüfuz etmekte ve ona belli anlayışlar, belli değerler, belli tutumlar kazandırarak onu yönlendirmektedir. Televizyon çocuk karşısında etkin ve hâkim durumda, çocuk ise edilgen ve mahkûm durumdadır. Çocukların büyük bir keyifle izlediği çizgi filmlerin eğlendirmenin çok ötesinde işlevleri vardır. Giroux'a göre çocukların günlük yaşamını dolduran bu filmler, toplumsal değerleri ve rolleri öğretmede aile, okul ya da dinî kurumlardan daha güçlüdür.³⁶

Mustafa Ruhi Şirin de televizyon ve çocuk ilişkisinde taklidin önemini farklı açıdan vurgular. Şirin'in deyiimiyle: *“Çocuk, televizyonun bir imge görüntüsü, ya da dilbilimsel değil, resimsel bir araç olduğunu bilmez. Televizyonun dramatik bir araç olması ve televizyona egemen olan dramatik kurgulu dil, çocuğun televizyonu görsel bir oyuncak gibi kullanmasına neden olur. Çocuk, duyduğunu ve gördüğünü çok kolay*

³⁵ Esat Demir, **Değer Çözümlerine Karşı Ahlakın Direnişi**, 1. Baskı, İstanbul: Bizim Kitaplar Yayınları, 2014, s.200-201.

³⁶ Zeynep Sevim, “Çizgi Filmlerin Değerler Eğitimi Bakımından Karşılaştırılması”, (Yüksek Lisans Tezi, Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sınıf Öğretmenliği Ana Bilim Dalı, 2013).

oyunlaştırır. Hayaldeki arkadaşıyla yeni serüvenlere yönelebilir. Bu düşsel bir çocukluktur. Çocuk, gerçek arkadaşlarıyla da benzer serüvenler yaşamak ister. Kahramanlık dizileri, vurdulu, kırdılı polisiye diziler, kovboy ve serüven filmlerinden etkilenen her çocuk, benmerkezci düşüncenin etkisi ile başrol oynamak ister ve asıl sorun da burada başlar.” Neil Postman’ın on iki yaş mentalitesine göre ise izlediklerimiz; bir yandan yetişkinleri çocuklaştırırken, diğer yandan televizyon çocukların yetişkin dünyasına göre kodlanmış enformasyona yönelmeleri sonucunda, hızla çocukluktan uzaklaşırlar. Bu sürecin anlamı şöyle açıklanabilir: Çocuklar hızla yetişkinlerin dünyasına kayarken, yetişkinler de çocuklaşma sürecine girmiş olur.³⁷

2.6.2 Satın Alma Davranışı Üzerine Etkisi

Pazarlama ve dağıtım, modern endüstrinin çok önem verdiği bir alan olmuştur. Ürettiğiniz mal ne kadar iyi ve kaliteli olursa olsun eğer bu malı müşterilerinize ulaştıramıyorsanız mal elinizde kalır. Pazarlama ve dağıtım bir malın satışında çok önemlidir. Pazarlama ve dağıtım şirketlerinin sorunu, malı en hızlı, en maliyetsiz şekilde en geniş kitleye sunabilmektir. Fikir ve ideoloji pazarlayanlar için halkı kolaylıkla bulabilecekleri yerler aynı zamanda satış yerleridir. Kısa zamanda, az maliyetle, çok kişiye ulaşmak böyle mümkün olabilir. Algı yönetmenleri ve manipulatörlerin kolaylıkla ve maliyetsiz pazarlama yapabilecekleri yerlerden biri de medyadır.³⁸

Çocuklar, özellikle üreticiler ve reklamcılar açısından tüketime özendirilebilecek ve belli tüketim alışkanlıklarının kazandırılacak tüketici varlıklar olarak görülmektedir. Tüketici çocuğun yaratılmasında ve çoğaltılmasında medya güçlü bir araç olarak karşımızda durmaktadır. Eğlence veya eğitim adı altında çocuk kültürünü geniş bir çevrede oluşturmaya çalışan medya, her gün yarattığı yeni bir

³⁷ Mustafa Ruhi Şirin, “Şiddet, Televizyon ve Çocuk Dostu Medya”, Mustafa Ruhi Şirin (Ed.), **Çocuk Hakları ve Medya** (161-182), İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları, , 2011, s.171.

³⁸ Mücahit Gültekin, **Algı Yönetimi ve Medya**, 1.Baskı, İstanbul: Pınar Yayınları, ,2017, s.53.

kahraman ve onun imajına eşlik eden ürünleriyle çocuk kültürü üzerinde büyük bir etki yaratmaktadır.³⁹

Çizgi filmlerin anlatılarında, bu filmler gösterime girdikten sonra ve hatta girmeden önce sürekli yinelenen temaların başında “tüketim” gelmektedir. Oyuncakları, eşyaları, kitapları, dergileri ve bunlar gibi birçok yan ürünleri de yapılarak büyük bir alana dönüştürülen canlandırma filmleri, 1990’lı yıllardan sonra sadece çocuklar için değil yetişkinler için de üretilmiştir Bu sebeple çocuklar zaman zaman çizgi filmlerdeki temel eylemleri algılayamamakta ya da anlamını kavrayamamaktadırlar. İzleyenleri daha çok tüketime özendirmek amacıyla canlandırma filmlerinde üst ideal karakterler yaratılmakta, asıl hedef kitleyi oluşturan izleyici çocukların bu karakterlerle özdeşleşmesi ve bu doğrultuda da sevdikleri karakterlerin aksesuarlarını (kıyafetler, kullanılan aletler vb.) satın almaları için büyük bir çaba harcanmaktadır. Yaratılan sanal-hiper dünyanın içine çekilmeye çalışan çocuklara verilen fikir, “Tükettiğin sürece varsın” dır. (Örümcek Adam, Batman, Süpermen, Barbie, Bratz, Sponge Bob ve Winx Club karakterleri bunlara örnek olarak gösterilebilir.) Bu karakterlerin resimleri, figürleri ya da isimleri akla gelebilecek her türlü çocuk eşyasında kullanılmaktadır. Çocuklar da arkadaş gruplarının genel anlayışının dışına çıkmamak ve grup içinde kendilerine bir yer edinebilmek için bunları satın almaktadırlar. Böylelikle, aynı kaynaktan beslenen, belli şablonlarla hareket eden insanların oluşturduğu bir toplulukta aidiyet duygusu hissetmektedirler. Çizgi film kahramanlarıyla ilgili yan ürünlerin satışları da canlandırma endüstrinin en önemli gelir kaynakları arasında yer almaktadır. Çanta, giysi, oyuncak gibi birçok yan ürünün satışından filmin gişe hâsılatından elde edilen gelirin kat kat fazlası kazanılmaktadır. Özellikle film gösterime girmeden önce veya girdikten sonra Burger King, Mc Donalds gibi fastfood restoranlarında bu ürünlerle ilgili oyuncaklar piyasaya girmekte, kavram oluşturmakta, ürünü çağrıştırmakta ve tüketim isteği oluşturmaktadır. Çocuklar yemek seçiminden ziyade oyuncak seçimi yapmaktadır. Bu tür kampanyaların bir arada yürütüldüğü filmler arasında 101 Dalmaçyalı, Aslan Kral, Küçük Denizkızı, Casper, Güzel ve Çirkin, Alaaddin, Taş Devri, Pocahontas, Mulan ve Harry Potter gibi çocuklara yönelik filmler

³⁹ Fulya Sormaz ve Hülya Yüksel, “Değişen Çocukluk, Oyun ve Oyuncanın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü”, **Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, 2012 11(3):985 -1008 ISSN: 1303-0094, <https://dergipark.org.tr/download/article-file/223329> ,s.1000

olabileceği gibi, Jurassic Park, Armageddon, Yıldız Savaşları (Star Wars) ve Titanik gibi yetişkinlere yönelik filmler de yer almaktadır. Kısaca, canlandırma sineması büyük bir endüstriye dönüşmüştür.⁴⁰

Çocukluk çağı tüketici özellikleri ve davranışları sonraki yıllardaki davranışlarını bilmek, hayat tarzını inşa etmek ve kalıcı fikirler oluşturmak için oldukça önemlidir. Çocuk ve ergenlerde tüketici olarak sosyal gelişim, satın alma kararları vermek ve bilinen markaları tercih etmekle oluşur. Çocukların yaş, cinsiyet vücut özellikleri gibi fiziksel farklılıkları, ailelerinin gelirleri, eğitim düzeyleri ve iş statüleri gibi özellikleri çocuklarının giysi alımlarındaki seçim rollerini ve algılamalarını etkilemektedir. Çocukların içinde bulunduğu arkadaş grupları giysi tercihlerine etki eden önemli etkenlerdendir. Çocuk sosyalleşme ve etkileşim sonucu giyim tarzını oluşturabilir. Çocuklar için arkadaşları çok önemlidir. Arkadaşlarının kendileri için ne düşündüklerini oldukça önemserler. Kendi aralarında aynı düşüncelere ve beğenilere sahip İlköğretim birinci kademe öğrencilerinin giysi tercihleri ve giysi satın alma davranışlarına etki eden gruplar oluştururlar. Her çocuk belli bir gruba dahil olmak ister. Yaşıtlarından oluşan arkadaş gruplarının içinde kabul görme ve etkinliklere katılma açısından giysiler iletişim ve benlik oluşturma aracı olarak etkindir.⁴¹

2.6.3 Saldırganlık ve Şiddet Üzerine Etkisi

Şiddet, “ *güç ve baskı uygulayarak insanın bedensel ya da ruhsal zararlar görmesine neden olan hareketlerin tümü* ” olarak tanımlanmaktadır. “*Şiddet bir kişiye baskı ya da güç uygulayarak, bir şeyi zorla yaptırma eylemidir.*” Özellikle bedensel bütünlüğü zedeleyen, sert ve acı veren bir yıkımdır. Sözlük anlamıyla ise “*Karşı durumda, görüşte olanlara kaba kuvvet kullanma, sert davranma, sertlik.*” olarak tanımlanmaktadır. Şiddet olayları ise insanları sindirmek, korkutmak için yaratılan olay ya da girişimler olarak tanımlanmaktadır. İnsanlarda şiddet kullanma, “*Kanuna uymamak, kişiye zarar vermek, hakaret etmek, onurunu kırmak, sükûnet ve huzura son vermek; birinin hakkını çiğnemek, hırpalamak, incitmek, canını acıtmak için zor*

⁴⁰ Şule Kılıcı, “ Tüketim Toplumunun Bir Formu Olarak Çizgi Filmlerde Çocukluk ve Toplumsal Cinsiyet Roller: Barbie, Bratz ve Winx Clup, , (Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2009).

⁴¹ Saliha Ağaç ve Hatice Harmanakaya, “ İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerinin Giysi Tercihleri ve Giysi Satın Alma Davranışlarına Etki eden Faktörler”, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 2009, <http://dergisosyalbil.selcuk.edu.tr/susbed/article/view/266>, s.3-4

*kullanmak; yıkıcı aşırı davranışlarda bulunmak, aşırı derecede öfke ifade etmek şekillerinde kendini gösteren davranışlardır.” Şiddet dar anlamıyla fiziksel şiddet şeklinde olabildiği gibi daha geniş anlamda psikolojik şiddet (hakaret etmek, aşağılamak gibi) sözel, kültürel, duygusal, cinsel şiddet ve zihinsel olarak da görülebilmektedir.*⁴²

Şiddetin bir başka tanımı ise kısa ve öz olarak şöyledir:

*“Şiddet bir eylemle ortaya konan ve bireyin kendisi dışındakilere yönelik fiziksel ve/veya psikolojik zararla sonuçlanan bir durumdur.”*⁴³

Şiddet, iletişim çağında kitleleri tehdit eden ve bireyleri doğrudan etkileyen biçimlere kolayca bürünebilir. Kitlesele ve bireysel yönüyle şiddet, çok hızlı olarak kamuya açık temsil edilir duruma gelebilir. Bu temsilin en somut biçimi ise medya ortamında ortaya çıkmaktadır. Medyaya yansıyan haliyle şiddet, yirminci yüzyılın şahit olduğu şiddetten ayrı olarak “anlık” bir şiddet değil, “sürekliliği” olan şiddettir. Şiddet artık, her şeyin normalleştiği bir dünya varisidir.⁴⁴

Televizyondaki şiddet içerikli yayınlardan etkilenen 0-6 yaş grubu çocuklar ve 13-21 yaş ergenler en fazla etkilenen risk grubudur. Yetişkinlerin çoğu televizyonu eğlenmek amacıyla izlerken, çocuklar ise televizyonu dünyayı tanımak ve anlamak için izlemektedir. İlk çocukluk dönemlerinden itibaren çocuklar, kendilerine model olarak seçtikleri, televizyondaki dizi kahramanlarının özelliklerini günlük yaşamlarına ve oyunlarına yansıtmaya başlarlar. Televizyon dizi kahramanı, çeşitli davranış ve hareketleriyle, çocuktaki saldırgan dürtüleri harekete geçirebilir. Çünkü çocukta bu dürtüleri dizginleme yeteneği yoktur. Çoğu araştırmacı şiddet gösterimi ile bu gösterime maruz kalan çocukların daha sonraki saldırgan davranışları arasında nedensel bir ilişki bulunduğu konusunda mutabık görünmektedir. J.L.Singer ile D.G. Singer’in (1980) araştırmaları ve Mc Carthy ve arkadaşlarının beş yıl süren çalışmalarında, şiddet içerikli televizyon programlarını çok fazla izleme ile çocukların oyunlarında saldırgan davranışları arasında ve çocukların saldırgan davranışları ile TV’deki şiddeti izleme

⁴²Halil Ekşi ve Erkan Yaman, **Çocuk ve Ergende Şiddet**, İstanbul: Kaknüs Yayınları, 2010, s.11-12.

⁴³ Doğan Cüceloğlu, **İnsan ve Davranış: Psikolojinin Temel Kavramları**, İstanbul: Remzi Kitapevi, 1994, s.157.

⁴⁴ Özgür Özen, “Televizyondaki Şiddetin Çizgi Filmler Yolu İle Okul Öncesi Çocuklara Etkisi”, (**Doktora Tezi**, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Film Tasarımı Ana sanat Dalı,2015).

arasında olumlu bir bağıntı olduğu sonucuna varılmıştır. Amerikan Psikoloji Derneği, bir çocuğun 11 yaşına ulaştığında televizyonda 8000 adet cinayeti ve 100.000 adet daha hafif sertliği izlemiş olduğunu hesaplamıştır. Şiddet görüntüleri ile saldırganlık arasında pozitif bir ilişki olduğu görülmektedir. Saldırgan modelleri seyreden bireyler daha saldırgan davranışlar gösterme eğilimindedir.⁴⁵

Küçük çocuklar, genellikle daha büyük çocuklar ya da yetişkinler için hazırlanmış iletişimle karşı karşıya kalmaktadırlar. Bu iletişim modelleri onların kendi kültürlerini ya da yaşamlarını yansıtmayan batı dünyasından alınmıştır. Dünyadaki küçük çocuklar çoğu kez yaşlarına ya da kültürlerine uygun olmayan, sağlıklı çocuk gelişimi için değil de kazanç sağlamak amacıyla hazırlanmış olan içeriği zengin görsel işitsel yöntemlere özendirilmektedir. Televizyonda çocuklar için gösterilen çizgi filmlerin çoğunda şiddet göklere çıkarılmakta kurban ya da şiddet uygulayana yönelik sonuçlar görülmemektedir. Bu yaş grubunda tipik olarak görülen düş ve gerçekliğin bulanıklaşması, çizgi filmlerdeki şiddetin eleştirel yaklaşımla izlenmesi zorlaşmaktadır. Medyada sunulan şiddet, çocukların yaşlarına, cinsiyetlerine, evlerinin yapısına yaşam deneyimlerine bağlı olarak çeşitli yönlerde etkileyebilir.⁴⁶

Şiddet ve benzeri görüntüleri olduğu gibi algılayan bir çocuk, bunların doğru olduğuna inanması durumunda kendi sorunlarını çözmek için de aynı yöntemi kullanmayı tercih edebilir. Saldırgan davranışlar gösteren çocukların, televizyonda daha çok şiddet içerikli programlar izlemeyi tercih ettikleri ve akranlarına karşı her zaman saldırgan davranışlar gösteren çocukların da daha çok şiddet içerikli programlar izleyen çocuklar oldukları belirtilmektedir.⁴⁷

Nottingham Üniversitesinden çocuk psikolojisi uzmanı Prof. Elizabeth Newson konu ile ilgili olarak şunları söylemektedir: “Çocuklar yetişkinliğe adım atarken kendilerine bir model ararlar. Bu model bazen aile içinden biri, bazen sokaktan biri, bazen de çocuğun seyrettiği şiddet filmlerindeki kahramanlardan biri olabilir. Çocuk

⁴⁵Gönül Yılmaz, “Çocuk ve Şiddet: Toplumsal Şiddetin Cenderesinde Çocuklar”, **5.Uluslararası Risk Altında ve Korunması Gereken Çocuklar Sempozyumu Seçilmiş Bildiriler**, İstanbul: Samer, 2014, C.5, s.31-33.

⁴⁶ Özgür Özen, “Televizyondaki Şiddetin Çizgi Filmler Yolu İle Okul Öncesi Çocuklara Etkisi”, (**Doktora Tezi**, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Film Tasarımı Ana sanat Dalı,2015).

⁴⁷Eşref Nas, “Çocuğun Kültürel Hakları”, Zihni Merey (Ed.). **Çocuk Hakları** (148-185), Ankara: Pegem Yayınları, 2016, s.173.

özendiği bu modeli taklit etmeye çalışır. Çocuklar, şiddet sahnelerinin gerçek hayatta da bir eğlence türü olduğuna inanır.”⁴⁸

Birçok psikolog, televizyondaki şiddetin çocuk ve gençlerin psikolojik sağlığı açısından ortaya koydukları tehlikelere yönelik kamuoyunu uyarmaktadır. Örneğin Yörükoğlu, küçük çocuklar kanlı, öldürmeli, boğmalı sahnelerle dolu filmlerden korkup sinerek, gece ve gündüz korkuları, ürkeklik, çekingenlik geliştirebildiklerini ve özellikle yalnız başına televizyon izleyen çocukların olup bitenleri çok değişik yorumlayarak gördüklerini çarpıtabileceklerini savunmaktadır. Yörükoğlu, ayrıca televizyondaki şiddetten etkilenmenin çocuğun kişisel özellikleriyle yakından ilgili olduğunu ve çocukların farklı şekillerde etkilenebileceklerini belirtmektedir. Örneğin: korkak bir çocuk, saldırgan sahneleri izleyince, saldırgan, vurucu, kırıcı olmayıp; tersine korku ve ürkekliği artabilmektedir. Öte yandan haşarı, geçimsiz, öfkeli bir çocuk TV’de gördüklerini arkadaşları üzerinde denemeye kalkabilmektedir. Sevgi ve barış içinde yaşayan bir ailede yaşayan çocuk, TV’de gördüklerini hemen uygulamaya kalkmayabilir. Öte yandan tartışma, dövüşme ve sövülmenin olağan sayıldığı evlerden yetişen çocuklar sorunlarını kavga ve zor kullanarak çözmeye daha yatkın olabilmekte, TV’de izledikleri yöntemleri denemeye girişebilmektedir.⁴⁹

İzledikleri şiddet sahneleri sonucunda çocuklarda psikolojik, sosyolojik ve fiziksel bazı etkiler ortaya çıkmaktadır. Bunlardan bir kısmını şöyle sıralayabiliriz:

Çocuklar ağrıya şiddete daha az duyarlı hâle gelmekte, empati yapma becerileri azalmakta, kendilerini saran dünyanın korku dolu olduğuna inanmaya başlamaktadırlar. Birbirlerine şiddet uygulayabilmekte, daha saldırgan davranmakta, aile bireyleriyle iletişim kopmakta, oyun oynarken daha yıkıcı tahrip edici davranışlarda bulunmakta, suç işleme potansiyeli artmakta, büyüdüklerinde sorunlara duyarsız davranmakta, gördükleri şiddeti taklit etmekte anti-sosyal davranışlar göstermektedirler. Medya şiddeti çocuklarda, şiddetin kanıksanmasına yol açmaktadır. Şiddet karşısında bir süre sonra duyarsızlaşma geliştiği ve bunu izleyen aşamada sinme ve boyun eğme

⁴⁸ Mustafa Önder, “Medya Kıskaçındaki Çocuklar”, **Din Bilimleri Akademik Araştırma Dergisi**, 2008, VIII, sayı.4, <https://dergipark.org.tr/daad/issue/4501/61993> (06.06.2019, 15.32)

⁴⁹ Mustafa Yaşar ve İpek Paksoy, “Çizgi Filmlerdeki Saldırgan İçerikli Görüntülerin Çocukların Serbest Oyunları Sırasındaki Saldırganlık Düzeylerine Etkisi”, **Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, 2011, Cilt 20, Sayı 2, <https://www.academia.edu/18135807> (15.06.2019, 23.56), s.279-298.

davranışlarının ortaya çıktığı bilimsel bir gerçektir. Şiddet sahnelerinin artması sonucu şiddeti olağan karşılamaya ve tepkisiz kalmaya başlamaktadır. Gücün, şiddetin, saldırgan davranışların, medya karakterleri yoluyla model olarak sunulmasının, özellikle çocuk ve gençlerde bu karakterlerle özdeşim kurmalarına, şiddeti meşru olarak görmelerine neden olduğu kabul edilmektedir. Çocuk ve ergenler için uygun olmayan yayınlar; gereksiz korkulara, anlamama ve erken uyarma gibi sorunlara neden olmakta, ayrıca şiddet içerikli görüntüler, uyku bozukluklarına, gece kâbuslarına ve saldırgan model alma gibi olumsuz davranışlar geliştiği gözlenmektedir.⁵⁰

Sesli, görüntülü ve yazılı yayınlardaki şiddetin, şiddeti yeniden üreteceği ve özendireceği görüşü yanında, bir tür arınmaya yol açarak olumlu etkiler yaptığı yönünde araştırmalar da vardır. Şu temel yaklaşım unutulmamalıdır: Her insan doğuştan şiddet potansiyeline sahiptir. Çocuk şiddetin her türlüünden etkilenir. Şiddet aşırı duyarlı, içe dönük, asi, isyankâr, dikkatsiz, aktif, agresif çocukların gelişim evrelerine göre farklı algılandığı gibi, etkileri de farklı olabilir. Burada, çocukların büyüme ve gelişme aşamalarında anne, baba, okul, sosyal çevre ve iletişim araçlarının amacı, şiddeti tetikleyici değil çocuğun doğası ile uyum içinde yaşama yollarını çocuğa öğretmek olmalıdır.⁵¹

2.7 WINX CLUB ÇİZGİ FİLMİNDE YER ALDIĞI DÜŞÜNÜLEN BAZI İNANIŞLAR

2.7.1 Yunan Mitolojisi

Mitoloji kelimesi Yunanca, bir nevi masal, hikaye demek olan “mythos” ile, söz anlamına gelen “logos” kelimelerinden yapılmıştır. Mitoloji; çok eski zamanlarda gelmiş ve yaşamış olan ulusların inandıkları tanrıların, kahramanların, perilerin, devlerin hayat ve maceralarından bahseden “mit”ler ve hikâyelerdir. Ayrıca Mitoloji, gerçek hayata uymayan bu efsanevi hikâyelerin, masalların nasıl doğduğunu, nasıl geliştiğini, güzelleştiğini, ifade ettikleri anlamı, inancı ve bu alanda yetişen bilginlerin düşüncelerini bildiren bir bilimdir. Her milletin kendine özgü bir mitolojisi vardır. Türk,

⁵⁰ Gönül Yılmaz, “Çocuk ve Şiddet: Toplumsal Şiddetin Cenderesinde Çocuklar”, **5.Uluslararası Risk Altında ve Korunması Gereken Çocuklar Sempozyumu Seçilmiş Bildiriler**, İstanbul: Samer, 2014, C:5, s.35.

⁵¹ Mustafa Ruhi Şirin, “Şiddet, Televizyon ve Çocuk Dostu Medya”, Mustafa Ruhi Şirin (Ed.). **Çocuk ve Medya**, İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları, 2011, s.164-165.

Mısır, Hint, Çin, Kalde, İran mitolojileri olduğu gibi diğer milletlerin, hatta millet saymadığımız geri kalmış ibtidai kavimlerin bile hâlâ inandıkları mitolojileri vardır. Bu sayılan ulusların mitolojileri içinde en çok incelenmiş, güzelleşmiş ve bilgilerin üzerinde en çok fikir yordukları, inceledikleri mitolojiler Hint ve Yunan mitolojileridir. Tanzimat'tan sonra yüzümüzü çevirdiğimiz Avrupa sanat ve edebiyatına en çok Yunan Mitolojisi tesir etmiştir.⁵²

Eski Yunanlıların dinî hayatlarını incelemek için derli toplu bir kaynağa müracaat edemiyoruz. Bu konuda yegâne kaynak, İliada ve Odysseia gibi mitolojik edebiyat eserleridir. Yunan dinî hayatında çok tanrıcılık (politeizm) hâkimdi ve onların birçok ilahı vardı. Eski Yunanistan'da politeizm esasına dayanan dinî hayat, genel olarak Homeros'tan önceki devir olarak kabul edilir. Homeros'tan önce ilahların yeryüzünde olduklarına ve muayyen bir yer işgal ettiklerine inanırlardı. İlahların toplu hâlde barındıkları yer Olimpos Dağı idi. Yunanistan'ın kuzeyinde bulunup eski Yunanlılarca dünyanın en yüksek dağı kabul edilen, zirvesi kar ve bulutlarla kaplı, hiçbir insanın tırmanamadığı bu dağ, ancak tanrıların yaşadıkları ve meclislerini kurdukları bir yer olabilirdi. Eski Yunan'da tanrılara insani sıfatlar da isnat edilmiştir. Tanrılar insan gibi düşünüldüğü için onların aileleri, çocukları, kardeşleri ve akrabaları vardı. Onlar da tanrı idiler. Tanrıların hayatı ve tarihleri olurdu. Onların kavgaları, maceraları ve zaferleri anlatılırdı. Her şehrin tanrılara ait meydana getirdiği efsaneler vardı. Bu efsanelere mitoloji (esatir) denir. Eski Yunan'da bu tanrıların her birinin kendine mahsus figürü, kıyafeti ve kullandıkları aletleri vardı. Eski Yunanistan'da ruhçuluğun tabi bir sonucu olarak sihir son derece rağbet görmüştür. Yunanistan'daki heykelcilik, raks, şiir, tiyatro gibi güzel sanatların çeşitli şekilleri, kökünü büyücülükten ve sihirden almıştır. Ayrıca sihir ve büyücülüğün tesiriyle halk arasında esrarengiz ayinler de rağbet görmüştür. Buna göre çeşitli sihir ve efsunlarla insan tanrılık sıfatına bürünür ve ölmezliğe erebilir. Tanrılar şerefine büyük bayramlar ve şenlikler tertip edilirdi. Bu şenlikler bazen Olimpia (olimpiyat) oyunları gibi umumi olur, herkes iştirak edebilirdi.⁵³

⁵² Şefik Can, **Yunan Mitolojisi**, 17.Baskı, İstanbul: Ötüken Yayınları, 2019, s.17-18

⁵³ Ahmet Kahraman, **Mukayeseli Dinler Tarihi**, 10.Baskı, İstanbul: İfav Yayınları, 2013, s.141-145

Yunan mitolojisinde tanrılar önemli bir yere sahipti. Bunlar her ne kadar genellikle; yüceltilip, asilleştirilse de genellikle beşeri özelliklerle donatılırlardı. Yiyecek ve uykuya ihtiyaç duyarlar; evlenip çocuk sahibi olurlardı. Tutkuları bakımından insanlara benzerler ve sık sık insanlar gibi kusur ve hata işlerlerdi. Kötülük yapanlara ceza verdikleri ileri sürülür, bununla beraber en ağır cezaları kendilerini dua ve ibadeti ihmal edenlere verirlerdi. Sık sık insanları ziyaret ettikleri ve onlarla dostluk kurdukları söylenir. Tanrıların ve ölümlülerin çocukları kahramanlar veya yarı tanrılardı. Fakat ölümlülerin güçlerine ilave olarak Yunan tanrıları her türden tabiatüstü yeteneklerle donatılırlardı. Bunların çoğunun doğal fenomenleri temsil ettiğini söylemek ise yanlış olmaz. Aslında tanrıların birçok nitelik ve başarılarının kahramanlara ait bu özelliklerinden türetildiğini söyleyebiliriz. Tüm bunların hayal gücü bakımından gelmiş geçmiş en kültürlü ve en yaratıcı insan topluluğu tarafından oluşturulduğunu kabul etmek gerekir.⁵⁴

2.7.2 Mecusilik (Ateşe Tapıcılık)

Mecusilik, doğru yoldan sapanların kurduğu batıl bir inanıştır. Mecusiler eski filozofların yaratılış, hayır ve şer hakkındaki görüşlerini incelerken, hararetin (ısı, ateş) hayat ve varlıklar üzerinde nasıl bir etki yaptığını görmüşler ve hayatı meydana getiren bir kuvvet olarak onu ilahi kudret saymışlardır. Önceleri hararet (ateş) Allah'ın eseri olup kendinde yaratma sıfatı bulunması bakımından tanrıyı andıran bir güç ve enerji olarak kabul edilmişken, sonradan din liderleri bu esas üzerinde bazı değişiklikler yapmışlardır. Bunlardan bir kısmı ateşi doğrudan doğruya tanrı olarak kabul edecek kadar ileri gitmiştir. Düalist bir inancıya sahiptirler. Hayır ilahı “Ormuzod-Hürmüz”, şer ilahı ise “Angra Mainyu- Ehrimen” adı ile anılmıştır. Bunlar birbirleri ile sürekli savaş halinde bulunurlar. İyilik çoğaldığı zaman Hürmüz, kötülük çoğaldığı zaman Ehrimen galip gelmiş demektir. Mecusiler ateşi, hayır ilahı Hürmüz'ün bir sembolü olarak kabul ettiklerinden, her tapınakta ateşgede denilen bir ateş yanan yer yapmışlardır. Bu ateş hiç

⁵⁴ George Thomas Bettany, “Eski Yunan Dinî: Tanrılar”, **Dünya Dinleri Ansiklopedisi**, Ahmet Aydoğan(çev.), İstanbul: Say Yayınları, 2005, s.445-463.

sönmemek üzere yanardı. Hiç kimse buna dokunamaz hatta soluğu ile bile kirletemezdi. Onun için ateş yakan rahibin ellerinde eldiven ve ağzında bir peçe bulunurdu.⁵⁵



⁵⁵ Ahmet Kahraman, **Mukayeseli Dinler Tarihi**, 10. Baskı, İstanbul: İfav Yayınları, 2013, s.122-124.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

KÜLTÜR VE KÜLTÜR AKTARIMI

Kültür, bir topluma ait adeta bir genetik kod hükmündedir. Her topluma ait farklı kültür özellikleri bulunmaktadır. Bu özellikler toplumların karakteristik yapılarını yansıtan zenginlikler olarak karşımıza çıkar. Yaşayan her nesil sonraki nesillere bu kültür özelliklerini aktarmak suretiyle kendi öz kültürünü koruma altına almış olur. Son dönemde kitle iletişim araçlarının ve teknolojinin yaygınlaşması ile birlikte insanlar arasında küresel oranda bir etkileşim meydana gelmiştir. İletişimin bu denli hızlı olması, kültürlerin birbirlerini inanılmaz bir hızla ve fark ettirmeden etkilemelerine sebep olmaktadır. Yetişkinlerde bu hız çocuklara göre daha yavaş gerçekleşmektedir. Çünkü çocuk içerisinde bulunduğu yaş grubunun alıcılığı ve savunmasızlığı oranında etki altına daha çok girmektedir. Çocukların en fazla izlediği yapımlar ise çizgi filmlerdir. Çizgi film karakterleri ve bunlara ait yan ürünlerin küresel anlamda pazarlanması sonucunda ise her yönden kuşatılan çocuk; kendi toplumuna yabancı olan bu kültürlerin etkisi altına kolayca girebilmektedir. Dolayısıyla eskiye oranla çok daha hızlı bir kültür aktarımı meydana gelmekte, bu durum toplumun kültürel kodlarını kontrolsüzce hasara uğratmaktadır. Araştırmanın bu kısmında çizgi film ve kültür ilişkisi bağlamında; kültüre ait bazı kavramlar ve kültüre ait özellikler konusunda bilgi verilmesi uygun görülmüştür.

3.1 KÜLTÜRÜN TANIMI

Kültür sözcüğü, dilimize Fransızcadan geçmiş olup Latince kökenlidir. Latince Cultura, “*Toprağa bir şeyler ekip, ürün almak, üretmek*” anlamına gelmektedir. Geçen zaman içerisinde özellikle medeniyet sözcüğü ile eşanlamlı olarak kullanılmaya başlayan bu sözcük farklı anlamlar da kazanmaya başlamıştır. Kültürel yapı göz önüne alınarak Türkiye’de yapılan tanımlamalarda ise, “*Toplumların tarihsel süreçler içerisinde oluşturdukları, ürettikleri ve nesilden nesile aktardıkları her türlü maddi ve manevi değerler*” olarak özetlenebilir.⁵⁶

⁵⁶Leyla Kırkpınar, **Türk Kültür Tarihi- Genel bir Bakış**, 1.Baskı, İzmir: İleri yayınları, 2011, s.11-16.

Kültür kavramının bazı tanımlamaları ise şu şekilde yapılmıştır:

TDK' ya göre kültür; *“Tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmede kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütününe denir.”*⁵⁷

Ünlü Antropolog Edward Taylor'a göre ise kültür; *“Bir toplumun üyesi olarak, insan evladının öğrendiği bilgi, sanat, gelenek, görenek, yetenek, beceri ve alışkanlıkları içine alan karmaşık bir bütündür.”*⁵⁸

Franz Boas'a göre kültür; *“Bir topluluğun toplumsal davranışının bütün ifadelerini, bireylerin içinde yaşadıkları grubun alışkanlıklarından etkilenen tepkilerini ve bu alışkanlıkların belirlediği insan etkinliklerinin ürününü içerir.”* Taylor'a göre kültür, insan becerilerinin bir birikimiyken, Boas bir *“Kulturbrille”* her birimizin taktığı bir *‘kültürel gözlük’* tanımını getirmiştir. Malinowski'ye göre kültür, *“Aletlerden ve tüketicilerin mallarından, çeşitli sosyal grupların imtiyazlarından, insanların düşüncelerinden ve el sanatlarından, inançlarından ve adetlerinden oluşan entegre bir bütündür.”* İster gelişmiş ve karmaşık bir kültürü düşünelim, ister çok basit ilkel ya da basit bir kültürü düşünelim, kısmen tinsel, kısmen insani, kısmen maddesel olan ve insanoglunun yüz yüze kaldığı somut ve spesifik problemlerin üstesinden gelebilmek için ortaya koyduğu çok büyük bir düzenle karşılaşırız.⁵⁹

Bu tanımlardan yola çıkarak kültürün hem maddi hem de manevi yönünün olduğunu söyleyebiliriz. Ya da kültürün somut ve soyut yönü vardır da diyebiliriz.

Kültürün ortaya çıkışı ve zamansal değişimi dikkate alınarak şöyle bir sınıflandırma yapılabilir:

1- Oluşmamış (Prefigurative): Kişinin hayatının sonraki evrelerinde öğrendiği kültürdür. Yaşlı olanların genç olanlardan edindiği kültür, prefigurative kültürdür.

⁵⁷ TDK, <http://sozluk.gov.tr/> (20.05.2019, 18.20)

⁵⁸ Bozkurt Güvenç, **İnsan ve Kültür**, Ankara: Türkiye Sosyal Bilimler Derneği Yayınları, 1972.

⁵⁹ John Monaghan ve Peter Just, **Sosyal ve Kültürel Antropoloji**, Hakan Gür (çev.), Ankara: Dost Kitapevi Yayınları, 2000, s.52-58

2- Oluşmuş (Postfigurative): Önceki nesil yaşamış dedelerimizden alınan, tarih boyunca yerleşmiş, hayat boyunca azar azar öğrendiğimiz kültürdür.

3- Birlikte- Eş zamanlı oluşan (Cofigurative): Toplumda yaşayan bireylerin aynı çağda yaşayan insanlarla birlikte geliştirip öğrendiği, zaman içinde farklılaşan değerleri koruyup, aktaran kültürdür.⁶⁰

3.2 KÜLTÜRÜN İŞLEVİ

Kültür, bir topluma veya millete dair karakter özelliklerini verme noktasında önemlidir. Aynı zamanda bir toplumun özgün yaşam biçimlerini de ifade eder. Hars (ekin) ismi de verilen kültür, toplumun en alt tabakalarından başlayıp, işleyerek; kişilerin kendi hayat tarzlarını belirleme noktasında oldukça fonksiyoneldir. Kültür bir yönüyle insanı taşır, başka bir yönüyle insanlar tarafından taşınır. Bu özelliği ile vazgeçilmez bir öneme sahiptir. İnsanoğlu bir kültürün içinde biçimlenir. Aileden başlayarak dışarıya doğru genişleyen kültür; böylece en yakın çevresinden başlayarak dışa doğru açılmış olur. Tüm bunlar aslında çoğu zaman farkında olmaksızın kültür tarafından şekillendirilir. Fakat bu insan kültür ilişkisinin sadece bir yönüdür. Diğer yönü ise zaman içerisinde kültürün gelişimine ve değişimine sağlamış olduğu katkılardır. Böylece kültür, bir yandan zaman içerisinde toplumda sürekliliğini devam ettirirken, diğer yandan formel bazı değişikliklere uğrar. Fakat insanoğlu bu kültür üzerinden evren, çevre ve toplum ile bağını kurması sebebiyle, kültür kişilerin hayatında önemli bir yere sahiptir.⁶¹

İnsanların üreterek ortaya koyduğu şeylerin, duygusunun, düşüncesinin, emeğinin ürünü olan her şeyi kültürün temel unsurlarından biri olarak kabul edebiliriz. Kültür inanç sistemleri, ahlak kuralları, gelenek-görenekler, örfler, normlar, değerler ve davranış biçimlerinin yanı sıra iletişimi sağlayan dil, her çeşit semboller, giyim kuşam, yeme içme ile ilgili alışkanlıklar, bilgi ve sanat gibi maddi olmayan unsurları da içine

⁶⁰ Ata Özdemirci, **Popüler Kültür, Tüketim Psikolojisi ve İmaj Yönetimi**, İstanbul: Beta Yayınları, 2012, s.170.

⁶¹ Mustafa Tekin, "Popüler Kültür ve Gençlik", Kamil Büyüker (Ed.), **Gençlik** (110-114), İstanbul: T.C.İstanbul Müftülüğü, 2019, s.109-110.

alır. Bununla birlikte; günlük yaşamda kullanılan her türlü araç gereç, besin ürünleri, teknik şeyler gibi maddi unsurlar da kültürün vazgeçilmez bir parçasıdır.⁶²

Kültür ne doğal ne de yapaydır. Ne rasyonel düşüncelerden ne de genetik kodlardan kaynaklanır. Çünkü kültür icat edilmemiştir ve fonksiyonları ona itaat edenlerce çoğunlukla anlaşılamayan davranış kurallarından meydana gelmektedir. Belirlenmiş olan kuralların bazıları çok farklı kültür türlerinden edinilmiş toplumlarda bulunan geleneklerin kalıntılarıdır. Şöyle ki, her insan grubu bu kültür yapılarından geçmiştir. Diğer toplumsal normlar belirli amaçlar güdülerek ve bilinçli olarak değiştirilmiş ya da kabul edilmiştir. Fakat şunu kesinlikle söyleyebiliriz ki, genetik özelliklerimiz aracılığıyla miras alınan içgüdüler ile akıl yoluyla esinlendiğimiz kurallar arasında, bilinçsiz bir şekilde edindiğimiz kurallar daha bir öne çıkmakta ve etkili olmayı her daim sürdürmektedir. Zira aklın bizzat kendisi kültürel evrilmenin nedeni değil daha çok ürünüdür.⁶³

Tarih boyunca toplumlar ürettikleri oranda var olmuşlardır. Toplumların üretip üretmediğini ise oluşturduğu kültür ile anlayabiliriz. Başka bir deyişle kültür, tarihsel derinliğe sahip olduğu ölçüde nitelik kazanır. Bu da toplumdan topluma farklılık gösterir. Dil, sanat, bilim, din vb. her konuda değişik aşamaların tadına varıp belli olgunluğa ulaşmış bir yapı ile bu aşamalardan geçmeden belli bir zemin üzerine oturmaya çalışan toplumsal yapılar hakkında aynı kategori içerisinde değerlendirme yapmak doğru olmaz. Her yapı kendi sosyo- kültürel değerleri ile anlam kazanır. Belli olgunluğa ulaşmamış uluslar tarihsel süreç içerisinde oluşumunu tamamlamış ve belli doygunluğa ulaşmış başka uluslar tarafından kültürel manada ezilmeye mahkûmdur.⁶⁴

3.3 KÜLTÜREL DEĞİŞME

Bir toplumun sosyal yapısı diğer toplumların sosyal yapısından farklıdır. Bu farklılık bir görünüm farklılığından ziyade bir içerik farklılığıdır. Zira görünüm olarak her toplum benzer unsurlardan oluşmaktadır. Ancak toplumların sahip oldukları

⁶² Bahtinur Aydın, “Türkiye’deki Çocuk Televizyon Kanallarındaki Çizgi Filmlerin Çocukluğa Etkisi Üzerine bir İçerik Analizi”, (Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2018).

⁶³ John Monaghan ve Peter Just, *Sosyal ve Kültürel Antropoloji*, Hakan Gür (çev.), İstanbul: Dost Kitapevi Yayınları, 2000, s.60.

⁶⁴ Leyla Kırkpınar, *Türk Kültür Tarihi- Genel Bir Bakış*, 1.Baskı, İzmir: İleri yayınları, 2011, s.11-16.

değerler ve bu değerlere göre işleyen yapısı diğerlerinden farklılık arz etmektedir. Çünkü bir toplumda insanların davranışlarını belirleyen ve onları harekete geçiren faktörler o insanların inançları, zihniyetleri ile yakından ilişkilidir. Bu anlamda her toplumun değer yargıları farklı farklıdır. Değer yargıları farklı olunca değer ilişkileri de bunlara bağlı olarak farklı olmaktadır. Bu değişiklik bir toplumu diğerlerinden ayıran en önemli özelliktir. Kültür kendisine has bazı özelliklerinden dolayı statik değil dinamik bir özelliğe sahiptir. Bu özelliğinden dolayı kültür akışkandır. Bulunduğu çevrede meydana gelen yenilik ve değişmelere duyarlı olarak olumlu ya da olumsuz tepkilerde bulunur. Kültür yapı itibarıyla de bulunduğu toplumun işleyişinde hareket unsuru olduğundan, herhangi bir değişme doğrudan doğruya kültürle etkileşim halinde olmaktadır. Bu etkileşimde ya mevcut kültürel kodlar yeni davranışı etkilemekte ya da davranışın etkisinde kalmaktadır. Bir toplumda maddi kültür ve manevi kültüre ait özellikler bulunmaktadır. Bunlardan hangisinin daha önce değiştiğine dair üç değişik görüş bulunmaktadır. Bunlardan birinci görüşe göre, maddi kültür unsurlarında meydana gelen değişmeler, somut ve hızlı olduklarından onların değişme ve toplumlara yayılma hızı manevi olanlardan daha öncedir. Daha önce değişen maddi kültür unsurları diğerlerinin değişimini de tetikler. Manevi kültür unsurlarının değişimi ise yavaş ve geriden gelir. İkinci görüşe göre; maddi kültür unsurlarında meydana gelen değişme öncelikle insan zihninde canlanmakta ve planlanmaktadır. Zihinde bilimsel, ahlaki, dinî vb. şekillerde oluşan bu farklılıklar daha sonra maddi varlıklara yenilikler olarak yansımaktadır. Üçüncü görüşe göre, her ikisinin de zaman mekân ve koşullara göre öncelikli olabileceği yaklaşımıdır. Sonuç itibarı ile kültür değişmesinde hangi kültürel faktörlerin öncelikli olduğunu tespit etmek ve kesin bir yargıya varmak zordur. Bu zorluk günümüzde teknolojinin gelişmesi ile birlikte oldukça hızlı ve kontrolsüz olmaktadır. Şunu özellikle belirtmek gerekir ki, kültürel değişimde insan merkezi bir konumda bulunmaktadır.⁶⁵

3.4 KİTLE KÜLTÜRÜ

19. yüzyılın ilk yarısında gerçekleşen sanayi devrimi, beraberinde büyük çaplı endüstriyel üretimi ve yeni iş gücü arayışlarını getirmiştir. İnanılmaz bir hızla büyüyüp

⁶⁵ Ali Akdoğan, *Sosyal Değişme ve Din*, 1. Baskı, İstanbul: Rağbet Yayınları, 2004, s.51-57.

gelişen kentler ve bu kentlere çalışma amacıyla gelen insanlar büyük bir kültür şoku yaşamıştır. Bununla birlikte taşra insanına ait sıkı bağlar azalmış, fabrikalaşma ile birlikte oluşan monoton hayat tarzı ahlaki değerlerin değişmesine ve yeni bir toplum yapısının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Yeni oluşan sanayi toplumunun tek tip olduğu düşünülen kültür yapısına ise kitle kültürü adı verilmiştir. Kitle kültürü kavramı, kitle toplumuyla bitişik bir kavramdır. 19.yüzyıl sonundan itibaren Batılı toplumların birbirleriyle aynı özelliklere sahip ama bir o kadar da birbirinden uzak “atomlaşmış” bireylerden oluşan türdeş bir toplum haline geldiğini varsayan bu kavram, toplumsal farklılıkların varlığını yok sayan bir kurama dayanmaktadır. Bir kitle toplumunda bireyin gün geçtikçe daha az iletişim kurması gerekir ve böylelikle tek başına olmaya itilir. Bunun sonucu olarak da kendi şahsiyetini bulabileceği kurumsal ve ahlaki öğeleri keşfetmesi giderek daha da zorlaşır. Bireylerin yalnızlığa itilmesi, onların aidiyet duygularını kaybetmeleri ile birlikte kente yabancılaşmalarına da sebep olmaktadır. Kitle kültürü, bireylerin iyi ve yeni şeyler üretebilmeleri için kullanacakları enerjiyi alarak; onlarda vurdumduymazlık ve pasiflik meydana getirir. Böylece birey topluma ait aidiyet duygusunu yitirerek, bulunduğu toplumun içinde yok olmayı seçer. Sonuç itibari ile toplumun davranış kalıpları ve değer yargıları bireyde görülmeye başlar. Bu aşamada ise benzer zevklere ve davranış kalıplarına sahip tek tip bireyler ortaya çıkar.⁶⁶

3.5 TÜRKİYE’NİN KÜLTÜREL MİRASI

3.5.1 Somut Kültürel Miras

Hem kültürü hem de tabiat varlıkları yönünden son derece önemli bir yeri olan Türkiye, büyük ve zengin bir kültürel potansiyele sahiptir. Türkiye arkeolojik zenginliklerimiz bakımından, hiçbir ülkeyle kıyaslanamayacak kadar benzersiz bir hazine özelliği taşımaktadır.

Kültür Bakanlığı sitesindeki verilere göre somut olan kültürel miras alanları şunlardır:

a) Müzecilik Faaliyetleri

⁶⁶ Ata Özdemirci, **Popüler Kültür, Tüketim Psikolojisi ve İmaj Yönetimi**, 1.Baskı, İstanbul: Beta Yayınları, 2012, s.170-172.

b) Dünya Miras Alanları ve Antik Kentler

c) Sanal Müzeler ve Diğer Mekânlar (Müzeler, Saraylar, Camiler, Kiliseler, Manastırlar ve bazı özel mekânlar)⁶⁷

3.5.2 Somut Olmayan Kültürel Miras

UNESCO'nun (Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Teşkilatı) Paris'te 17.10.2003 yılında kabul ettiği “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması” sözleşmesine göre:

Somut olmayan kültürel miras, “*Toplulukların, grupların ve kimi durumlarda bireylerin, kültürel miraslarının bir parçası olarak tanımladıkları uygulamalar, temsiller, anlatımlar, bilgiler, beceriler ve bunlara ilişkin araçlar, gereçler ve kültürel mekânlar anlamına gelir.*” Nesilden nesile aktarılan bu somut olmayan kültürel miras; grupların ve toplulukların tarihleriyle, doğayla ve çevreleriyle etkileşimine bağlı olarak, devamlı olarak yeniden oluşturulur. Bu durum devamlılık onlara hem kimlik hem de duygusu verir. Böylelikle insan yaratıcılığına ve kültürel çeşitliliğe duyulan saygıya katkı sağlamış olur. Somut olmayan kültürel miras, özellikle aşağıdaki alanlarda ortaya çıkmaktadır:

a) Dil, sözlü gelenekler ve anlatımlar

b) Gösteri sanatları

c) Toplumsal uygulamalar, ritüeller ve şöenler

d) Doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar

e) El sanatları geleneği.⁶⁸

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı'nda; 19 Ocak 2006 tarihinde 5448 sayılı kanunla UNESCO'nun almış olduğu bu kararları tanıyarak “Somut Olmayan Kültürel

⁶⁷ TC Kültür Bakanlığı, <http://www.kultur.gov.tr/TR-134106/somut-kulturel-miras.html> (02.06.2019, 23.15).

⁶⁸ UNESCO, “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi”, Paris, 17 Ekim 2003 MISC/2003/CLT/CH/14 <http://www.unesco.org.tr/Pages/181/177/> (03.06.2019, 18.30).

Miras” alanlarını internet sitesinde açıklamıştır.⁶⁹ (Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığı 2013: 13-17).

Bunlar UNESCO’nun belirlediği başlıklara uygun olarak şu şekilde tanımlanmıştır:

- a) Destanlar, efsaneler, halk hikâyeleri, atasözleri,
- b) Masallar, fıkralar, karagöz, meddah, kukla, halk tiyatrosu,
- c) Nişan, düğün, doğum, Nevruz vb. kutlamalar,
- d) Geleneksel yemekler, halk hekimliği, halk takvimi, halk meteorolojisi vb.

3.5.3 Mili Eğitim Temel Kanunu’nda Kültürel Miras

Milli Eğitim Temel Kanunu’nda korunması gereken somut ve soyut kültürel değerler açıkça ifade edilmiş, ders programı da buna uygun olarak düzenlenmiştir. Milli Eğitim Temel Kanunu’nun “Genel Amaçlar” kısmında bu konulara maddeler halinde değinilmiştir:

3.5.3.1 Genel Amaçlar

Madde 2 – “Türk Milli Eğitiminin genel amacı, Türk Milletinin bütün fertlerini,”

1. “(Değişik: 16.6.1983 - 2842/1 md.) Atatürk inkılâp ve ilkelerine ve Anayasada ifadesini bulan Atatürk milliyetçiliğine bağlı; Türk Milletinin milli, ahlaki, insani, manevi ve kültürel değerlerini benimseyen, koruyan ve geliştiren; ailesini, vatanını, milletini seven ve daima yüceltmeye çalışan, insan haklarına ve Anayasanın başlangıcındaki temel ilkelere dayanan demokratik, laik ve sosyal bir hukuk Devleti olan Türkiye Cumhuriyetine karşı görev ve sorumluluklarını bilen ve bunları davranış haline getirmiş yurttaşlar olarak yetiştirmek;”

⁶⁹ T.C Kültür ve turizm Bakanlığı, 2006

<http://aregem.kulturturizm.gov.tr/TR-50837/somut-olmayan-kulturel-mirasin-korunmasi-sozlesmesi-hak-.html>
(03.06.2019, 20.32).

2. “Beden, zihin, ahlak, ruh ve duygu bakımlarından dengeli ve sağlıklı şekilde gelişmiş bir kişiliğe ve karaktere, hür ve bilimsel düşünme gücüne, geniş bir dünya görüşüne sahip, insan haklarına saygılı, kişilik ve teşebbüse değer veren, topluma karşı sorumluluk duyan; yapıcı, yaratıcı ve verimli kişiler olarak yetiştirmek;”

Madde 23 – “İlköğretimin amaç ve görevleri, milli eğitimin genel amaçlarına ve temel ilkelerine uygun olarak,”

1. “Her Türk çocuğuna iyi bir vatandaş olmak için gerekli temel bilgi, beceri, davranış ve alışkanlıkları kazandırmak; onu milli ahlak anlayışına uygun olarak yetiştirmek;”

2. “Her Türk çocuğunu ilgi, istidat ve kabiliyetleri yönünden yetiştirerek hayata ve üst öğrenime hazırlamaktır.”

Madde 28 – “Ortaöğretimin amaç ve görevleri, Milli Eğitimin genel amaçlarına ve temel ilkelerine uygun olarak,”

1. “Bütün öğrencilere ortaöğretim seviyesinde asgari ortak bir genel kültür vermek suretiyle onlara kişi ve toplum sorunlarını tanımak, çözüm yolları aramak ve yurdun iktisadi sosyal ve kültürel kalkınmasına katkıda bulunmak bilincini ve gücünü kazandırmak,”⁷⁰

Milli Eğitim Temel Kanunu’nda verilen yukarıdaki maddelerden yola çıkarak korunması gereken maddi ve manevi kültürel mirasların hangileri olduğunu ve koruma şekillerini daha geniş anlamda şu şekilde yorumlayabiliriz:

Anayasa’da değiştirilmesi mümkün olmayan maddi ve manevi unsurlara bağlı kalınarak, fertlerin bağlı bulundukları toplumun kültürünü korumak ve sonraki nesillere sağlıklı bir şekilde aktarabilmek adına okullarda buna uygun eğitimler verilmelidir. Türk milletinin ahlaki, milli, insani, manevi ve kültürel değerlerini koruması açısından bu durum önem arz etmektedir. Bunun için; toplumu oluşturan bireyler ailesini, vatanını, milletini seven, insan haklarına ve anayasaya saygılı olarak yetiştirilmelidir.

⁷⁰ <http://www.mevzuat.gov.tr/MevzuatMetin/1.5.1739.pdf> (08.06.2019, 12.15).

Dengeli ve sağlıklı bir şekilde gelişmiş karakter ve kişiliğe sahip olabilmek için, beden, zihin, ahlak ve ruh bakımından iyi yetişmiş olmak gerekmektedir. Bunun için bireyler hür ve bilimsel düşünme gücüne, geniş bir dünya görüşüne sahip, insan haklarına saygılı, topluma karşı sorumluluk duyan, yapıcı, yaratıcı bireyler olarak yetiştirilmelidirler.

Her Türk çocuğunu iyi bir vatandaş olabilmek adına gerekli kazanımları devlet eliyle sunmak gereklidir. Bunun için bireyleri milli ahlak anlayışıyla yetiştirmek gerekmektedir. Her bir bireyin kabiliyeti ve yönelimleri tespit edilerek ona uygun olarak yetiştirilmelidir.

Toplum sorunlarını tanımak, çözüm yolları aramak ve ülkenin her açıdan kalkınmasına katkıda bulunmak açısından bireyler bilinçlendirilmelidir. Bunun için öğrencilere asgari bir genel kültür bilgisi kazandırılmalıdır.

Kültürel hakların merkezinde bireyin dolayısıyla çocuğun kimliği ile ilgili haklar yer almaktadır. Çocuğun kimlik ve kültür edinme ve bu edinimleri koruma ve geliştirme noktasında en önemli iki etken eğitim ve bilgi edinme faaliyetidir. Özellikle eğitimin temel işlevinin kültürü yeni kuşaklara aktarması, kültürün de eğitimi etkilemesinden ötürü eğitim hakkı, kültürel haklar kategorisinde yer almaktadır.⁷¹

3.6. KÜLTÜR AKTARIMI

Bir toplumun kültürel mirası, “kulaktan kulağa veya kuşaktan kuşağa aktarılacak üretilen, yaşatılan ve gelecek kuşaklara devredilen canlı bir mirastır.” Kültüre ait mirasın sonraki nesillere aktarımındaki en başlıca faktörler arasında aile ve çocuklar başı çekmektedir. Dış dünya ile iletişime geçip algılamaya başladıkları andan itibaren çocuklara, aile büyükleri tarafından içinde yaşanılan toplumun kültürü ve yaşam tarzı hakkındaki genel bilgiler öğretilmelidir. Ardından ise eğitim kurumları, dinî kurumlar, oyun ve arkadaş grupları, kitle iletişim araçları ile sanat ve edebiyat eserleri aracılığıyla çocuklara kültür aktarımı yapılarak, onların toplumda sosyalleşmesi sağlanmalıdır. Buna karşın modern toplumlarda aile, giderek bireyleri bilinçlendirme,

⁷¹ Eşref Nas, “Çocuğun Kültürel Hakları”, Zihni Merey (Ed.), **Çocuk Hakları** (148-185), İstanbul: Pegem Yayınları, 2017, s.149.

toplumsallaştırma ve kültürel değerleri aktarma gibi işlevlerini kaybetmekte, bu görevlerini “kültür endüstrilerine” yani medyaya ve eğlence şirketlerine bırakmaktadır. Kültür endüstrileri, gittikçe egemen bir konuma gelmekte ve geleneksel olarak toplumsallaşma kurumlarının yerini almaktadır. Bu nedenle kitle iletişim araçlarının bireyler üzerindeki etkilerinin etraflıca değerlendirilmesi elzemdir. Bu noktadan hareketle özellikle 0-6 yaş arasındaki çocukların sıklıkla izlediği çizgi filmler yalnızca çocukların öğrenme, yaratıcılıklarını-hayal güçlerini geliştirme ve eğlenme ihtiyaçlarını karşılamakla kalmaz. Bu yapımlar gelecek nesillerin yetişmesinde de etkili bir role sahiptir. Dolayısıyla bu programların bilinçsiz kullanımı birtakım olumsuz etkileri de beraberinde getirmektedir. Bu olumsuzluklardan biri de küresel üne sahip çizgi filmlerle aktarılan Batılı kültüre ait değer ve yaşam biçimlerinin giderek yerel kültürleri etkisi altına almasıdır.⁷²

3.7. KÜLTÜR AKTARIMINDA BAZI ÖGELER

3.7.1 Aile

Eski Türk toplumunda aile, bütün toplumun çekirdeği durumundadır. İlk sosyal birlik olan aile eski Türk toplumlarında ‘Oğuş’ olarak adlandırmaktadır. Bazı ünlü sosyologlar aileyi; “*Aralarında gerçek veya uzlaşma şeklinde bir akrabalık bağı bulunan; ilişkileri soy, kabile etrafında yoğunlaşan ve kan yakınlığı esasına dayanan bir sosyal müessesese*” olarak tanımlarlar. Akrabalığın veya hısımlığın ana kaynağını da bu oluşturur. İnsan evladı var olduğu zamandan beri aile kurumu mevcuttur. Dolayısıyla her birey bu kurumun bir parçasıdır. Göçebe bir kültüre sahip olan Türklerin dünyanın dört bir tarafına yayılmalarına rağmen kendi öz varlıklarını koruyabilmeleri, aile yapısına vermiş oldukları önemden kaynaklanmaktadır,⁷³

Türkler İslamiyet’i kabul ettikten sonra diğer pek çok kurumda olduğu gibi ailenin yapılandırılmasında da birçok İslami kurala uymuştur. Fakat İslami yapıya sahip Türk ailesi demek, kendi kültürüne özgü aile anlayışını tamamıyla kaldırıp yerine çok farklı yeni bir aile yapısının gelmesi demek değildir. Bu dönemin aile yapısı eski Türk

⁷²Şakir Eşitti, “Çizgi Filmlerde Küresel ve Yerel Kültürün İnşası: Caillou ve Pepee Örneği”, **Karadeniz Dergisi**, 2016, Sayı.32, <https://dergipark.org.tr/download/article-file/2630> (29.06.2019, 16.29), s.132-133.

⁷³ Sadettin Gömeç, **Türk Kültürünün Ana Hatları**, 2.Baskı, Ankara: Berikan Yayınevi, 2012, s.24-31.

ve İslam anlayışlarının harmanlanması anlamına gelmektedir. Türk toplumuna ait gelenek ve görenekler İslam'ın getirdiği normlarla bir sentez oluşturarak aile dokusunu oluşturmuştur. 19.yy Modernleşme dönemi ile birlikte, Modern batı Kültürü etkisinde kalan aile, aynı zamanda önceki yapısından bütünüyle soyutlanmamıştır. Modernleşme döneminde ortaya çıkan; sanayileşme ve modernleşme ile birlikte aile hayatıyla ve kent doğası arasında meydana gelen değişimler dikkate değerdir. Ailede geleneksel toplumdan modern topluma geçişte köklü değişimlerin yaşanmasını sağlayan en ciddi nesnel etken sanayileşmenin kendisidir. Sanayileşme üretim şekilleri ve bütün toplumsal ilişkileri toptan değiştirmiştir. Bu durum ailenin yapısı ve işlevliği üzerinde engel olunamayan ve geri dönülemeyen sonuçlar ortaya çıkarmıştır. Ülkedeki sanayileşme girişimleri ve özellikle 1950'li yıllarda kırdan kente göç ile birlikte ciddi bir toplumsal değişim dönemi de başlamış ve bu süreç aileyi derinden etkilemiştir. Fakat bütün bu değişimlerin içerisinde değişmeyen şey aileye verilen fevkalade değerdir. Günümüzde ise, modern kültürün hızlı dönüştürücülüğü karşısında tüm beşeri oluşumlar ve toplumlar gibi aile yapımız da bundan payını almıştır. Bugün gelinen noktada Türk aile yapısı, nitelikleri, bölgesel dağılımları vb. gibi hususlarda bir bütünlük ortaya koyamamakta, sanki daha çok geçiş dönemi özelliği göstermektedir. Bilhassa popüler kültürün etkisiyle hızla yayılan kapitalist toplum ilkelerinin dayattığı bireysel yaşam tarzları; toplumsal değerler, haz ve özgürlük eksenli insani varoluş, ailelerin direncini kırmakta, hızla önemini azaltmaktadır. Günümüzde ailesel problemler ve çeşitleri bir hayli artmıştır. Bilişim teknolojisinin de gelişmesiyle birlikte bireyselleşen ve bunu sosyal paylaşım siteleri üzerinden gidermeye çalışan dolayısıyla toplumsal hayatını sanal âlem üzerinden inşa etmeye çalışan içine kapanık insanların yetiştiği aileler çoğalmaktadır. Bununla birlikte özgürlük söylemi içerisinde kadınların istismarı, aileyi sekürelize etme çabaları ve bu bağlamda dinin etkinliğinin zayıflatılması, popüler kültürün doğurduğu değersizlik, ailenin kaldırmakta zorlandığı maddi külfetler, yoksulluk, aile bazında eğitimin işlevsizliği, aile üyelerinin doğru konumlandırılmaması, çocukların ve yaşlıların fazlalık olarak görülmesi ve bunları dışarıda tutma eğiliminin artması günümüzde oldukça yaygınlaşmıştır. Bu durum günümüzde hem aile yapısını hem de toplumsal yapıyı olumsuz yönde etkilemektedir.⁷⁴

⁷⁴ Ejder Ulutaş ve Ahmet Özpınar, **Sistematik Aile Sosyolojisi** (379-398), Mustafa Aydın (Ed.), İstanbul: Çizgi

Toplumun yapı taşı olan aile, bireylerin yetişmesi ve dolayısıyla toplumun şekillenmesi bakımından çok önemlidir. İmam-ı Gazali Kimya'yı Saadet adlı eserinde bu konuyla ilgili şöyle söylemektedir: *“Çocuk ana-baba elinde bir emanettir. Kalbi kıymetli bir cevher gibi temizdir. Mum gibi her şekli alabilir. Bütün yazı ve şekillerden uzaktır. Temiz bir toprak gibi olup, hangi tohum atılırsa büyür. İyilik tohumu ekilirse din ve dünya saadetine kavuşur. Annesi, babası ve hocası sevabına ortak olur. Şayet fesat tohumu atılırsa helak olur; annesi, babası ve hocası günahına ortak olur.”*⁷⁵

Çocuğun yetişmesinde aile çok önemli bir faktördür. Çünkü çocuğun geleneklerine ve kültürüne uyumlu, inanç ve değerlerine bağlı bir birey olarak yetişmesi öncelikle aile çevresinde sağlanmaktadır. Özellikle okul öncesi döneminde, aile hayatı içerisinde geçirmiş olduğu yaşantılar, bu yaşantılar sonucu gerçekleşen olumlu ya da olumsuz izler, çocuğun yetişkinlik dönemindeki kişilik özellikleri üzerinde belirleyici bir rol oynamaktadır. Çocuğun aile ortamı, onun zihinsel, psiko-sosyal ve duygusal gelişimine tesir etmektedir. Bu durum ise çocuğun okul başarısından, iş hayatına, aile hayatı başarısından, sosyal hayat başarısına kadar hayatının her alanını etkilemektedir.⁷⁶

Çocuğun ahlak eğitiminde de en önemli kurum ailedir. Aile, ahlaki bilgilerin edinilmesi, ahlaki duyguların harekete geçmesi ve uygulanması noktasında ahlak eğitimi vazifesini yerine getirir. Aslında eğitimin temeli her yerdedir. Fakat eğitimin bütünsel temeli aile ile atılır. Çocuk sosyal hayata adapte olabileceği her türlü davranışı küçük yaşlarında öğrenir. Böylece bu öğrenmeler çocuğun davranışlarına ve karakterine kolayca sökülüp atılamayacak bir şekilde yerleşmiş olur. “Huy” dediğimiz çocuğun karakterine ait vasıfların birçoğunun temeli çocuklukta aile tarafından atılmış olur. Çocuk sadece insanlarla değil, eşya ile olan ilişkilerinin esasını da burada öğrenir. İmam-ı Gazali'ye göre, kişilik, bilgi ve beceri gibi kazanımları edinmede çevrenin rolü de büyüktür. Çocuk çevresinde gördüğü her şeyi öncelikle taklit eder. Zamanla bu davranışlar alışkanlık haline dönüşür, Böylece çocukta hem kişilik hem de bilgi

Yayınları, 2013, ss.379-394.

⁷⁵ Mahmut Hasan Çamdibi, **Şahsiyet Terbiyesi ve Gazali**, 1.Baskı, İstanbul: Han Yayınları, 1983, s.203.

⁷⁶ Hasan Dam, “Çocukluk Dönemi Din Eğitimi”, Mustafa Köylü (Ed.), **Gelişimsel Basamaklara Göre Din Eğitimi** (13-64), İstanbul: Nobel Yayınları, 2013, s.53.

dağarcığı oluşur. Gazali, “İnsan bulunduğu kabın şeklini alan sıvı gibidir.” benzetmesiyle kişiliğin oluşmasında çevrenin önemine dikkat çeker.⁷⁷

3.7.2 Dil

Dil, bir milletin hayatında bir kültür vasıtası olarak en başta gelen unsurdur. Aynı dili konuşan insanlar, millet denilen sosyal varlığın temelini oluştururlar. Türk milleti bazı istisnai şartlar sebebiyle, siyasi ve idari nedenlerden dolayı bazen birbirinden çok uzaklarda kalmıştır. Fakat yine de Türk dilini korumayı başarmışlardır. Ayrıca bu insanların beş bin yıl boyunca, sınır boylarında halkla ve yabancı kültürle karşı karşıya kalmalarına rağmen kuzeyden güneye, doğudan batıya az bir lehçe farkı ile aynı dili konuşmayı başardıkları görülmektedir. Bu açıdan bakıldığında milli bir bağ olarak Türk dili, önemli bir rol oynamıştır. Öyle ki Türk dilinin oynadığı bu rolü diğer dillerin hiç biri oynamamıştır, denilebilir. Tarih boyunca Türk milleti çok farklı kültür ve medeniyetlerle iletişim içerisine girmiştir. Türklerin tarih boyunca kabul ettikleri dinler ve inançlar sebebiyle bu millete hâkim olan kültür sistemleri; alfabe ve sayı sistemini ara sıra değiştirmiş olsalar da, Türk dilinin kendi öz yapısında bulunan yazı diline ait özelliklerinde ve gramerinde pek bir değişiklik olmadığı görülmüştür. Milletlerin kültür hayatında önemli yeri bulunan dili korumak ve kollamak çok önemlidir. Dili korumanın ve sahip çıkmanın en önemli yolu ise; dile ait kaynakları zenginleştirmek ve o dili aktif olarak kullanmakla mümkündür. Bununla ilgili Osmanlı'nın son döneminde bazı Türkçü aydınlar harekete geçmiş, önemli çalışmalar yapmışlardır. (Ahmet Vefik Paşa, Ömer Seyfettin, Ziya Gökalp, Mehmet Emin Yurdakul) Bu konuda en ciddi adımı ise 1932 yılında Türk Dil Kurumu'nu kurmak suretiyle Mustafa Kemal Atatürk atmıştır. 20.yy.ın sonlarına doğru ise farklı ilim alanlarındaki hızlı gelişmeler, teknoloji alanında meydana gelen ilerlemeler sonucu teknolojinin yaygınlaşması, yani iletişim araçlarının kullanımının artması kültürel gelişimi ortaya çıkarmıştır. Fakat bu durum binlerce yıldır korunarak gelen Türk kültürünün ve dilinin yozlaşmasına sebep olmuştur.⁷⁸

⁷⁷ Mehmet Zeki Aydın, *Ailede Ahlak Eğitimi*, 4.Baskı, İstanbul: Timaş Yayınları, 2010, s.27-28.

⁷⁸ Sadettin Gömeç, *Türk Kültürünün Ana Hatları*, 2.Baskı, Ankara: Berikan Yayınevi, 2012, s.24-30.

Vygotsky, çocukların sosyal gelişimlerinin her zaman onların toplu hareketlerinin bir sonucu olduğuna ve bu hareketlerin toplum içinde gerçekleştiğine inanır. Bu görüşün temel sebebi, çocuğun birey olarak kültürü benimsemesi ve içselleştirmesidir. Vygotsky'e göre, bunu işlevsel hale getiren ise hem kültür içinde yer almamızı sağlayan hem de kültürü kodlamamızı sağlayan dildir. Bu şekilde çocuklar, dili kullanmak ve öğrenmek suretiyle nesillere ait bilgileri içeren bir kültür oluşturmuş olurlar. Başka insanlarla gerçekleştirdiğimiz iletişimden ise sosyal ve psikolojik iletişimimize ait becerilerimizi kazanmış oluruz. Böylece biz insanlar bu tür becerileri bireysel düzeyde içselleştirmeden önce sosyal hayatta kişiler arası düzeyde kullanıp, geliştirmiş oluruz.⁷⁹

Yaşadığımız dönemde iletişim yoluyla edinilen kültürel birikim yeni teknolojilerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu durum iletişim teknolojilerini de geliştirmiştir. İletişim teknolojisinde meydana gelen her yeni gelişme kültürel ve toplumsal değişimi hızlandırmış ve daha da pekiştirmiştir. Öyle ki, iletişimin içeriği ve şekli kültürel gelişime ve oluşuma göre şekillenmektedir. Yani kültürel değişimin ve oluşumun temelinde de iletişim yatmaktadır. İnsanın varlığını tamamlayan unsurlardan biri de dildir. Birey kültürü dil ile öğrendiğine, kültür de nesilden nesile iletilen bir birikim olduğuna göre; kültür ile dil arasında karşılıklı ve kuvvetli bir etkileşim vardır. Dolayısıyla iletişimin gelişmesi düşünce sisteminin gelişmesine, ikisinin bir arada gelişmesi bilgi birikimini çoğaltıp, hızlandırarak kültürün evrimine sebep olur.⁸⁰

İletişim teknolojileri sadece ilgi alanlarımızı değiştirmekle kalmayıp, düşüncelerimizin özünü oluşturan kavramlarımızın gelişimini de şekillendirmektedir. Kullanılan, biçim, simgeleme, format, terimler, göstergeler, konu açılımları, logolar, yabancı ve kısaltılmış sözcüklerin düşünme stillerimizi etkileyerek geleneksel konuşma kalıplarından uzaklaşmamıza yol açtığı görülmektedir. Günümüzde yazılı dilin baskınlığı dolayısıyla okuma ve yazma becerisi olmaksızın iletişimi sürdürmemiz imkânsızlaşmıştır. İletişimin bu değişim sürecinde, çağrışım, benzeşimler ve anlamsal

⁷⁹ Fulya Sormaz, Hülya Yüksel, “Değişen Çocukluk, Oyun ve Oyuncanın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü”, **Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, 2012 11(3):985 -1008 ISSN: 1303-0094 <https://dergipark.org.tr/download/article-file/223329> (15.06.2019,13.53), s.988.

⁸⁰ Elçin Selin Hacıbektaşoğlu, “Kültürel Çalışmalar ve Çizgi Filmlerin Çocuk İzleyici Üzerindeki Etkileri Araştırmaları”, (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2014).

göndermelerle ifade edilen şiirsel düşünce biçimlerinin yerini nesnel, kategorik, sırasal ve ardışık olarak düşünebilmenin aldığını görmekteyiz.⁸¹

Ülkemizde pek çok yabancı yapım çizgi film yayınlanmaktadır. Bu yapımların, Türkçe dublajı yapılarak izleyici ile buluşması sağlanmaktadır. Fakat bu noktada, bütün çocuk yapımlarında olduğu gibi yabancı yapım çizgi filmleri dilimize aktarırken de üzerinde durulması ve hassasiyet gösterilmesi gereken önemli noktalar vardır. Yabancı kaynaklı masalları Türkçeye çevirirken iki türlü yol izlenir. Bunlardan ilki birebir yapılan çeviriler, diğeri ise serbest cümle yapılarında anlamın aynı kalmasına dikkat edilerek yapılan çevirilerdir. Bu noktada ortaya çıkan cümle yapısının yanında, kültürel aktarımın da korunmasının önemi üzerinde durulmalıdır. Serbest çeviriler hem türün alındığı dile ait kültürel unsurları bünyesinde bulundurmakta hem de çocuğun ana dilinde daha kolay algılayabileceği somut anlatımlar ortaya koymaktadır. Çocuk kendi kültürel değerlerini tam öğrenemediği durumlarda, kendi kültürel değerlerinden yoksun bir şekilde yabancı kültürlerin tesiri altında kalmakta ve bu şekilde yetişmektedir. Aradan geçen zaman zarfında ise, çeviri eserler yoluyla öğrendiği bilgiler ile kendi kültürel değerlerini birbirinden ayırt edemez hale gelmektedir. Bu sebeple çeviri masallarda edebi metinlerin kültürel boyutları mutlaka göz önünde bulundurulmalı ve denetlenmelidir.”⁸²

Tüm bunlardan yola çıkılarak denilebilir ki, bir milletin dili kaybolduğu an, o toplumdan da söz etmek mümkün değildir.

3.7.3 İnanç

Türklerin tarihine bakıldığında, onların eski dönemlerinden beri değişik din coğrafyalarında yer aldığı; aynı zaman diliminde boy boy, kabile kabile değişik dinlere mensup oldukları görmekteyiz. Eski Türklerde din olgusu, çoğunlukla da gelenek ve törelerle de iç içe geçmiş kurallar toplumsal yaşantıyı sıkı sıkıya sarmıştır. Türklerde en yaygın olan Gök Tanrı dînidir. Bu din tek tanrı inancına dayalıdır. Gök Tanrı dininin

⁸¹ Müzeyyen Sevinç, “ Evrensel ve Yerel Değerlerin Eğitime Yansımaları ”, Yurdagül Mehmedoğlu ve Ali Ulvi Mehmedoğlu (Ed.), **Küreselleşme Ahlak ve Değerler**, İstanbul: Litera Yayıncılık, 2006, s.210.

⁸²Fahri Temizyürek ve Ümrân Acar, “Çizgi Filmlerdeki Subliminal Mesajların Çocuklar Üzerindeki Etkisi”, **Cumhuriyet Uluslararası Kültür Dergisi**, 2014,-CIJE, e-ISSN: 2147-1606 Vol 3 (3), <https://dergipark.org.tr/download/article-file/314218> (08.06.2019, 20.32), s. 25-39.

kendine özgü ayinleri, inanç biçimleri ve törenleri vardır. Ancak tüm Türk kavimleri Gök Tanrı inancına bağlı kalmışlardır. Fakat bir kısmı 4.yüzyılın sonlarına doğru Budizm'in etkisine girmişlerdir. Bu durum onların hızla Çinlileşmesine sebep olmuştur. Kimi Türk bilginleri Türklerin ulusal kimliğini bozacağını düşüncelerinden dolayı Budizm'i istememişlerdir. Bazı Türkler ise Manihaizm'i kabul etmişlerdir. Fakat Budizm ve Manihaizm'e rağmen gök Tanrı inancı da varlığını yaygın bir biçimde sürdürmeye devam etmiştir. Çünkü atalarının dinî olan bu din onların yaşam biçimlerine oldukça uygundur. Ünlü gezgin İbni Fadlan, Türkler arasında tek tanrı dininin yaygınlığına değinmekte, bu dinin uygulayıcısı olan Türklerin samimiyetle inançlarını yaşadıklarına vurgu yapmaktadır. Türklerden bir kısmı ise Şamanizm'i benimsemiştir. "Kam" adını verdikleri dinî otorite hem korkulan hem de saygı duyulan bir kişiliktir. O doğanın en büyük gücü olan ateşe hâkim olabilen tek kişisidir.⁸³

Yakutlar, maderi toteme "Eye Kila" derlerdi. Yakutça da Eye, ana demektir ve Kila da hayvan demektir. Bu iki kelimenin birleşmesinden ana totemi, yani maderi totem vücuda gelmiştir. Şamanların Eye Kila'ları; boğa, tay, kartal, geyik, ayı, kurt, köpek, karga gibi hayvanlardır. Bunlara ruhları yiyen hami (koruyucu) hayvanların hayalleri denir.⁸⁴

Türklerin İslamiyet'i kabulü, onların kültürleri açısından büyük bir dönüşüm yaratmıştı. Türkler 8.yüzyılda Abbasi ordularına katıldıklarında ilk defa İslamiyet ile tanıştılar. Türkler, Karahanlılar döneminde 751 Talas Savaşı'ndan sonra kitleler halinde İslamiyet'i kabul ettiler. Bu kabulleniş çok zor olmadı. Çünkü İslamiyet eski Türk inanışlarına çok benziyordu. Görüyoruz ki, yüzyıllar öncesinden beri din adına yaşanan çok şeyde, kültür birikiminin izlerini görmek mümkündür. Ölümelerde, düğünlerde, bayramlarda, seyirlik oyunlarda, geleneksel duruş ve tavırlarda, giyim kuşamda, yaşanan mekânlarda bu detaylar karşımıza çıkar. Görülüyor ki dinler (inanç), girdikleri coğrafyanın özelliklerine göre biçim ve karakter almış, değişik yorumlar, anlayışlar ve uygulamalarla kendisini göstermiştir.⁸⁵

⁸³ Leyla Kırkpınar, **Türk Kültür Tarihi- Genel bir Bakış**, 1.Baskı, İzmir: İleri yayınları, 2011, s.77-85.

⁸⁴ Ziya Gökalp, **Türk Medeniyet Tarihi**, 1.Baskı, İstanbul: Ötüken Yayınları, 2015, s.292.

⁸⁵ Leyla Kırkpınar, **Türk Kültür Tarihi- Genel bir Bakış**, 1.Baskı, İzmir: İleri yayınları, 2011, s.85-99

Kültürel bir sistem olarak ise din incelediğimizde, ünlü antropolog Clifford Geertz'in konuya şöyle bir açıklama getirdiğini görüyoruz: *Kültür, “sembollerle biçimlenen anlam kalıplarının tarihsel olarak yürüyüşü ve yine sembolik formlarda ifade edilen ve miras alınmış kavramlardan oluşan bir sistemdir.”* Din, kültürün bir parçası olarak kutsal sembollerle ilişkilidir. Kutsal sembol; insanın ses tonu, karakteri, yaşam kalitesi, moralleri, bilinçleri ve dünya görüşlerinden oluşan bir sentezdir. Kutsal simgeler bir halkın yaşama tonunu karakterini, ahlaki ve ruhi durumunu, estetik biçimini (ethosunu) ve dünya görüşünü sentezleme işlevini görür. Bu açıdan din asla Metafizikten ibaret değildir. Din hem bir ethos hem de bir dünya görüşü olarak büyük önem taşır. Toplumun estetiğini, ahlaki faaliyetlerini ve yaşam ritmini etkiler. Anlamlar semboller içerisinde depolanabilir. Bir haç, bir kuş tüyü ya da bir yılan...⁸⁶

Din sosyolojik anlamda toplumsal ve kültürel bir sistemdir. Dinin kültürel bir sistem oluşu; din ile kültürde sembollerin, sembol sistemlerinin, kavramların, anlamların ve gerçekliğin ortak boyutlar olmasıyla ve de dinin kültürü etkilemesi, değiştirmesi ve dönüştürmesi ve kültürün de dinî etkilemesi, değiştirmesi, dönüştürmesi ile açıklanabilir. Din ile kültürün ortak boyutlarını da nihayetle semboller sistemi olarak tek bir noktada toplamak mümkündür. Kültür, dinî renge bürünür ve toplumsal hayatta bir dinî sistem olarak akseder. Din de kültürel bir renge bürünür ve toplumsal hayatta kültürel bir sistem olarak tezahür eder.⁸⁷

Din muhafaza edici, meşrulaştırıcı, değiştirici, dönüştürücü boyutlarıyla yakından ilgili olarak kültürün korunmasında, kuşaktan kuşağa aktarılmasında, yeniden biçimlendirilmesinde, dönüştürülmesinde, süreklilik kazanmasında da işlevseldir. Din, topluma kültürün geçerliliğini kabul ettirerek, kültürü kendi şemsiyesi altına alarak korur ve kuşaktan kuşağa aktarır. Kültür de dinin algılanması, yorumlanması, davranışlara dökülmesi, bir inanç ve anlayış hâline gelmesi, tecrübe edilmesi ve toplumsal hayatta yaygınlaşmasında etkili olur.⁸⁸

⁸⁶ Ergün Yıldırım, *Simurg'un Kanatları-Sosyal Teori ve Din*, 1.Baskı, İstanbul: Tezkire Yayınları, 2016, s.130-135.

⁸⁷ Ejder Okumuş, *Din ve Kültür*, 1.Baskı Ankara: Maarif Mektepleri Yayınları, 2017, s.161.

⁸⁸ Ejder Okumuş, *Din ve Kültür*, 1.Baskı, Ankara: Maarif Mektepleri Yayınları, 2017, s.29.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

Hazırlanan anket soruları lise öğrencileri ile birlikte görüşmeler yapılarak hazırlanmıştır. Sorular üç kere geçerlik güvenirlik testinden geçirilerek son şekli verilmiştir. Anket Türkiye genelinde ve online olarak lise öğrencilerine yönelik olarak uygulamaya açılmıştır. Anket soruları 441 lise öğrencisi tarafından yanıtlanmış, bunlar arasından 101 kişi Winx'i takip etmediği için anketin ikinci kısmını dolduramadığından, araştırma kapsamından çıkarılmıştır. Değerlendirmeler 340 lise öğrencisinin anket sorularına vermiş olduğu yanıtlardan yola çıkılarak yapılmıştır.

Anket soruların 1.Bölümü Kişisel bilgilerden oluşmaktadır. Kişisel bilgiler bölümünde bağımsız değişkenlerden oluşan on iki tane soru bulunmaktadır. Soruların 2.Bölümünde ise bağımlı değişkenlerden oluşan otuz yedi tane soru vardır. Bu sorular pek çok aşamalardan geçirilerek hazırlanmıştır. (Yöntem kısmında detaylı olarak açıklanmıştır.) Bağımlı değişkenler; “ Her zaman, çoğu zaman, ara sıra, hiçbir zaman” seçeneklerinden oluşmaktadır. Bazı sorularda sorunun niteliğine göre farklı değişkenler de kullanılmıştır. Betimsel yorumlarda tüm oranlar detaylı bir şekilde açıklanarak, yorumlanmıştır. Bunun yanı sıra hem betimsel yorumlarda hem de sonuç kısmında değerlendirme yapılırken “hiçbir zaman” seçeneğine ait veriler ayrı tutulmuş, bazı yerlerde ise “ her zaman, çoğu zaman, ara sıra” seçenekleri bir arada değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmeyi yaparken de ayırım belli olsun diye “ az ya da çok “ ifadesi yorum ve sonuç kısmında sıklıkla kullanılmıştır.

4.1. KİŞİSEL BİLGİLER

Tablo 1
Cinsiyet

Cinsiyet	Sayı	%
Kadın	310	91,2
Erkek	30	8,8
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 1) % 91,2'si kadın, % 8,8' i erkektir. Bu durum Winx'e kızların erkeklerden daha çok ilgi duyup, izlediklerini göstermektedir.

Tablo 2
Hangi şehirde yaşıyorsun?

Şehir	Sayı	%
İstanbul	273	80,3
Ankara	11	3,2
İzmir	2	0,6
Hatay	5	1,5
Burdur	2	0,6
Adana	5	1,5
Çanakkale	2	0,6
Aydın	1	0,3
Zonguldak	1	0,3
Samsun	1	0,3
Malatya	1	0,3
Bursa	3	0,9
Eskişehir	1	0,3
Nevşehir	1	0,3

Antalya	3	0,9
Konya	4	1,2
Osmaniye	1	0,3
Afyon	1	0,3
Tekirdağ	2	0,6
Yalova	2	0,6
Kırıkkale	1	0,3
Tokat	1	0,3
Mersin	3	0,9
Şanlıurfa	1	0,3
Diyarbakır	1	0,3
Balıkesir	1	0,3
Isparta	6	1,8
Maraş	2	0,6
Toplam	338	99,4
Cevapsız	2	0,6
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 2) % 80,3'ü yaşadıkları ilin İstanbul, % 3,2'si yaşadıkları ilin Ankara, % 1,8'i yaşadıkları ilin Isparta, % 1,5'i yaşadıkları ilin Hatay ve Adana, % 1,2'si yaşadıkları ilin Konya, % 0,9'u yaşadıkları ilin Bursa ve Mersin, % 0,6'sı yaşadıkları ilin İzmir, Burdur, Çanakkale, Tekirdağ, Yalova ve Kahramanmaraş, % 0,3'ü yaşadıkları ilin Aydın, Zonguldak, Samsun, Malatya, Eskişehir, Nevşehir, Osmaniye, Afyon, Kırıkkale, Tokat, Şanlıurfa, Diyarbakır, Balıkesir olduğunu söylemişlerdir. Ankete katılanlardan % 0,6'sı ise bu soruyu cevaplandırmamıştır.

Ankete en fazla katılım gösteren il İstanbul olmuştur. Ayrıca Türkiye genelinde toplam 30 ilin ankete katılım gösterdiği görülmüştür. Ankete Türkiye'nin doğusunda ve batısında yaşayan öğrencilerin katılması ülkemizin pek çok şehrinde, bu çizgi film karakterlerinin çocuklar tarafından takip edildiğini göstermektedir. Anket internet üzerinden yapıldığından katılımcıların yaşadıkları iller ve bağlı bulunan ilçeler heterojendir.

Tablo 3
Okuduğunuz Okul Türü

Okul	Sayı	%
Anadolu Lisesi	205	60,3
Temel Lise	9	2,6
İmam Hatip Lisesi	60	17,6
Özel Lise	13	3,8
Mesleki ve Teknik Lise	26	7,6
Diğer	27	7,9
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 3) % 60' ı Anadolu Lisesi mezunu, % 17' si İmam Hatip Lisesi, % 7,6' sı Mesleki ve Teknik Lise, geri kalan % 15,4 ise Temel Lise, Özel Lise ve diğer seçeneğine aittir. Ankete en fazla Anadolu Lisesi öğrencileri, en az temel lise öğrencileri katılım göstermiştir. Anket internet üzerinden kişilerin isteğine bağlı olarak yapıldığından, katılan okul türleri heterojen özelliğe sahiptir.

Tablo 4
Okuduđunuz Sınıf Düzeyi

Sınıf	Sayı	%
9	55	16,2
10	82	24,1
11	92	27,1
12	111	32,6
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 4) % 32' si 12.sınıf, % 27' si 11.sınıf, % 24'ü 10.sınıf, % 16'sı ise 9.sınıf öğrencileridir. Ankete en fazla 12.sınıf öğrencileri, en az 9.sınıf öğrencileri katılım göstermiştir. Anket internet üzerinden isteđe bađlı olarak yapıldığından öğrencilerin sınıf düzeyleri heterojen dağılımlıdır.

Tablo 5
Baba Eğitim Durumu

Eđitim Durumu	Sayı	%
İlkokul	66	19,4
Ortaokul	65	19,1
Lise	112	32,9
Üniversite	77	22,6
Yüksek Lisans	19	5,6
Okula gitmemiş	1	0,3
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 5) % 32'sinin babası lise mezunu, % 22' sinin babası üniversite mezunu, % 19,4'ünün babası İlkokul mezunu, % 19,1'inin babası ortaokul mezunu, % 5,6'sının babası yüksek lisans mezunu, % 0,3'ünün babası ise hiç okula gitmemiştir. Çocukların babalarının daha çok lise mezunu olduđu görülmüştür.

Üniversite mezunu ve yüksek lisans yapan babaların oranı da toplamda % 28,2'dir. Babalardan % 0,3'ünün hiç okula gitmediği görülmüştür. Ortaokul ve ilkokul mezunu babaların oranı ise toplamda yaklaşık % 40 civarındadır. Ankete katılım internet üzerinden isteğe bağlı olarak yapıldığından mezuniyet durumları bakımından heterojendir.

Tablo 6
Anne Eğitim Durumu

Eğitim durumu	Sayı	%
İlkokul	92	27,1
Ortaokul	69	20,3
Lise	91	26,8
Üniversite	70	20,6
Yüksek Lisans	10	2,9
Okula gitmemiş	8	2,4
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 6) % 27,1'inin annesi ilkokul mezunu, % 26,8'inin annesi lise mezunu, % 20,6'sının annesi üniversite mezunu, % 20,3' ünün annesi ortaokul mezunu,% 2,9'unun annesinin yüksek lisans mezunu, %2,4'ünün annesi ise hiç okula gitmemiştir. Elde edilen verilere göre öğrencilerin annelerinin en fazla ilkokul mezunu olduğu görülmüştür. Fakat üniversite ve yüksek lisans mezunu annelerin sayısının toplamı da yüksek çıkmıştır. Ayrıca babaların eğitim durumu ile annelerin eğitim durumunun yüzdelik değerleri karşılaştırıldığında, babaların eğitim durumunun daha yüksek olduğu görülmüştür. Anket internet üzerinden yapıldığından katılımlar heterojendir.

Tablo 7
Ailenin Aylık Geliri

Aylık Gelir	Sayı	%
0-1300	32	9,4
1301-2500	123	36,2
2501-5000	121	35,6
5001-7500	43	12,6
7501-10000	13	3,8
10000 ve üzeri	8	2,4
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 7) % 36,2’sinin aylık geliri 1301-2500 TL arasında, % 35,6’sının aylık geliri 2501-5000 TL arasında, % 12,6’sinin aylık geliri 5001-7500 TL arasında, % 9,4’ünün aylık geliri 0-1300 TL arasında, % 3,8’inin aylık geliri 7501-10000 TL arasında, % 2,4’ünün gelirinin ise 10.000 ve üzerinde olduğu görülmüştür.

Anketin yapıldığı yıl olan 2016 yılı TÜİK (Türkiye İstatistik Kurumu) verilerine göre Türkiye’deki “Eşdeğer hane halkı kullanılabilir fert gelirine göre yoksulluk sınırı”, 5,693 TL olarak açıklanmıştır. Elde ettiğimiz verilere göre ankete katılan çocukların yaklaşık % 81,2’sinin ailesinin gelir durumunun yoksulluk sınırı altında olduğu görülmüştür.⁸⁹

Anket internet üzerinden yapıldığından katılımlar heterojendir.

⁸⁹ http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt_id=1013 (Erişim Tarihi:13.06.2019, 19:57).

Tablo 8
Winx Karakterlerini Hiç Takip Ettin mi?

Takip Etti	Sayı	%
Evet	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 8) %100'ü Winx'i hayatlarının bir bölümünde takip ettiklerini söylemişlerdir. Bu durum Winx'in çizgi film ve yan ürünleri ile birlikte çocukların geneli tarafından bilindiğini ve bir şekilde takip edildiğini göstermektedir. Zaten Winx Club çizgi filmini seyretmeyenler anketin ikinci bölümünü cevaplandırmadıklarından araştırma kapsamından çıkarılmışlardır.

Yapımcı Şirket Rainbow S.p.A, Winx çizgi filminin 131 ülkede izlendiğini ve pek çok dile çevrildiğini ifade etmiştir. Bu durumla bizim elde ettiğimiz veriler karşılaştırıldığında Türkiye'deki etki alanının da yüksek olduğunu söylemek mümkündür.

Winx Clup web sitesi 20'den fazla dilde yayın yapmaktadır. Dünya genelinde aylık 2 milyon ziyaretçi ve 25 milyon sayfa görünürlüğüne sahiptir. Türkiye'deki üye sayısı 300 bini aşmıştır. Yıllık ziyaretçi sayısı Türkiye'de 180 binin üzerindedir.

Web Site: www.winxclub.com

Youtube kanalında 223 bin üzerinde aboneliği vardır:

Youtube Kanalı: <https://www.youtube.com/user/WinxClubTr>

Facebook sayfasından 1 milyon üzerinde takipçisi vardır.

Facebook: <https://www.facebook.com/WinxClubTurkiye/>

Instagram sayfasından 80 bin üzerinde takipçisi bulunmaktadır.

Instagram: <https://www.instagram.com/winxclup>⁹⁰

⁹⁰ <http://filma.com.tr/lisans/winx-club/> (Erişim Tarihi:28.05.2019,14:37)

(Youtube, Instagram ve Facebook adresleri için sunulan veriler, sadece Türkiye için geçerlidir. Her ülke için ayrı sosyal medya hesapları olduğu düşünülmektedir.)

Tablo 9
Winx'i Takip Etmeye İlk Hangisi İle Başladın?

Başlama	Sayı	%
Çizgi film	324	95,3
Dergi	6	1,8
Oyun	5	1,5
Sosyal Medya	2	0,6
Diğer	2	0,6
Toplam	339	99,7
Cevapsız	1	0,3
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 9) % 95,3'ü Winx'i takip etmeye ilk defa çizgi filmini izleyerek başladıklarını, % 1,8'inin dergisini okuyarak başladığını, % 1,5'i oyunlarını oynayarak başladığını, % 0,6'sı sosyal medya aracılığı ile başladığını, % 0,6'sı ise diğer etkenler sebebi ile başladığını ifade etmiştir. % 0,3'ü ise bu soruyu cevaplandırmamıştır.

Elde edilen veriler, çocukların büyük çoğunluğunun çizgi film sayesinde bu karakterleri takip etmeye başladığını göstermektedir. Bu durum televizyon yapımlarından olan çizgi filmin görsel ve işitsel özellikleri sayesinde çocukların daha çok ilgisini çektiğini göstermektedir.

Tablo 10
Winx'i Takip Etmeye Kaç Yaşında Başladın?

Yaş	Sayı	%
3-6	102	30,0
7-10	215	63,2
11-14	19	5,6
15 yaş ve üstü	3	0,9
Toplam	339	99,7
Cevapsız	1	0,3
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 10) % 63'ünün Winx karakterlerini 7-10 yaşları arasında takip etmeye başladığını, % 30'unun 3-6 yaşları arasında takip etmeye başladığını, % 5,6'sının 11-14 yaşları arasında takip etmeye başladığını, % 0,9'unun 15 yaş ve üstünde takip etmeye başladığını göstermiştir. Katılımcılardan % 0,3'ü ise bu soruyu cevaplandırmamıştır.

Elde edilen verilere göre çocukların Winx'i takip etmeye başladıkları yaş grubunun en fazla 7-10 yaşları arasında olduğu görülmüştür. Ayrıca yaş aralıklarına bakıldığında takip etmeye başlama yaşının 3-6 yaşa kadar düştüğü görülmektedir. Çizgi filmi ve yan ürünlerinin tasarım ve pazarlamasını yapan İtalyan yapımcı şirketi Rainbow S.p.A; hedef kitlesi aralıklarının 4-16 yaş olduğunu belirtmektedir. Anket sonucu elde etmiş olduğumuz verilerin, Rainbow S.p.A şirketinin hedef kitlesi ile uyumlu olduğu görülmektedir.

Tablo 11
Winx ile ilgili aşağıdaki seçeneklerde verilenlerden hangilerini takip ettin?

Takip Etme	Sayı	%
Çizgi film	265	77,94
Sinema filmi	55	16,17
Kırtasiye ürünleri	200	58,82
Oyuncak	88	25,88
Kıyafet	72	21,17
Çanta-aksesuar	132	38,82
Yatak örtüsü-nevresim takımı	67	19,70
Dergi	90	26,47
Afiş-poster	49	14,41

Bu soruda (Tablo 11) dokuz tane seçenek verilmiş ve öğrencilere bunlardan hangilerini takip ettikleri sorulmuştur. Ayrıca birden fazla seçenek işaretleyebilecekleri de söylenmiştir. Öğrencilerden bazıları tek seçenek işaretlerken bazılarının ise birden fazla seçeneği işaretledikleri görülmüştür. Bu nedenle tablodaki toplam rakam, ankete katılan 340 kişi sayısından farklı çıkmıştır. Yorumlama da buna göre yapılacaktır.

Elde edilen verilere göre çocukların % 77,94'ü çizgi filmi takip ettiğini, % 58,82'si kırtasiye ürünlerini takip ettiğini, % 38,82'si çanta-aksesuarlarını takip ettiğini, % ,47'si Winx Club dergisini takip ettiğini, % 25,88'i ettiğini, % 21,17'si kıyafetlerini takip ettiğini, %19,70'i yatak örtüsü-nevresim takımlarını takip ettiğini, %16,17'si sinema filmlerini takip ettiğini, % 14,41'i afiş ve posterlerini takip ettiğini söylemiştir.

Buna göre çocukların en fazla Winx Club çizgi filmini takip ettiklerini görmekteyiz. İkinci olarak ise en fazla kırtasiye ürünlerini takip ettikleri ve en az takip edilen ürünün afiş ve poster olduğu görülmüştür.

Winx'e ait halıdan züccaciye ürünlerine, elektrik prizinden tekstile kadar pek çok yan ürün bulunmaktadır. Bu kısımda bunlardan en çok ilgi gördüğü düşünülenler

ankete dâhil edilmiştir. Bütüncül olarak bakıldığında ankete katılan çocukların tamamının çizgi film karakterlerine ait ürünlerden en az birini takip ettikleri sonucuna ulaşılmıştır.

4.2. ÇİZGİ FİLM İLE İLGİLİ SORULARA AİT BULGULAR

4.2.1. Dış Görünüm (Saç Bakımı, makyaj, kılık kıyafet...) Üzerine Etkileri

Tablo 12
Kıyafet Seçimlerimde Winx Karakterlerinin Giyim Tarzları Etkili Oldu.

Etki	Sayı	%
Her zaman	13	3,8
Çoğu zaman	29	8,5
Ara sıra	103	30,3
Hiçbir zaman	195	57,4
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 12) %57,4'ü Winx karakterlerinin kıyafet seçiminden hiçbir zaman etkilenmediklerini belirtmişlerdir. Ankete katılanların % 30,3'ü ara sıra etkilendiğini, % 8,5'i çoğu zaman etkilendiğini, % 3,8'i her zaman etkilendiğini ifade etmiştir.

Elde edilen verilere göre ankete katılan çocukların hiçbir zaman (%57,4) kıyafet seçiminde Winx'ten etkilenmediğini söyledikleri görülmüştür. Bu durum bizleri söz konusu çizgi film karakterlerinin giyim tarzlarından çocukların etkilenmediği sonucuna ulaştırabilir. Fakat geriye kalan % 43'lük kısma bakıldığında çocukların bir şekilde az ya da çok bu çizgi film karakterlerinin giyim tarzlarından etkilendiklerini görmekteyiz. Genel bir değerlendirme yaptığımızda ise Winx karakterlerinin giyim tarzlarından çocukların etkilenme oranının nerdeyse yarı yarıya olduğunu söyleyebiliriz.

Tablo 13
Saçlarını Tıpkı Winx Karakterlerinin Saçı Gibi Kestirmek/Taramak İstedim.

İstek	Sayı	%
Her zaman	19	5,6
Çoğu zaman	37	10,9
Ara sıra	76	22,4
Hiçbir zaman	208	61,2
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişinin (Tablo 13) % 61,2'si Winx karakterlerinin saç tarzını hiçbir zaman kendi üzerlerinde uygulamak istemediğini belirtmiştir. % 22,4'ü ara sıra uygulamak istediğini, %10,9'u çoğu zaman uygulamak istediğini, % 5,6'sı ise her zaman uygulamak istediğini söylemiştir. Elde edilen verilere göre saçlarını Winx karakterlerinin saçları gibi kestirmek/ taramak istemeyenlerin oranı yüksektir. Yine de yaklaşık % 39'luk bir kesimin saç tarzı konusunda az ya da çok etki altında kaldığını söyleyebiliriz.

Tablo 14
Winx Karakterlerini Takip Etmeye Başladıktan Sonra Makyaj Yapmaya
Özenmeye Başladım.

Özenme	Sayı	%
Her zaman	13	3,8
Çoğu zaman	27	7,9
Ara sıra	71	20,9
Hiçbir zaman	229	67,4
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 14) % 67,4'ü Winx karakterlerine bakarak makyaj yapmaya özenmediğini ifade etmiştir. % 20,9'u ara sıra özendiğini, % 7,9'u çoğu zaman özendiğini, % 3,8'i her zaman özendiğini söylemiştir. Elde edilen verilere göre çocukların çoğunluğunun Winx karakterlerinin makyaj yapmasından etkilenip bunu hayatlarında uygulamak istemedikleri görülmüştür. Diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde az ya da çok makyaj yapma konusunda etkilenenlerin sayısı da (%32,6) azımsanamayacak sayıdadır.

Dış görünüm kapsamında değerlendirilebilecek grup içerisinde olan; kıyafet seçimi, saç tarzı ve makyaj yapma isteği oranları birlikte değerlendirildiğinde bunların toplamının yaklaşık % 40'a yakın bir oranda olduğu görülmüştür. Bu durumda az ya da çok bir şekilde çocukların dış görünümünü düzenleme anlamında etki altında kaldıklarını görüyoruz. Anket çalışmasının liseli gençler arasında geriye dönük bir araştırma olarak yapıldığını düşündüğümüzde elde edilen bu verilerin hiçte azımsanmaması gerektiğini söyleyebiliriz.

4.2.2. Kusursuz Fiziksel Görünüm (ince, fit, bakımlı, kusursuz görüntü) Üzerine Etkileri

Tablo 15
Winx Karakterleri Bende Kusursuz Bir Fiziksel Görünüm
(zayıf, uzun, kaslı, güçlü...) Olması Gerektiği Duygusu Uyandırdı.

Duygu Uyanma	Sayı	%
Her zaman	44	12,9
Çoğu zaman	57	16,8
Ara sıra	93	27,4
Hiçbir zaman	146	42,9
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 15) % 42,9'u Winx karakterlerine bakarak kusursuz bir fiziksel görünüme sahip olması gerektiğini hiç düşünmediğini ifade etmiştir. Ancak % 27,4'ü ara sıra bu duyguya kapıldığını, % 16,8'i çoğu zaman bu duyguya kapıldığını, % 12,9'u da her zaman bu duygu ve düşünce içerisinde olduğunu söylemiştir. Elde edilen verilere göre çocukların % 42,9'unun hiçbir zaman kusursuz fiziksel görünüme sahip olma duygusuna kapılmadıklarını görüyoruz. Fakat elde edilen diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde yaklaşık % 58'lik oranda bir kısmın bu duyguya az ya da çok kapıldığını söyleyebiliriz.

Bu durumu kıyafet seçimi, saç tarzı ve makyaj yapma isteği noktasında etkilenme oranı açısından göz önünde bulundurduğumuzda, kusursuz görünüme sahip olma isteğinin diğerlerine göre çocukları daha yüksek oranda etki altına aldığını söyleyebiliriz. Bu soru uzun, kaslı ve güçlü olma isteği bakımından erkek çocuklara da hitap ettiğinden oran farkının bu şekilde çıkmış olabileceği de düşünülebilir.

Tablo 16
Winx Karakterleri Gibi Güzel ve Kusursuz Olmadığımı Düşünüp
Üzüldüğüm Zamanlar Oldu.

Üzülme	Sayı	%
Her zaman	12	3,5
Çoğu zaman	35	10,3
Ara sıra	88	25,9
Hiçbir zaman	205	60,3
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişinin (Tablo 16) % 60,3'ü Winx karakterleri gibi güzel ve kusursuz olamadığını düşünüp hiçbir zaman üzülmeyi belirtmiştir. % 25,9'u ara sıra bu duyguya kapıldığını, % 10,3'ü çoğu zaman bu duyguya kapıldığını, % 3,5'i ise her zaman bu duyguya kapıldığını ifade etmiştir. Elde edilen verilere göre Winx karakterlerini örnek alıp, güzel ve kusursuz bir görünüme sahip olamadığı için çocukların çoğunun üzülmeye duygusuna kapılmadığını söyleyebiliriz. Diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde ise bu konuda azımsanamayacak bir oranda az ya da çok duygusal etkilenme olduğunu söylemek mümkündür. Her insanın kişilik özellikleri, psikolojik durumu, aile ortamı, çevresi ve dış görüntüsü farklı olduğundan çizgi film karakterlerinin de çocuklar üzerinde göstermiş olduğu etki farklı olacaktır. Örneğin kilo problemi olan bir çocuk için fiziksel görünümdeki bu farklılık üzüntü ve eksiklik duygusu yaratırken, normal kilolardaki bir çocuk için fiziksel görüntü herhangi bir sorun teşkil etmeyebilir. Bu açıdan bakıldığında aradan geçen zaman da değerlendirildiğinde ortaya çıkan sonucun (% 39,7) azımsanmaması gerektiğini söyleyebiliriz.

Tablo 17
Arkadaş Seçerken Fiziksel Özellikleri Benim İçin Ön Plandaydı. İnsanları Güzel-Çirkin Diye Sınıflandırarak Arkadaş Seçimi Yaptım.

Arkadaş Seçimi	Sayı	%
Her zaman	7	2,1
Çoğu zaman	15	4,4
Ara sıra	82	24,1
Hiçbir zaman	236	69,4
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 17) % 69,4'ü arkadaş seçerken karşısındaki kişinin fiziksel özelliklerine göre arkadaş belirlemediğini, insanları güzel ve çirkin diye ayırarak arkadaşlarını seçmeyi tercih etmediklerini ifade etmişlerdir. % 24,2'si arkadaş seçiminde Winx karakterlerinden etkilendiğini, % 4,4'ü çoğu zaman etkilendiğini, % 2,1'i ise her zaman etkilendiğini ifade etmiştir. Elde edilen verilere göre çocukların çoğunluğu, arkadaş seçiminde Winx karakterlerinden etkilenmediğini ifade etmişlerdir.

4.2.3. Gerçek Dışı Beklentiler Üzerine Etkileri

Tablo 18
Onları İzledikçe Büyü ve Sihir Yapmaya Özendim; Onları Taklit Eden Hareketler ve Davranışlarda Bulundum.

Hareketler ve Davranışlar	Sayı	%
Her zaman	47	13,8
Çoğu zaman	70	20,6
Ara sıra	127	37,4
Hiçbir zaman	96	28,2
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 18) % 37,4'ü Winx karakterlerini izledikçe büyü ve sihir yapmaya özendiğini ve onları taklit eden davranışlarda bulunduğunu ifade

etmiştir. % 20,6'sı çoğu zaman büyü ve sihir yapmaya özendiğini, % 13,8'i her zaman büyü ve sihir yapmaya özendiğini, % 28,2'si ise hiçbir zaman büyü ve sihir yapmaya özenmediğini, onları taklit eden davranışlarda bulunmadığını ifade etmiştir. Elde edilen verilere göre büyü ve sihir yapmaya özenip onları taklit eden hareketler yapan çocukların sayısı oldukça fazladır. Bu durum büyü ve sihir yapma konusunda çocukların Winx karakterlerinden, hareket ve davranışlarına yansiyacak kadar etkilendiklerini gösterir. Zaten Winx Clup çizgi filminin kurgusunun da baştan sona büyü ve sihir üzerine kurgulanmış olduğu görülmektedir.

Tablo 19
Gerçek Hayatta Onlar gibi Sihirli Bir Şekilde İsteklerimi Gerçekleştiremediğim Zaman Kendimi Eksik Hissettim.

Eksik Hissetme	Sayı	%
Her zaman	16	4,7
Çoğu zaman	45	13,2
Ara sıra	98	28,8
Hiçbir zaman	181	53,2
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 19) % 53,2'si gerçek hayatta Winx karakterleri gibi büyü ve sihir yaparak isteklerini gerçekleştiremediklerinde kendilerinde herhangi bir eksiklik hissetmediklerini ifade etmişlerdir. % 28,8'i ara sıra eksiklik hissettiğini, % 13,2'si çoğu zaman eksiklik hissettiğini, % 4,7'si ise her zaman eksiklik hissettiğini ifade etmiştir. Elde edilen veriler, çocukların, çizgi film karakterlerinden etkilenip onlar gibi isteklerini gerçekleştiremedikleri zaman kendilerini eksik hissetmediklerini ortaya koymuştur. Diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde ise az ya da çok çocuklarının yarıya yakınının bu eksiklik duygusuna kapıldıklarını söylemek mümkündür.

Tablo 20
Winx Karakterlerini İzledikten Sonra (peri olduğunu zannederek) Kendine Zarar Verecek Bazı Davranışlarda Bulunan Arkadaşlarım/Yakınlarım Oldu.

Arkadaşlar/Yakınlar	Sayı	%
Arabanın önüne atlayan oldu	17	5,0
Diğer	9	2,6
Olmadı	313	92,1
Toplam	339	99,7
Cevapsız	1	,3
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 21) % 71'i Winx'i izledikten sonra kendisine zarar verecek davranışlarda bulunan arkadaş /yakının olmadığını ifade etmiştir. % 2,9'u diğer seçeneğini işaretlemiş, % 2,5'i arkadaşları ve yakınları arasında camdan atlamaya çalışanlar olduğunu, % 0,7'si ise arabaların önüne atlayanlar olduğunu ifade etmiştir. Elde edilen verilere göre çocukların çoğunluğu, arkadaşlarının /yakınlarının kendilerine zarar verecek bir davranışta bulunmadığını ifade etmişlerdir. Diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde ise az da olsa kendisine zarar verecek davranışlarda bulunan çocukların olduğunu görüyoruz. Bu durum çocukların kişilik yapısı veya psikolojik durumu ile ilgili olabilir. Her insanın karakteri farklı olduğundan bazı kişilerin şiddete meyletmeleri daha kolay olabilir. Bu açıdan bakıldığında ortaya çıkan sonuç bizim için azımsanmayacak derecede önemlidir. Diğer seçeneğine yazılanları değerlendirdiğimizde ise şu sonuçlara ulaşmaktayız:

- ✓ *Uçmak isteyen arkadaşım oldu.*
- ✓ *Bir yakınım insanlara sürekli peri olduğunu söylüyordu.*
- ✓ *Bir keresinde lise sınıf arkadaşım ben periyim ben periyim diye bağıarak bale yapmıştı.*
- ✓ *Winx kızlarına dönüşmek için dönüyorlardı, falan.*
- ✓ *Sürekli sihirle bir şeyler yapan arkadaşlarım vardı.*
- ✓ *Onlar gibi dans etmeye çalışanlar vardı.*
- ✓ *Çekyattan atladi.*
- ✓ *Kardeşim gün boyunca Winx şarkısı söyledi ve başımızı ağrıttı.*

- ✓ *Winx kızları gibi uçmaya çalışan bir arkadaşım sıradan atladı.*
- ✓ *Kolonya ile iksir yapmaya çalışırken evi yakan oldu.*
- ✓ *İksir diye yaptıkları etik alkollü sıvıyı içti.*
- ✓ *Masanın ya da koltuğun üstünden Winx dönüşmeye başla diye atladığımız çok zamanlar oldu.*

4.2.4.Karşı Cins İlişkisi Üzerine Etkileri

Tablo 21
Winx'i Takip Etmeye Başladıktan Sonra "Neden Bir Sevgilim Yok?" Diye Düşünüp Çoğu Zaman Üzüntü Yaşadım.

Üzüntü Yaşadım	Sayı	%
Her zaman	8	2,4
Çoğu zaman	21	6,2
Ara sıra	64	18,8
Hiçbir zaman	247	72,6
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 21) % 72,6'sı Winx'i takip etmeye başladıktan sonra bir sevgilisi olmadığı için üzüntü duymadıklarını ifade etmişlerdir. % 18,8'i ara sıra üzüntü hissettiğini, % 6,2'si çoğu zaman üzüntü hissettiğini, % 2,4'ü ise her zaman üzüntü hissettiğini ifade etmiştir. Elde edilen verilere göre çocukların çoğunluğunun Winx karakterlerinden etkilenip, bir sevgili edinemedikleri için üzüntü hissetmediklerini ifade ettiklerini görüyoruz. Diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde ise azımsanamayacak bir oran (% 27,4) ortaya çıkmaktadır. Zira (Tablo 8)'den elde ettiğimiz verilere göre ankete katılanların % 63'ü 7-10 yaşları aralığında, % 30'unun ise 3-6 yaşları aralığında bu karakterleri takip etmeye başladıklarını ifade etmişlerdir.

İlgili yaş aralıkları açısından baktığımızda sevgili edinme ya da bunun eksikliğini hissetme gibi davranışlar, onların hem duyuşsal ve bilişsel gelişim alanlarına hem de gelişim dönemlerine uygun değildir. Bu noktadan bakıldığında ara sıra, çoğu zaman ya da her zaman etkilenen çocukların oranı bizim için önem taşımaktadır.

Tablo 22
İlkokul Çağlarında Pek Çok Arkadaşım Bu karakterlere Özenerek Sevgili Oldular. Tıpkı Onlar Gibi (duygusal ve fiziksel anlamda) Yakın Davrandılar.

Yakın Davrandılar	Sayı	%
Her zaman	17	5,0
Çoğu zaman	39	11,5
Ara sıra	66	19,4
Hiçbir zaman	218	64,1
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişinin (Tablo 22) % 64,1'i ilkokul çağlarında pek çok arkadaşının bu karakterle özenerek sevgili olmadıklarını, tıpkı onlar gibi fiziksel ve duygusal anlamda yakın davranmadıklarını ifade etmişlerdir. % 19,4'ü ara sıra sevgili olduklarını, % 11,5'i çoğu zaman sevgili olduklarını, % 5,0'ı ise her zaman sevgili olduklarını ifade etmişlerdir. Elde edilen verilere göre çocukların arkadaşlarının çoğunun, ilkokul çağlarında bu karakterlere özenerek sevgili olmaya özenmediklerini ortaya koymuştur. Geri kalan veriler bir arada değerlendirildiğinde yine azımsanamayacak bir oran (% 40) ortaya çıkmıştır. Çocukların içerisinde bulundukları gelişim dönemi göz önünde bulundurulduğunda bu oran daha da önem taşımaktadır.

Elde edilen veriler bir önceki soruda ortaya çıkan sonuçla birlikte değerlendirildiğinde ise kendileri bir sevgiliye ihtiyaç duymadığını ifade edenlerle, arkadaşlarının sevgili olup buna uygun davranışlar sergilediklerini ifade edenler arasında % 8,5 oranında bir artma olduğu gözlemlenmiştir. Bunun sebebi arkadaş ortamında karşılaşp, gözlemledikleri kişi sayılarının fazlalığı olabilir. Yani çocuklar bu durum ile arkadaş ortamında çokça karşılaşmış olabilirler.

Tablo 23
Winx Karakterlerinden Birine Kız/Erkek Âşık Oldum.

Âşık Oldum	Sayı	%
Her zaman	27	7,9
Çoğu zaman	33	9,7
Ara sıra	87	25,6
Hiçbir zaman	193	56,8
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 23) % 56,8'i Winx karakterlerinden birine kız/erkek âşık olmadığını ifade etmiştir. % 25,6'si Winx karakterlerine ara sıra âşık olduğunu, % 9,7'si çoğu zaman âşık olduğunu, %7,9' u her zaman âşık olduğunu ifade etmiştir. Elde edilen verilere göre çocukların çoğu, Winx karakterlerinden herhangi birine âşık olmak gibi bir duyguya kapılmadığını ifade etmiştir. Diğer veriler birlikte değerlendirildiğinde ise çocukların az ya da çok bu duyguya kapıldıklarını görüyoruz. Bu noktadan hareketle hayali olarak kurgulanmış bu karakterlerin çocuklardan bazılarının duygusal dünyasında yer ettiğini söylemek mümkündür.

Tablo 24
Winx Karakterlerinin Kız/Erkek Arkadaşını Duygusal Anlamda Kışkandım.

Kışkandım	Sayı	%
Her zaman	24	7,1
Çoğu zaman	33	9,7
Ara sıra	86	25,3
Hiçbir zaman	197	57,9
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişinin (Tablo 24) % 57,9'u Winx karakterlerinin kız/erkek arkadaşını duygusal anlamda kışkanmadığını ifade etmiştir. % 25,3'ü Winx karakterlerinin kız/erkek arkadaşını ara sıra kışkandığını, % 9,7'si çoğu zaman kışkandığını, % 7,1'i her zaman kışkandığını ifade etmiştir. Elde edilen verilere göre hayali ve çizgi karakterler olan Winx karakterlerini duygusal anlamda kışkanmayan çocukların oranının yüksek olduğu görülmüştür. Bir önceki soru ile bu soruda elde edilen veriler bir arada değerlendirildiğinde Winx karakterlerine hiçbir zaman âşık olmadığını söyleyenlerle, Winx karakterlerini duygusal anlamda hiçbir zaman kışkanmadığını söyleyenler arasında %1.1'lik bir artış olduğu gözlemlenmiştir. Bu, Winx karakterlerine duygusal anlamda yakınlık hissedilen çocuklardan bazılarının, onları duygusal anlamda kışkanmadıklarını göstermektedir. Bu durum, çocuklardan bazıları Winx karakterlerinin hayali karakterler olduğunun farkında olduklarından onlarla ilgili kışkançlık duygusuna da kapılmamışlardır, şeklinde de yorumlanabilir.

4.2.5.Dinî İnanç Gelişimi Üzerine Etkileri

Tablo 25

Winx'de Yunan Mitolojisine (güneş tanrısı, doğa tanrısı, güzellik tanrısı... vb) Benzer Bir İnanç Sisteminin (dolaylı da olsa) Yansıtıldığını Düşünüyorum.

Yunan Mitolojisi	Sayı	%
Her zaman	58	17,1
Çoğu zaman	86	25,3
Ara sıra	85	25,0
Hiçbir zaman	111	32,6
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişinin (Tablo 25) % 32,6'sı Winx'de Yunan mitolojisine benzer bir inanç sisteminin yansıtıldığını düşünmediklerini söylemişlerdir. % 25,3'ü Winx'de Yunan Mitolojisine benzer bir inanç sisteminin çoğu zaman yansıtıldığını düşündüğünü, % 25,0'ı ara sıra yansıtıldığını düşündüğünü, % 17,1'inin her zaman yansıtıldığını düşündüğünü söylemiştir. Elde edilen verilere göre Winx'de Yunan mitolojisine benzer bir inanç sisteminin hiçbir zaman yansıtılmadığını düşünen çocukların oranının % 32,5 olduğu görülmüştür. Elde edilen diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde ise çocukların yaklaşık % 68'inin böyle bir düşünceye az ya da çok kapıldıklarını söylemek mümkündür. Bu oran çocukların yaş grupları açısından değerlendirildiğinde azımsanmayacak ölçüdedir.

Tablo 26
Winx'in Kurgusunda Ateşin Gücü Ön Plandadır. Dolaylı da Olsa
Ateşe Tapınma İnancının Yansıtıldığını Düşünüyorum.

Ateşe Tapma	Sayı	%
Her zaman	30	8,8
Çoğu zaman	60	17,6
Ara sıra	73	21,5
Hiçbir zaman	177	52,1
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişinin (Tablo 26) % 52,1'inin Winx'in kurgusunda ateşe tapma inancının yansıtılmadığını düşündüklerini ifade ettiklerini görmekteyiz. % 21,5'inin ara sıra ateşe tapma inancının yansıtıldığını düşündüğünü, % 17,6'sının çoğu zaman ateşe tapma inancının yansıtıldığını düşündüğünü, % 8,8'inin ise her zaman ateşe tapma inancının yansıtıldığını düşündüklerini ifade ettikleri görülmüştür. Elde edilen verilere göre çocukların, Winx'de çocukların ateşe tapma inancının hiçbir zaman (% 52,1) yansıtılmadığını düşündüklerini görüyoruz. Diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde çocukların yarıya yakını bu inanç sisteminin yansıtıldığını az ya da çok bir şekilde düşündüklerini göstermektedir. Bir önceki soruda verilen yunan mitoloji inancı ile ateşe tapma inancının yansıtılmasına yönelik elde edilen veriler bir arada değerlendirildiğinde çocukların Yunan mitolojisine ait inanışların daha çok yansıtıldığını düşündüklerini görmekteyiz.

Tablo 27
Winx Karakterlerinden Herhangi Birisini Yaratıcı (Allah) Olarak
Düşündüğüm Zamanlar Oldu.

Yaratıcı Olarak Düşünme	Sayı	%
Her zaman	8	2,4
Çoğu zaman	14	4,1
Ara sıra	30	8,8
Hiçbir zaman	288	84,7
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişinin (Tablo 27) % 84,7'si Winx karakterlerinden herhangi birisini yaratıcı olarak düşünmediklerini ifade etmişlerdir. % 8,8'i Winx karakterlerinden herhangi birisini ara sıra yaratıcı olarak düşündüğünü, % 4,1'i çoğu zaman yaratıcı olarak düşündüğünü, % 2,4 ise her zaman yaratıcı olarak düşündüğünü ifade etmiştir. Elde edilen verilere göre Winx karakterlerinden herhangi birini yaratıcı olarak düşünmeyenlerin oranı ciddi oranda yüksek çıkmıştır. Fakat Allah inancının hassasiyeti ve çocukların yoğunlukla Winx karakterlerini takip ettikleri zamanki yaş grupları düşünülerek değerlendirildiğinde; geriye kalan seçeneklerde ortaya çıkan yaklaşık % 15'lik oran düşündürücüdür. Zira anket Türkiye şartlarında ve heterojen olarak uygulanmıştır. Bu nedenle ortaya çıkan oran, konunun önemi bakımından azımsanmamalıdır.

Tablo 28
Winx'i Takip Ettikten Sonra (ilkokul/ortaokul çağlarında) Tek Allah İnancını Sorguladım.

Sorgulama	Sayı	%
Her zaman	12	3,5
Çoğu zaman	12	3,5
Ara sıra	28	8,2
Hiçbir zaman	288	84,7
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 28) % 84,7'si Winx'i takip ettikten sonra (ilkokul/ortaokul) çağlarında tek Allah inancını sorgulamadığını ifade etmiştir. % 8,2'si Winx'i takip ettikten sonra ilkokul/ortaokul çağlarında ara sıra tek Allah inancını sorguladığını, % 3,5'i çoğu zaman tek Allah inancını sorguladığını, % 3,5'i her zaman tek Allah inancını sorguladığını ifade etmiştir. Elde edilen verilere göre tek Allah inancını ilkokul/ ortaokul çağlarında sorgulamayanların oranı önemli ölçüde yüksek çıkmıştır. Bu veriler bir önceki soru da ölçülen verilerle de bire bir uyumaktadır.

7-12 Yaş Çocuklarda Dinî Gelişim Özellikleri: Fowler'a göre bu dönem "Efsanevi- Literal İnanç Evresi" (2.Evre) diye tanımlanır. Somut işlem kapasitesinin gelişmesiyle, deneyimlerin sıradan anlamların dışına çıkabildiği bu evrede, mantıksal düşünme yeteneğinin gelişmesi, dünyasal aktivitelerin düzenlenmesine yardım etmektedir. Ahlaki ve dinî kuralların literal (harfi harfine) olarak algılandığı bu evre, sembollerin somut bir mana ifade etmesiyle karakterize edilmekte ve bu semboller kültüre özgü özellikler taşımaktadır. Kozmik hikâyelerdeki kahramanların insani özellikler taşıdığı bu evre çocukları, sembolik ve dramatik şeylerden oldukça fazla etkilenmekte ve onları bitmek tükenmek bilmeyen bir detayla öykülendirmektedirler. Bu evreden 3.evreye geçişi başlatan faktör, hikâyelerde mana üzerine yoğunlaşmaya neden olan zıtlıklardır. Eski liberalizmin yerini "bilişsel kibir"le değiştirdiği bu evrede, eski öğretmen ve öğretilere inançta zayıflamalar meydana gelmektedir. Çocukların hayal ile gerçek arasındaki farkı ayırt edebildiği, olaylara sadece kendilerinin değil

başkalarının perspektifinden de bakabilme yeteneğinin geliştiği bu evre, Piaget'nin “somut işlem”, Kohlberg'in “araçsal ahlak” dönemine denk gelmektedir.⁹¹

Fowler'e göre inanç, hikâyelere, kurallara ve ailenin mensup olduğu cemaatin/ grubun/toplumun örtük değerlerine dayanma ve güvenme yoluyla gerçekleşir. Ailenin ortak gelenek ve anlam çerçevesinde daha geniş bir kitleye ait olduğu durumlarda, inanç o geleneğe ait hikâyelere, uygulamalara ve inanışlara değer vermeyi içerir. Anlatı veya hikâye bu aşamada önemlidir. Başkalarının yürüngesinden bakma, nedensel ilişki ve sonuçları daha gelişmiş bir tarzda algılama yeteneği ile birlikte, anlatı, kişisel ve ortak anlamları toplamak ve ifade etmek için en güçlü ve tercih edilen bir tarz olmaktadır. Kendi grubunun hikâyeleri, özdeşleşme ve kendini, diğerlerini ve gruplarını değerlendirmenin önemli bir aracısı olur. Nesnelerin ayırt edici özelliklerine dayanarak sınıf ya da grup oluşturma, özdeşleşme veya dışlama becerilerini geliştirir.⁹²

Bu dönemde çocuklar bilgileri daha çok görüp izleme, bizzat katılma yoluyla daha iyi öğrenirler. 7-11 yaşları arasında çocuk, adeta bir film makinesi gibi gördüğünü ve işittiğini yansıtır. Yani taklitle ve model alma yoluyla öğrenme bu dönemde önemli rol oynar. Bu dönem çocuklarında, mantıklı düşünme, zaman-mekân, boyut, hacim ve uzaklık kavramları yerleşmeye başlar. Son çocukluk döneminin 2.devresinde (10-12) zekâ, en yüksek, en hızlı gelişim düzeyine ulaşır. Düşüncede analiz ve sentez yan yana yürür. Bu dönemde soyutu tanıma bilimsel bir mantığa göre düşünebilme ve kritik akıl yürütme çabaları kendini gösterir. Somut ve genel nitelikli bilgiler dışında, seçilmiş varlık ve olaylara karşı meyiller görülmeye başlar. Bu yaşlarda çocuğun dilinin hızla geliştiği görülmektedir. Onların dinî kavramları öğrenmeleri ve konuşma diline aktarmaları oldukça gelişmiştir.⁹³

Bu dönemde, özellikle 9-10 yaşlarından itibaren din eğitiminde duygusal boyut da ihmal edilmeden ama daha çok bilişsel boyuta ağırlık verilmesi, dinî içerikli bilgilerin çocukların akıllarıyla kavrayabilecekleri ve ikna olabilecekleri şekilde

⁹¹Faruk Karaca, **Dinî Gelişim Teorileri**, 1.Baskı, İstanbul: Dem Yayınları, 2007, s.188-189.

⁹²Üzeyir Ok, **İnanç Psikolojisi**, İstanbul: İlahiyat Yayınları, 2007, s.117.

⁹³Hasan Dam, “Çocukluk Dönemi Din Eğitimi”, Mustafa Köylü (Ed.), **Gelişimsel Basamaklara Göre Din Eğitimi**, İstanbul: Nobel Yayınları, 2013, s.53.

sunulması gerekmektedir. Bireyin yaşı ile ikna edilebilirliği arasında ilişki olduğu bilinmektedir. Bu anlamda bireyin iknaya en açık olduğu yaşı 9 yaş olduğu tespit edilmiştir. Bu yaştan sonra ikna edilebilirlik azalmakta ve gençlik yıllarında belli bir düzeye ulaştıktan sonra durağanlaşmaktadır. Buluş çağına gelinceye kadar çocukların dinen sorumlu olmadığı hatırdan çıkarılmadan gelişim seviyeleri, kapasiteleri, zekâ, öğrenme ve anlayış düzeyleri, ihtiyaç ve beklentileri gözetilerek dinî bilgiler azar azar ve akıllarıyla kavrayabilecekleri şekilde verilmeli, dinî davranışlar yapabilecekleri kadar istenmelidir.⁹⁴

Tablo 29
Winx'de Hristiyanlık, Yahudilik, Müslümanlık vb. Herhangi Bir Din İle İlgili Bilgiler Ya da Söylemler Yer almaktadır.

Din İle İlgili Bilgiler	Sayı	%
Hiç yok	232	68,2
Dikkatimi çekmedi	3	0,9
Müslümanlık	5	1,5
Hristiyanlık	37	10,9
Yahudilik	8	2,4
Müslümanlık-Hristiyanlık	2	0,6
Hristiyanlık-Yahudilik	29	8,5
Diğer	22	6,5
Toplam	338	99,4
Cevapsız	2	0,6
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 29) % 68,2'si Winx'de Hristiyanlık, Yahudilik, Müslümanlık vb. herhangi bir din ile ilgili bilgi ya da söylemin hiç bulunmadığını düşündüklerini söylemişlerdir. % 10,9'u Winx'de Hristiyanlığa ait bilgi ya da söylemlerin bulunduğunu, % 8,5'i Yahudilik ve Hristiyanlığa ait bilgi ve

⁹⁴ Ahmet Koç, **Din Eğitiminde Etkili İletişim**, 2.Baskı, İstanbul :Rağbet Yayınları, 2011, s.177.

söylemlerin bulunduğunu, % 6,5'i diğer inanışlara ait söylemlerin bulunduğunu, % 2,4'ü Yahudilikle ilgili söylemlerin bulunduğunu, % 1,5'i Müslümanlıkla ilgili söylemlerin bulunduğunu, % 0,9'u bunlarla ilgili dikkatini çeken bir şeyin bulunmadığını, % 0,6'sı Müslümanlık-Yahudilik ile ilgili bilgi ve söylemlerin bulunduğunu ifade etmişlerdir. Ankete katılanlardan % 0,6'sı bu soruya cevap vermemiştir.

Elde edilen verilere göre çocukların çoğunluğu, Winx'de herhangi bir dinî inanışa ait bilgi ya da söylemin bulunmadığını düşündüklerini ifade etmişlerdir. Elde edilen verilerden yola çıkarak, ehli kitap dinlere (Müslümanlık, Hristiyanlık ve Yahudilik) ait bilgi ve söylemlerin bulunduğunu düşünenlerin oranının toplamda % 25,9'olduğu görülmüştür. Ehli kitap dinler arasında en az bilgi ve söylemin bulunduğu düşünülen dinin Müslümanlık olduğu ortaya çıkmıştır. Ehli kitap dinler arasında en fazla bilgi ve söylemin bulunduğu dinin ise Hristiyanlık olduğu ifade edilmiştir. Diğer inanışlara ait bilgi ve söylemlerin bulunduğunu düşünenlerin oranı ise % 6,5'tir. (Tablo 25) ve (Tablo 26)'da ortaya çıkan veriler değerlendirildiğinde, "diğer" seçeneğine dâhil olabilecek; Winx'de Yunan mitolojisi ve ateşe tapma inancının olduğu düşüncesine "her zaman" katılanların toplam oranı % 25,9'dur. Bu durum, diğer seçeneği dâhilinde çocukların zihninde oluşan inanışların, bu inanışlardan farklı dinler olabileceği düşüncesini ortaya çıkarmaktadır.

Ortaya çıkan verileri şu şekilde de yorumlayabiliriz: Çizgi filmin kurgusunu hazırlayanlar belki içeriği zenginleştirmek adına belki de belli bir amaçla, bilinçli olarak her inanıştan bilgi veya söylemi belli bir oranda kurguya yerleştirmiş olabilirler. Anket lise öğrencilerine yönelik, geriye dönük olarak hazırlandığından çocukların konuyu mukayese edebilme oranının yüksek olabileceği düşünülmektedir.

4.2.6.Tüketim Kültürü Üzerine Etkileri

Tablo 30
Winx'i Takip Etmeye Başladıktan Sonra Alışveriş Yapma ve
Daha Güzel Giyinme İsteği Duydum.

Satın Alma İsteği	Sayı	%
Her zaman	35	10,3
Çoğu zaman	65	19,1
Ara sıra	101	29,7
Hiçbir zaman	139	40,9
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 30) % 40,9'u Wnx'i takip etmeye başladıktan sonra hiçbir zaman alışveriş yapma ve daha güzel giyinme isteği duymadığını ifade etmiştir. % 29,7'si ara sıra istek duyduğunu, % 19,1'i çoğu zaman istek duyduğunu, % 10,3'ü her zaman istek duyduğunu ifade etmişlerdir. Elde edilen verilere göre çocuklar hiçbir zaman (% 40,9) Winx'i takip etmeye başladıktan sonra hiçbir zaman alışveriş yapma ve daha güzel giyinme ihtiyacı hissetmediğini belirtmiştir. Diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde (% 59,1) çocukların az ya da çok bu ihtiyacı hissettiklerini görüyoruz. Ankete katılan kişilerin (Tablo 7) ekonomik durumları göz önünde bulundurulduğunda ise çocukların ailelerinden % 81,2'sinin gelirinin yoksulluk sınırının altında olduğu görülmektedir. Veriler karşılaştırıldığında çocukların çoğunun ekonomik durumlarını zorlayıcı düşünce ve davranışlar içerisine girdiklerini söylemek mümkündür.

Tablo 31
Winx Clup Dergisinin Yanında Verilen Hediye­ler Çok Güzel Olduğu İçin
Dergiyi Alma İsteğim Arttı.

Dergi Almak	Sayı	%
Her zaman	59	17,4
Çoğu zaman	69	20,3
Ara sıra	92	27,1
Hiçbir zaman	120	35,3
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 31) % 35,3'ü Winx Club dergisinin yanında verilen hediyeler çok güzel olduğu için dergiyi satın alma isteğinin artmadığını ifade etmiştir. % 27,1'i ara sıra dergiyi alma isteğinin arttığını, % 20,3'ü çoğu zaman dergiyi alma isteğinin arttığını, % 17,4'ü her zaman dergiyi alma isteğinin arttığını ifade etmişlerdir. Elde edilen veriler çocukların hiçbir zaman (% 35,3) Winx Club dergisinin yanında verilen hediyelerden dolayı dergiyi alma isteklerinin artmadığını ortaya koymuştur. Diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde ise her zaman ve çoğu zaman dergiyi alma isteği duyanların toplam oranının, hiçbir zaman dergiyi alma isteği duymayanların oranından yüksek olduğu gözlemlenmiştir. Çocukların ailelerinin ekonomik durumu göz önüne alındığında ise bu verilerin önemi daha da ön plana çıkmaktadır. Zira ailelerin alım gücünün düşük fakat alma isteğinin daha yüksek oranda olduğu gözlemlenmiştir.

Tablo 32
Yeni Çıkan Winx Ürünlerini (kırtasiye ürünleri, çanta, kıyafet, nevresim takımı... vs) Alamadığım Zaman Arkadaşlarım Arasında Kendimi Eksik Hissediyorum.

Eksik Hissetmek	Sayı	%
Her zaman	42	12,4
Çoğu zaman	43	12,6
Ara sıra	87	25,6
Hiçbir zaman	168	49,4
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 32) % 49,4'ü Winx ürünlerini alamadığı zaman arkadaşları arasında kendisini eksik hissetmediğini ifade etmiştir. % 25,6'sı Winx ürünlerini alamadığı zaman ara sıra kendisini eksik hissettiğini, % 12,6'si her zaman eksik hissettiğini, % 12,4'ü ise her zaman eksik hissettiğini ifade etmiştir. Elde edilen verilere göre çocukların % 49,4'ü, Winx ürünlerini alamadıklarında arkadaşlarının yanında hiçbir zaman kendilerini eksik hissetmediklerini ifade etmişlerdir. Diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde ise hissedilen eksiklik duygusunun neredeyse yarı yarıya olduğunu görüyoruz. Bu oran çocukların yaş dönemleri dikkate alınarak değerlendirildiğinde, çok ciddi bir sonuç ortaya çıkmaktadır. Hele ki, çocuğun ekonomik durumu da bu ürünleri almaya elverişli değilse eksiklik duygusunun pek çok açıdan çocukta fazlaca yer edeceği düşünülmektedir.

4.2.7.Şiddet Eğilimi Üzerine Etkileri

Tablo 33
Winx Karakterlerinden Bazıları Korkutucudur.
Bu Nedenle Gerçek Hayatta Korkular Yaşadım.

Korku Yaşamak	Sayı	%
Her zaman	9	2,6
Çoğu zaman	16	4,7
Ara sıra	39	11,5
Hiçbir zaman	276	81,2
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 33) % 81,2'si Winx karakterlerinin bazılarında korktuğu için gerçek hayatta da korkular yaşamadığını ifade etmiştir. % 11,5'i Winx'in korkutucu karakterlerinden dolayı ara sıra gerçek hayatta da korkular yaşadığını, % 4,7'si çoğu zaman gerçek hayatta korkular yaşadığını, % 2,6'sı her zaman gerçek hayatta korkular yaşadığını ifade etmiştir. Elde edilen veriler değerlendirildiğinde çocuklardan çoğunun korkutucu Winx karakterlerinden dolayı gerçek hayatta da korkular yaşamadığını ortaya koymuştur. Diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde ise yaklaşık % 20'lik bir grubun az ya da çok gerçek hayatta da korkular yaşadığını görüyoruz.

Bu durum, çocukların karakterleri, içinde bulundukları ortam, izlemeye başladıkları yaş grubu, psikolojik durumları, aile yapısı, aile yaşantısı vb. etkenlerden dolayı; korkutucu Winx karakterlerinin her çocukta farklı etkiler bırakabileceği ihtimalini düşündürmektedir.

Tablo 34
Oyun Oynarken, Olmak İstedığım Winx Karakteri Rolü Başka Birine Verilince Rolü Alan Arkadaşıma Karşı İçimde Kötü Duygular Besledim.

Kötü Duygular	Sayı	%
Her zaman	58	17,1
Çoğu zaman	36	10,6
Ara sıra	118	34,7
Hiçbir zaman	128	37,6
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 34) % 37,6'sı oyun oynarken olmak istediği Winx karakteri rolü başka birine verilince rolü alan arkadaşına karşı içinde kötü duygular beslemediğini ifade etmiştir. % 34,7'si arkadaşına karşı ara sıra kötü duygular beslediğini, % 10,6'sı arkadaşına karşı çoğu zaman kötü duygular beslediğini, % 17,1'i her zaman kötü duygular beslediğini söylemiştir. Elde edilen verilere göre çocuklar, oyun oynarken olmak istediği Winx karakteri rolü başka birine verilince rolü alan arkadaşına karşı hiçbir zaman (% 37,6) kötü duygular beslemediğini ifade etmiştir. Fakat diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde ciddi bir oran (% 62,4) ortaya çıkmaktadır. Buradan hareketle çocukların Winx'e dair oyunlar oynadıklarını ve bu oyunları oynarken de çoğunun arkadaşlık ilişkilerini, duygu dünyalarını etkileyecek kadar etkilendiklerini söylemek mümkündür.

Tablo 35
Winx Karakterlerinden, Kendimi Özdeşleştirdiğim Karakter Benim Gerçek Yaşamındaki Duygusal Dünyayı Etkiledi.
(Örneğin daha duygusal, daha sinirli, vb. oldum.)

Duygusal Dünyayı Etkileme	Sayı	%
Her zaman	21	6,2
Çoğu zaman	36	10,6
Ara sıra	94	27,6
Hiçbir zaman	189	55,6
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 35) % 55,6'sı Winx karakterlerinden kendisini özdeşleştirdiği karakterin kendi gerçek yaşamındaki duygusal dünyasını etkilemediğini ifade etmiştir. % 27,6'sı ara sıra etkilediğini, % 10,6'sı çoğu zaman etkilediğini, % 6,2'si her zaman etkilediğini söylemiştir. Elde edilen verilere göre çocukların çoğu, Winx karakterlerinden kendisiyle özdeşleştirdiği karakterin, kendi duygusal dünyasını etkilemediğini ifade etmiştir. Diğer veriler toplu şekilde değerlendirildiğinde ise bu durumdan az ya da çok etkilenenlerin oranının etkilenmeyenlere göre neredeyse yarı yarıya (% 44,4) olduğu görülmüştür.

Çocukların Winx karakterlerini en çok takip ettikleri yaş aralıkları dikkate alındığında tam da özdeşleşme, taklit etme ve karakter kazanma dönemlerinde olduklarını görüyoruz. Bu noktada çocukların etkilenme oranları da karakterleri, psikolojik durumları ve aile yapıları ile doğru orantılı olacaktır diye düşünmekteyiz. Bu nedenle az ya da çok etkilenenlerin oranının bu kadar yüksek olması bizim için önem taşımaktadır.

4.2.8.Tutum ve Davranışlar Üzerine Etkileri

Tablo 36
Winx'i Takip Etmeye Başladıktan Sonra Çizdiğim Resimlerdeki
Kişileri Tıpkı Onlar Gibi Çizmeye Başladım.

Resim Çizme	Sayı	%
Her zaman	22	6,5
Çoğu zaman	36	10,6
Ara sıra	82	24,1
Hiçbir zaman	200	58,8
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 36) % 58,8'i Winx'i takip etmeye başladıktan sonra çizdiği resimlerdeki kişileri tıpkı oradaki karakterler gibi çizmeye çalışmadığını ifade etmiştir. % 24,4'ü Winx'i takip etmeye başladıktan sonra çizdiği resimdeki kişileri ara sıra onlar gibi çizdiğini, % 10,6'sı çoğu zaman onlar gibi çizdiğini, % 6,5'i her zaman onlar gibi çizdiğini ifade etmiştir. Elde edilen verilere göre çocuklardan çoğunun, Winx'i takip etmeye başladıktan sonra resim çizme konusunda görsel anlamda bu karakterlerden etkilenmediğini ortaya koymuştur.

Tablo 37
Winx'in Söylediği Şarkıları Söyledim, Yaptıkları Dansları Yaptım.

Şarkı-Dans	Sayı	%
Her zaman	63	18,5
Çoğu zaman	77	22,6
Ara sıra	119	35,0
Hiçbir zaman	81	23,8
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 37) % 35'i Winx'in söylediği şarkıları söylediğini, yaptığı dansları yaptığını ifade etmiştir. % 23,8'i Winx'in hiçbir zaman

danslarını yapıp, şarkılarını söylemediğini, % 22,6'sı çoğu zaman danslarını yapıp şarkılarını söylediğini, %18,5'i her zaman danslarını yapıp şarkılarını söylediğini ifade etmiştir. Elde edilen verilere göre çocukların çoğunluğunun, ara sıra Winx'in şarkılarını söyleyip, danslarını yaptıklarını görüyoruz. Çoğu zaman ve her zaman seçenekleri bir arada değerlendirildiğinde ise daha yüksek bir oran (% 41,1) ortaya çıkmaktadır. Çocuklardan az ya da çok etkilenenler bir arada değerlendirildiğinde ise ortaya çıkan oran % 76,1'dir.

Çocuklar görsel ve işitsel anlamdaki şeylerden daha çok etkilendikleri için; sözel veya fiili olarak bunu uygulamaya koymaları da içerisinde bulundukları yaş grupları açısından mümkündür, diye düşünülmektedir. Bu noktada karakterlerin ortaya koyduğu sözel ve görsel unsurlar; karakterlere ait kıyafetler, söyledikleri şarkılar, mimikler, ortaya koydukları dans figürleri, tavır ve davranışlarının kendi kültürümüze ve çocuğun yaş grubuna uygunluğunu dikkate alarak bir değerlendirmede bulunmak gerekir. Bu kriterlere bakarak değerlendirdiğimizde ise Winx'in yaptıkları dans figürlerinin, söyledikleri şarkıların, giydikleri kıyafetlerin, tavır ve mimiklerinin hiçbir konuda Türk kültür yapısına ve çocuğun yaş seviyesine uygun olmadığını görüyoruz.

İtalyan yapımı olan bu çizgi filmin, 131 ülkede yayınlandığını, pek çok dile çevrildiğini ve çeşitli yan ürünlerinin dünya pazarında yer aldığını düşündüğümüzde; pek çok farklı ülke için aynı durum ortaya çıkacaktır. Tüm bunlardan hareketle, bu soru başlığı altında ortaya çıkan en önemli sorunun, sanatsal ve estetik anlamdaki kültürel dejenerasyon olacağı düşünülmektedir. Bu dejenerasyonun sonucu ise tüm dünyada, kendi değerlerinden ve kültüründen uzak; şahısların kendi kişilik ve karakterlerini kaybettiği tek tip bir insan modeli olarak kendisini gösterecektir, diye düşünülebilir.

Tablo 38
Winx Karakterleri Doğayı ve Hayvanları Sever. Winx'i Takip Etmeye Başladıktan
Sonra Ben de Doğayı ve Hayvanları Daha Çok Sevmeye Başladım.

Doğa ve Hayvan Sevgisi	Sayı	%
Her zaman	49	14,4
Çoğu zaman	57	16,8
Ara sıra	81	23,8
Hiçbir zaman	153	45,0
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 38) % 45,0'ı Winx'e bakarak doğayı ve hayvanları sevmeye başlamadığını ifade etmektedir. % 23,8'i ara sıra Winx'in etkisinde kalıp doğayı ve hayvanları daha çok sevmeye başladığını, % 16,8'i çoğu zaman Winx'in etkisinde kalıp doğayı ve hayvanları daha çok sevmeye başladığını, %14,4'ü her zaman Winx'in etkisinde kalıp doğayı ve hayvanları daha çok sevmeye başladığını ifade etmiştir. Elde edilen verilere göre çocukların, Winx'i izledikten sonra hiçbir zaman (% 45,0) doğayı ve hayvanları daha çok sevmeye başlamadığını görüyoruz. Diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde ise (az ya da çok) bu davranışın artma oranının (% 55) yüksek olduğu görülmektedir.

Winx'in kurgusunda peri hayvanlar (at, kurt, kedi, kuş, sincap, oğlak) bulunmaktadır. Bu peri hayvanlar Winx kızlarına aittir ve onlara yaptıkları işlerde yardım etmektedirler. Oldukça sevimli olan bu hayvanlar ve Winx karakterlerinin bu hayvanlarla olan diyalogları çocukların ilgisini çekmiş olabilir. Bu durum, çocuklara hayvan sevgisini aşılama açısından bakıldığında olumlu bir sonuç olarak değerlendirilebilir.

Tablo 39
Winx Karakterleri Kitap Okumayı Severler. Winx'i Takip Etmeye
Başladıktan Sonra Kitap Okuma İsteği Arttı.

Kitap Okuma	Sayı	%
Her zaman	29	8,5
Çoğu zaman	36	10,6
Ara sıra	75	22,1
Hiçbir zaman	200	58,8
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 39) % 58,8'i Winx'i takip etmeye başladıktan sonra hiçbir zaman kitap okuma isteğinin artmadığını ifade etmektedir. % 22,1'i Winx'i takip etmeye başladıktan sonra ara sıra kitap okuma isteğinin arttığını, % 10,6'sı çoğu zaman kitap okuma isteğinin arttığını, % 8,5'i her zaman kitap okuma isteğinin arttığını ifade etmiştir. Elde edilen veriler, çocuklardan çoğunluğunun Winx'i takip etmeye başladıktan sonra kitap okuma isteğinin artmadığını ortaya koymaktadır. Bunun sebebi olarak, çocuğun bu konuda etkilenmemesi olarak değerlendirilebileceği gibi çocukların zaten kitap okumayı seviyor olabileceği şeklinde de değerlendirilebilir. Diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde ise bu konuda az ya da çok etkilenen çocukların oranının yaklaşık % 42 civarında olduğu görülmektedir.

Ailelerin ve öğretmenlerin çocuklara kitap okuma alışkanlığı kazandırmak için ne kadar çaba sarf ettikleri göz önüne alındığında, Winx karakterlerinin bu konudaki etki oranı azımsanmamalıdır. Türkiye'de bu karakterlere ait, her ay yayınlanan Winx Clup dergisi ve elli civarında yayınlanmış kitap bulunmaktadır. Bu yayınlar 2004 yılından beri sadece Türkiye'de değil dünyanın pek çok ülkesinde hâlâ yayınlanmaya devam etmektedirler.

Elde edilen verilerden yola çıkarak şunu söyleyebiliriz: Bu durum çocukların kitap okuma alışkanlığı kazanması bakımından oldukça olumlu bir sonuç olarak değerlendirilebilir. Tabi burada faydalı ve güzel içerikli, çocukların yaş gruplarına uygun kitaplardan bahsedilmektedir. Winx'e ait dergiler ve kitaplar incelendiğinde ise

Rainbow S.p.A şirketinin tamamen kapitalist bir sistem uyguladığını görüyoruz. Zira içerik olarak kendi kurgularına uygun, hedef aldıkları yaş gruplarına (4-16) uygun bir şekilde çocukları cezp ederek; bu kapitalist sistemi her yönüyle ve kolaylıkla çocuklar ve dolayısıyla aileler üzerinde uygulamaktadırlar. Dergilerin yanında verilen bazı hediyeler (oje, ruj, oyuncak elbise kalıpları...) çocukların yaş seviyesine uygun değildir. İçerik hem kitaplarda hem de dergilerde Türk kültür ve aile yapısıyla uyumlu değildir. Tamamen farklı bir kültürün öğretileri bilinçli bir şekilde çocuklara görsel ve işitsel tüm kaynaklar kullanılarak aktarılmakta; çocuklar da masum ve savunmasız bir şekilde bu öğretileri alarak, içselleştirmektedirler.

Tablo 40
Winx Karakterlerinin Kendi İçlerinde Arkadaşlık İlişkileri Çok Sağlamdır. Winx'i Takip Etmeye Başladıktan Sonra Arkadaş İlişkilerim Daha da Kuvvetlendi.

Arkadaş İlişkilerim	Sayı	%
Her zaman	43	12,6
Çoğu zaman	50	14,7
Ara sıra	91	26,8
Hiçbir zaman	156	45,9
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 40) % 45,9'u Winx karakterlerinin kendi içlerinde arkadaşlık ilişkileri çok sağlam olduğu için bu karakterleri takip etmeye başladıktan sonra kendisinin de arkadaşlık ilişkilerinin daha da kuvvetlenmediğini ifade etmişlerdir. % 26,8'i Winx'ten sonra ara sıra arkadaşlık ilişkilerinin daha da kuvvetlendiğini, % 14,7'si çoğu zaman arkadaşlık ilişkilerinin daha da kuvvetlendiğini, % 12,6'sı her zaman arkadaşlık ilişkilerinin daha da kuvvetlendiğini ifade ettikleri görülmüştür. Elde edilen verilere göre çocukların, Winx'i takip etmeye başladıktan sonra hiçbir zaman arkadaşlık ilişkilerinin daha da kuvvetlenmediğini görüyoruz. Diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde ise az ya da çok etkilenenlerin oranının (% 54) yarıdan fazla olduğu ortaya çıkmıştır. Bu durum güzel arkadaşlık ilişkileri kurma bakımından olumlu bir sonuç olarak değerlendirilebilir. Zira Winx'in kurgusunda,

özellikle Winx kızları ve uzmanlar kendi aralarında oldukça paylaşımcı, yardımsever ve birbirlerini destekleyen özellikler ortaya koymaktadırlar.

Bu noktada bir konuya da dikkat çekmek gerekmektedir: (Tablo 29)'da çocukların % 1,5'i Winx'in içeriğinde Müslümanlığa dair bilgi ve söylemlerin bulunduğunu ifade etmişlerdir. Hiçbir şekilde İslam diniyle uymayan bir içerikte acaba çocuklar Müslümanlığa dair ne gibi şeyler görerek bu karara varmış olabilirler, diye düşündüğümüzde; ortaya şöyle bir sonuç çıkmaktadır: (Tablo 38), (Tablo 39) ve (Tablo 40) bir arada değerlendirildiğinde; Müslümanlıkta bulunan yardımlaşma, paylaşma, değer verme, arkadaşlık, doğayı ve hayvanları koruyup sevmeye, okumaya ve öğrenmeye teşvik vb. pek çok özelliğin bu karakterler tarafından az ya da çok, bir şekilde uygulandığını görüyoruz. Bu durum, tüm bunları fark eden çocukların, Müslümanlıkta tavsiye edilen ve uygulanan bu özelliklerin, Winx'in içeriğinde bulunduğunu düşüncelerinden dolayı böyle bir karara varmış olabilecekleri ihtimalini düşündürmektedir.

Tablo 41
Oyun Oynarken Olmak İstedığım Winx Karakteri Rolü Bana Verilmeyince Kendimi Eksik ve Yetersiz Hissettim. Kendime Güvenim Azaldı.

Kendime Güvenim Azaldı.		Sayı	%
Her zaman		28	8,2
Çoğu zaman		54	15,9
Ara sıra		92	27,1
Hiçbir zaman		166	48,8
	Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 41) % 48,8'i oyun oynarken olmak istediği Winx karakteri rolü kendisine verilmeyince hiçbir zaman eksiklik ve yetersizlik duygusu hissedip, güvensizlik duygusuna kapılmadığını ifade etmiştir. % 27,1'i istediği Winx rolü kendisine verilmeyince ara sıra kendisini eksik ve yetersiz hissettiğini, % 15,9'u çoğu zaman kendisini eksik ve yetersiz hissettiğini, % 8,2'si her zaman kendisini eksik ve yetersiz hissettiğini ifade etmiştir. Elde edilen veriler değerlendirildiğinde

çocukların, oyun oynarken olmak istediği Winx karakteri rolü kendisine verilmeyince hiçbir zaman (% 48,8) eksiklik ve yetersizlik duygusuna kapılmadığını, güvensizlik duygusu içerisine girmedğini görüyoruz. Diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde ise neredeyse yarıya yakınının oyun oynarken istediği Winx karakteri rolü kendisine verilmeyince az ya da çok eksiklik ve yetersizlik duygusuna kapıldığını ve kendisine güveninin azaldığını ifade ettiğini görmekteyiz.

(Tablo 34)'de ölçülen, oyun oynarken olmak istediği Winx karakteri rolü başkasına verilince rolü alan arkadaşına karşı kötü duygular besleme hissi ile oyun oynarken olmak istediği Winx karakteri rolü başkasına verilince kendisini eksik ve yetersiz hissetme duygusu bir arada değerlendirildiğinde şöyle bir sonuç ortaya çıkmaktadır: Arkadaşına karşı kötü duygular besleyenlerin oranı, kendisini eksik ve yetersiz hissedip, güvensizlik duygusuna kapılanların oranından fazladır.

Tablo 42
Tıpkı Onlar Gibi Popüler Olduğumu Düşünüyordum. Belli Kriterlere Uymayan Arkadaşlarımı Hep Ezik/Eksik Gördüm.

Arkadaşları Eksik- Ezik Görme	Sayı	%
Her zaman	19	5,6
Çoğu zaman	29	8,5
Ara sıra	48	14,1
Hiçbir zaman	244	71,8
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 42) % 71,8'i Winx'i takip etmeye başladıktan sonra hiçbir zaman tıpkı onlar gibi popüler olduğunu düşünmediğini ve belli kriterlere uymayan arkadaşlarını eksik ve ezik görmediğini ifade etmiştir. % 14,1'i Winx'i takip etmeye başladıktan sonra ara sıra kendini popüler görüp, arkadaşlarını eksik ve ezik gördüğünü, % 8,5'i çoğu zaman belli kriterlere uymayan arkadaşlarını eksik ve ezik gördüğünü, % 5,6'sı ise her zaman belli kriterlere uymayan arkadaşlarını eksik ve ezik gördüğünü ifade etmiştir. Elde edilen verilere göre çocukların büyük

çoğunluğu, Winxi izledikten sonra kendisini popüler olarak görmediğini ve belli kriterlere uymayan arkadaşlarını eksik ve ezik görmediğini ifade etmiştir.

Bu sorudan elde edilen veriler, bir önceki tablodaki (Tablo 41) veriler ile birlikte değerlendirildiğinde şöyle bir sonuç ortaya çıkmaktadır: Winx'i takip etmeye başladıktan sonra oyun oynarken olmak istediği Winx karakteri rolü kendisine verilmeyince kendisini eksik ve yetersiz görenlerin oranı, kendisini popüler görüp belli kriterlere uymayan arkadaşlarını eksik ve yetersiz görenlerin oranından yüksektir. Bu durum yaş aralıkları dikkate alınarak değerlendirildiğinde çocukta özgüven eksikliğinin ortaya çıkabileceği ihtimalini kuvvetle düşündürmektedir.

Tablo 43
Popüler Olmak İstiyordum. Arkadaşlarımın Başka Birine Daha Çok İlg
Gösterdiğini Fark Ettiğim Zamanlarda Kendi İçimde Çok Büyük
Üzüntüler Yaşadım.

Üzüntü Yaşamak	Sayı	%
Her zaman	35	10,3
Çoğu zaman	32	9,4
Ara sıra	81	23,8
Hiçbir zaman	192	56,5
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 43) % 56,5'i hiçbir zaman popüler olma düşüncesinde olmadığını ve arkadaşlarının başka birine ilgi gösterdiğini fark ettiği zamanlarda kendi içinde büyük üzüntüler yaşamadığını ifade etmiştir. % 23,8'inin ara sıra popüler olmak isteyip, arkadaşlarının başka birisine daha çok ilgi gösterdiğinde kendi içinde büyük üzüntüler yaşadığını, % 10,3'ü her zaman kendi içinde büyük üzüntüler yaşadığını, % 9,4'ü çoğu zaman kendi içinde büyük üzüntüler yaşadığını ifade etmiştir. Elde edilen verilere göre çocuklardan çoğunluğunun popüler olma düşüncesinde olmadığını ve arkadaşları başka birisine daha çok ilgi gösterdiğinde kendi içinde büyük üzüntüler yaşamadıklarını görüyoruz. Fakat diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde bu üzüntüyü az ya da çok yaşayan yüksek bir oranla (% 43,5)

karşılaşmaktayız. Çocukların içerisinde bulundukları yaş grupları itibari ile psikolojik olarak hassas bir dönemde bulunduklarını göz önüne alacak olursak bu oran azımsanmayacak derecededir. Aynı zamanda kişilik kazanma dönemi olan bu çağlar, çocuklarda pek çok eksiklik ve yokluk duygusuna da sebebiyet verebilir. Arkadaşlık ilişkilerini, sosyal ilişkilerini, ailevi ilişkilerini olumsuz yönde etkileyebilir.

Tablo 44
Winx Bende Ailem Olmadan da Mutlu Bir Şekilde Yaşayabileceğim Düşüncesini Kazandırmıştı. Ailem Olmadan Yaşamın Özgürlük Olabileceğini Düşündüm.

Özgür Olmak	Sayı	%
Her zaman	33	9,7
Çoğu zaman	28	8,2
Ara sıra	61	17,9
Hiçbir zaman	218	64,1
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 44) % 64,1'i Winx'i takip etmeye başladıktan sonra hiçbir zaman ailesi olmadan mutlu bir şekilde yaşayabileceği düşüncesini kazanmadığını, ailesi olmadan yaşamın özgürlük olabileceği fikrine de kapılmadığını ifade etmiştir. % 17,9'u Winx'i takip etmeye başladıktan sonra ara sıra ailesi olmadan mutlu ve özgür olarak yaşayabileceğini düşündüğünü, % 9,7'si her zaman ailesi olmadan mutlu ve özgür yaşayabileceğini düşündüğünü, % 8,2'si çoğu zaman ailesi olmadan mutlu ve özgür yaşayabileceğini düşündüğünü ifade etmiştir. Elde edilen verilere göre çocuklardan çoğunun, Winx'i takip etmeye başladıktan sonra ailesi olmadan daha mutlu ve huzurlu yaşayabileceği düşüncesine kapılmadıklarını görüyoruz.

Aile toplumun en küçük yapı taşıdır. Bu yapı taşları birleşerek toplumu oluşturur. Temel ne kadar sağlamsa, yapı ne kadar düzgün inşa edildiyse toplum da o derece düzgün ve sağlıklı olur. Türk kültüründe ise aile ayrı bir öneme sahiptir. Asırlardır süren geleneğimizde ve kültürümüzde bu önem kendisini her alanda ve her çağda göstermektedir. Bu kültürün korunması, geleneklere sahip çıkılması gelecek nesillerin devamı ve bekası için de oldukça büyük önem taşır. Bu noktadan hareketle

diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde % 36'lık bir grubun daha küçücük yaşında böyle önemli bir konuda az ya da çok etki altına girdiğini görüyoruz. Hâlbuki bu yaşlardaki bir çocuğun normal şartlarda ailesinden ayrı yaşamak ya da ailesinin yanında olmamasının özgürlük olabileceği ve bundan mutluluk duyacağı gibi bir düşünceye kapılması mümkün değildir. Zira bu yaşlardaki çocuklar hangi milletten olursa olsun korunmaya, himaye edilmeye ve aile sevgisine muhtaçtır.

Tablo 45
Winx Karakterleri İle İlgili Olumsuz Bir şey Söylendiğinde Şu Anda Bile Huzursuz Oluyorum. Bu Durum Beni Rahatsız Ediyor. Bu Olumsuzluğun Doğru Olduğunu Bilsem Bile Duymak İstemiyorum.

Duymak İstemiyorum	Sayı	%
Her zaman	17	5,0
Çoğu zaman	14	4,1
Ara sıra	38	11,2
Hiçbir zaman	271	79,7
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 44) % 79,7'si Winx karakterleri ile ilgili herhangi bir olumsuz söz duyduğunda hiçbir zaman rahatsızlık duymadığını ifade etmiştir. % 11,2'si şu anda bile Winx'le ilgili olumsuz bir söz duyduğunda ara sıra rahatsız olduğunu, % 5,0'ı şu anda bile olumsuz bir şey duyduğunda her zaman rahatsız olduğunu, % 4,1'i şu anda bile olumsuz bir şey duyduğunda çoğu zaman rahatsız olduğunu ifade etmiştir. Elde edilen verilere göre çocukların büyük çoğunluğu Winx karakterleri ile ilgili olumsuz bir şey duyduklarında şu anda hiçbir rahatsızlık duymadıklarını ifade etmişlerdir. Diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde yaklaşık %20'lik bir grubun aradan yıllar geçmiş olmasına rağmen şu anda bile Winx karakterleri ile ilgili olumsuz bir şey duyduklarında az ya da çok rahatsız olduklarını görmekteyiz. Bu durum çocukların bu karakterleri az ya da çok takip etmeleriyle ilgili olabilir. Kaç yaşından beri ve ne kadar süre ile takip ettikleriyle ilgili de olabilir. Çocukların psikolojik durumu ve karakterleriyle de ilgili olabilir. Bizim için önemli olan bu çocukların bu karakterleri yaşları ilerlemiş olmasına rağmen içselleştirmiş

olmalarıdır. İçselleştirmiş olmak, söz söyletmemek de karakterlerin yaptıkları her tür davranış ve söylemin içtenlikle ve sorgusuz kabul edilmişliği anlamına gelebilir.

Tablo 46
Etrafımda Bulunan Çocuklar (kardeş, kuzen, komşu...) Winx Karakterlerini Sıkı Bir Şekilde Takip Ediyorlar.

Takip Etme	Sayı	%
Her zaman	36	10,6
Çoğu zaman	59	17,4
Ara sıra	133	39,1
Hiçbir zaman	112	32,9
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 45) % 39,1'i etrafında bulunan çocukların (kardeş, kuzen, komşu) Winx'i sıkı bir şekilde ara sıra takip ettiklerini ifade etmişlerdir. % 32,9'u etrafında bulunan çocukların hiçbir zaman Winx'i sıkı bir şekilde takip etmediklerini, % 17,4'ü çoğu zaman Winx'i sıkı bir şekilde takip ettiklerini, % 10,6'sı her zaman Winx'i sıkı bir şekilde takip ettiklerini ifade etmişlerdir. Elde edilen verilere göre çocukların, etrafında bulunan çocukların (kardeş, kuzen, komşu) Winx'i ara sıra sıkı bir şekilde takip ettiklerini ifade ettiklerini görüyoruz. Veriler genel olarak değerlendirildiğinde ise nesil ilerlemesine rağmen takip oranında çok az bir değişiklik (% 32,9) olduğunu söylemek mümkündür. Bu durum Winx Clup karakterlerinin çizgi filminin ilk yayınlandığı 2004 yılından beri hâlâ çocuklar tarafından ilgiyle izlenip, ürünlerinin takip edildiğini gösteriyor Zaten aylık çıkarılan dergileriyle, kitaplarıyla, sinema filmleriyle Winx hâlâ çocukların gündemindeki yerini korumaya devam etmektedir.

Tablo 47
Winx Clup Çizgi Filmini Hâlâ Seyrediyor ve Ürünlerini
Hâlâ Kullanmaya Devam Ediyorum.

Kullanma	Sayı	%
Evet	40	11,8
Hayır	300	88,2
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 46) % 88,2'si Winx'i hâlâ takip etmediğini ve ürünlerini de kullanmaya devam etmediğini ifade etmiştir. % 11,8'i ise Winx'i hâlâ takip edip, ürünlerini kullanmaya devam ettiğini söylemiştir. Elde edilen verilere göre çocukların çoğunluğunun hâlâ Winx karakterlerini takip edip ürünlerini kullanmadıklarını görüyoruz. Bu durum, onların yaşlarının büyümesiyle birlikte mevcut ürünlerin ve yayınların yaşlarına göre basit kalmasından kaynaklanıyor olabilir ya da çocukların yaşlarının büyümesiyle birlikte ilgi alanları da farklılaşmıştır, şeklinde de yorumlanabilir.

Tablo 48
Winx'i Çocukluğunda Takip Eden Biri Olarak; Kardeşime, Çocuğuma, Herkese Rahatlıkla Takip Etmelerini Tavsiye edebilirim.

Tavsiye Etmek	Sayı	%
Her zaman	35	10,3
Çoğu zaman	24	7,1
Ara sıra	106	31,2
Hiçbir zaman	175	51,5
Toplam	340	100,0

Ankete katılan 340 kişiden (Tablo 47) % 51,5'i Winx'i kardeşine, çocuğuna, herkese hiçbir zaman rahatlıkla tavsiye edemeyeceğini ifade etmiştir. % 31,2'si Winx'i ara sıra tavsiye edebileceğini, % 10,3 her zaman tavsiye edebileceğini, % 7,1'i ise çoğu zaman tavsiye edebileceğini ifade etmiştir. Elde edilen verilere göre çocukların çoğu Winx'i kardeşine, çocuğuna, herkese hiçbir zaman rahatlıkla tavsiye etmeyeceğini ifade ettiği görülmüştür. Diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde ise az ya da çok tavsiye edebileceklerin oranının neredeyse yarı yarıya olduğu gözlemlenmiştir.

Tablo 49

**Ailenin Aylık Geliri / Winx'i takip etmeye başladıktan sonra
alışveriş yapma ve daha güzel giyinme isteği duydum.
(Karşılaştırma Tablosu)**

Ailenin Aylık Geliri	Winx'i takip etmeye başladıktan sonra alışveriş yapma ve daha güzel giyinme isteği duydum.				Toplam
	Her zaman	Çoğu zaman	Ara sıra	Hiçbir zaman	
0-1300	3	7	9	13	32
1301-2500	8	23	41	51	123
2501-5000	12	28	31	50	121
5001-7500	8	5	14	16	43
7501-10000	3	2	2	6	13
10000 ve üzeri	1	0	4	3	8
Toplam	35	65	101	139	340

Ankete katılan 340 kişinin (Tablo 49) vermiş oldukları cevaplar karşılaştırmalı şekilde analiz edilmiştir. Yukarıdaki tabloda ailenin aylık geliri ile Winx'i izlemeye başladıktan sonra çocuklarda alışveriş yapma ve daha güzel giyinme isteğinin artıp artmadığı karşılaştırmalı olarak ölçülmüştür. Elde edilen verilere göre ailelerinin geliri, (0-1300) TL aralığında olan çocuklardan % 40'ı Winx'i izlemeye başladıktan sonra hiçbir zaman alışveriş yapma isteğinin artmadığını, % 60'ı ise az ya da çok satın alma isteğinin arttığını ifade etmiştir. Ailesinin geliri (1301-2500) TL aralığında olan çocukların % 41'i Winx'i izledikten sonra hiçbir zaman satın alma isteğinin artmadığını, % 59'u ise az ya da çok satın alma isteğinin arttığını ifade etmiştir. Ailesinin geliri (2501-5000) TL aralığında olan çocukların % 41'i Winx'i izledikten sonra hiçbir zaman satın alma davranışının artmadığını % 59'u az ya da çok satın alma isteğinin arttığını ifade etmiştir. Ailesinin geliri (5001-7500) TL aralığında olan çocukların % 37'si Winx'i izledikten sonra hiçbir zaman satın alma davranışının artmadığını, % 63'ü az ya da çok satın alma davranışının arttığını ifade etmiştir. Ailesinin geliri (7501-10.000) TL aralığında olan çocukların % 46'sı Win'i izledikten sonra hiçbir zaman satın alma davranışının artmadığını, % 54'ü az ya da çok satın alma

davranışında artma olduğunu ifade etmiştir. Ailesinin geliri (10.000 ve üzeri) TL olan çocukların % 37'si Winx'i izledikten sonra satın alma davranışının hiçbir zaman artmadığını, % 63'ü az ya da çok satın alma davranışında artma olduğunu ifade etmiştir.

Elde edilen verilere göre, çocuklarda Winx'i izlemeye başladıktan sonra az ya da çok satın alma isteğinin en fazla arttığı aile gelir aralığı; (5001-7500) TL ve (10.000 ve üzeri) TL aralığında olan ailelerde görülmüştür. Genel olarak değerlendirdiğimizde tüm gelir aralıklarında olan ailelerin çocuklarında az ya da çok satın almaya karşı bir istek oluştuğunu görmekteyiz. Ankete katılan kişilerin (Tablo 7) ekonomik durumları göz önünde bulundurulduğunda ise çocukların ailelerinden % 81,2'sinin gelirinin yoksulluk sınırının altında olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen verilere göre en fazla satın alma isteği ise ekonomik durumu iyi olan ailelerin çocuklarında görülmüştür. Bu durum, alım gücünün fazla olmasıyla birlikte satın alma davranışını da doğru oranda artabileceği düşüncesini ortaya çıkarabilir.

Tablo 50

**Baba Eğitim / Winx'i takip etmeye başladıktan sonra alışveriş yapma ve daha güzel giyinme isteği duydum.
(Karşılaştırma Tablosu)**

Baba Eğitim	Winx'i takip etmeye başladıktan sonra alışveriş yapma ve daha güzel giyinme isteği duydum.				Toplam
	Her zaman	Çoğu zaman	Ara sıra	Hiçbir zaman	
İlkokul	5	14	20	27	66
Ortaokul	7	11	23	24	65
Lise	13	23	31	45	112
Üniversite	7	13	23	34	77
Yüksek lisans	2	4	4	9	19
Okula gitmemiş	1	0	0	0	1
Toplam	35	65	101	139	340

Ankete katılan 340 kişinin (Tablo 50) vermiş oldukları cevaplar karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Yukarıdaki tabloda babanın eğitim durumu ile çocuklarda Winx'i izlemeye başladıktan sonra alışveriş yapma ve daha güzel giyinme isteğinin

artıp artmadığı karşılaştırmalı olarak ölçülmüştür. Elde edilen verilere göre babası ilkokul mezunu olan çocuklardan % 40'ı Winx'i izlemeye başladıktan sonra hiçbir zaman satın alma isteğinin artmadığını, % 60'ı ise az ya da çok satın alma isteğinin arttığını ifade etmiştir. Babası ortaokul mezunu olan çocukların % 37'si Winx'i izlemeye başladıktan sonra hiçbir zaman alışveriş yapma isteğinin artmadığını, %63'ü az ya da çok alışveriş yapma isteğinin arttığını ifade etmiştir. Babası lise mezunu olan çocukların % 40'ı Winx'i izlemeye başladıktan sonra hiçbir zaman alışveriş yapma isteğinin artmadığını, %60'ı az ya da çok alışveriş yapma isteğinin arttığını ifade etmiştir. Babası üniversite mezunu olan çocukların % 44'ü Winx'i izlemeye başladıktan sonra hiçbir zaman alışveriş yapma isteğinin artmadığını, % 56'sı az ya da çok alışveriş yapma isteğinin arttığını ifade etmiştir. Babası yüksek lisans yapan çocukların % 47'si Winx'i izlemeye başladıktan sonra hiçbir zaman alışveriş yapma isteğinin artmadığını, % 53'ü az ya da çok alışveriş yapma isteğinin arttığını ifade etmiştir. Babası hiç okula gitmemiş çocukların % 100'ü her zaman alışveriş yapma isteğinin arttığını ifade etmiştir.

Elde edilen verilere göre, baba eğitim durumu okula gitmemiş olan çocukların tamamının satın alma davranışında yüksek oranda bir artış görüyoruz. Fakat ankete katılanlar arasında babası okula gitmemiş olan yalnızca bir öğrenci vardır. Diğer veriler incelendiğinde; baba eğitim durumu ortaokul olan çocuklarda, satın alma davranışının en yüksek oranda olduğu görülmektedir. En az satın alma davranışı gösteren çocuklar ise yüksek lisans yapmış olan babaların çocuklarıdır. Genel olarak değerlendirdiğimizde ankete katılan çocukların yarıdan fazlasında, Winx'i izleme başladıktan sonra satın alma davranışında artış olduğu görülmektedir. Bütüncül olarak değerlendirdiğimizde ise babaların eğitim durumu arttıkça çocuklardaki satın alma davranışında azalma olduğu görülmüştür. Buradan hareketle ailelerin bilinçli hareket etmesi ve çocuklarını yetiştirirken belli değerlere dikkat etmesinin önemi de ortaya çıkmaktadır.

Anket soruları içerisinde yer alan; **“Konu ile ilgili başka söylemek istediklerin varsa buraya ekleyebilirsiniz.”** kısmına çocuklardan bazı yorumlar gelmiştir. Bu yorumlar aşağıda olduğu gibi verilmiştir.

✓ *Winx mükemmel bir şeydir.*

✓ *Çizgi filmlerin kız çocuklarına olan etkisine daha çok bulunmuşsunuz ve toplum sadece kadın bireylerden oluşmaz. Erkeklerle olan etkilerini de gözlemlerseniz daha objektif bir sonuca varabilirsiniz. Aynı zamanda çizgi filmlerin ata-erkek toplumu nasıl etkilediğine de bakmanızı öneririm. Mesela en masum gelen Disney animasyonlarında bile dişi taraf her daim daha naif daha saf ve kendisini kurtarmak için erkek beklemektedir. Bu konuyu da tezinize ekleyebileceğinize inanıyorum.*

✓ *Tabii ki de her çizgi film gibi Winx'in de çocuklar üzerinde etkisi olabileceğini düşünüyorum. Fakat bence bu durumun abartılmaması gerek. Sonuçta şu zamanda büyükler bile dizilerin/filmlerin etkisi altında kalabiliyor. İnsanı etkilemeyen bir şey yok artık. Her şeyden etkilenir, psikolojimiz bozulur olduk. Önemli olan insan kendi aklını kullanmalı, iradeli olmalı. Ben şimdi bu çizgi filmlerdeki şeylere özensem mantıklı olur mu? Olmaz. Sonuçta o hayat gerçek değil e gerçekte bu kadar mükemmel bir hayat yok. Hem fiziğim güzel hem yüzüm güzel. Zenginim. Yakışıklı akıllı bir sevgilim var. Hayatım mükemmel gidiyor. ııııı Böyle bir şeyin olamayacağını çocuklara da anlatmamız lazım tabi. Yani bu bir çizgi film ve çocuklara bu durumu anlattıktan sonra da onları çok etkileyeceğini sanmıyorum. :)*

✓ *Gereksiz bir çizgi film olduğunu fark etmem çok uzun zamanımı aldı ama çocuk aklımla kolay kandırıldığımı anladım.*

✓ *Winx çok güzel ve yararlı bir çizgi film*

✓ *10 yaşındayım, yarışmalarından üç defa hediye kazandım. 1-10 parça Winx hediye paketi, 2- Winx valizi, 3- İtalya tatili.*

✓ *Arkadaşlık duygum, hayvan severliğim, kitap okuma alışkanlığım Winx'ten önce de annem tarafından bana kazandırılmıştı. Ayrıca annem bu tarz şeylere (Winx karakterleri ve davranışları gibi) özenmenin gereksiz olduğuyla ilgili sık sık benimle konuşurdu. Bu nedenle hiç Winx karakterlerinden biri olmak istemedim. Sadece kıyafetlerime biraz daha dikkat ettiğim bir dönem yaşamıştım. Şu anda bu konuda herhangi bir etkilendiğim unsur yok. Rahatsa alırım. Ama ailesinin benimki kadar*

ilgilenmediği evlerde özellikle kız çocukları Winx karakterlerini kendilerine daha güçlü rol model alıyor olabilir. Bu da arkadaşlık ilişkilerine genel davranışlarına yansıyor olabilir.

✓ Çocukları etkileyen bir çizgi film bu tür çizgi filmlerin yapılmasına şiddetle karşıyım.

✓ Bence bu soruların çoğuyla bu çizgi filmin alakası yok. Yetişkinler bunları düşündüğünde bazı yetişkinlere mantıklı gelebilir soruların bir kısmı. Fakat çocuk olan birinin bunları zaten düşünmediğini, çocukların zaten hayali dünya ile gerçek dünyayı ayırtılabildiği bir zekâları var her ne kadar da bu tarz çizgi filmleri çok sevseler de. Kitap, dergi, eşya vb. alırken de çocukların istediği figürde alması da çok doğal. Tabii ki de hâlâ etkisinde değilim yaşıma itibariyle fakat çocukken ben ve arkadaşlarım böyleydik. Şu anda da izleyen çocukların aynen bizim gibi olduklarını düşünüyorum.

✓ Gerçekten oldukça çarpıcı ayrıntılar. İnsan yeni yeni farkına varıyor.

✓ Winx çoğu yönden iyi bir çizgi film.

✓ Winx'in çizgi dizisini hep izlerdim lakin onun bir "çizgi dizi" olduğunun farkında olduğum için gerçek hayatıma yansıtmadım. Sadece izledim, etkilenmedim.

✓ Çizgi filmde özendirilen hayata biraz özendim ama hiçbir zaman uygulama çabam olmadı. Ama kesinlikle çok zararlı olduğunu düşünüyorum.

✓ Kız kuzenlerim tam bir Winx hastaları. Onları izlediklerinden beri edepsizlikleri arttı. Sevgili ile ilgili konuşmalarını duydum. Kız kuzenlerimden çoğu ilkokul ve ortaokulda. Ayrıca açık seçik giyinme hevesleri daha arttı .

✓ Hâlâ Winx Club ve Barbie bebeklerini alıyorum. Ortaokuldayken bebeklerimi onlar gibi giydirirdim. Şimdi onlar gibi giyiniyorum.

✓ Başka ülkenin çizgi filmi o ülkenin kültürünü yansıtır. Tıpkı bizim çizgi filmlerimizde İslami motiflere yer verilmesi gibi. Çocukların tamamıyla çevresel etkenlerle oluşan olumsuz davranışların hepsini bir çizgi filme yüklemek yerine aile ve din yapılarını incelemekte ve buna yönelik bir anket düzenlemek daha mantıklı olur. İslami motiflere yer vermekte çekinmeyen milletimizin başka kültürlerin dinî motiflerine bu denli önyargılı olması ironik bir durum. İnsanlara maddi manevi zarar veren ideolojileri incelemek akabinde araştırmak yerine bir çizgi filmi bu kadar çarptırmak hoş değil

✓ Çocukken Winx çizgi filmini izledikten sonra gerçek hayata dönünce çok mutsuz oluyordum.

✓ Hevesti sadece.

✓ Benim için sadece bir çizgi filmdi. Küçükken izledim ve üzerimde hiç bir etkisi kalmadı.

✓ İlkokula giden kuzenlerim Winx şarkılarını ezberleyip söylüyorlar.

✓ Winx pişmanlıktır.

✓ Winx'in çocukları içinde bulunduğu çevreye bağlı olarak etkilediğini düşünüyorum. Çocuk daha huzurlu mutlu bir ortamda yetişiyorsa, çizgi filmlere, Winx'e özenmez. Gerçek hayatta o mutluluğu bulamadığı zaman çizgi filme özenir ve o sanal dünyada yaşamaya başlar.

✓ Winx beni o kadarda etkilemedi.

✓ Winx değil de Disney'i konu alabilirdiniz. Ben Winx'le çok ilgili değildim çünkü. Ama yinede eğlenceli bir anketti.

✓ Belli yaş grubundaki kızlar için çok tehlikeli olduğunu düşünüyorum. Winx kızları' nın abartılı makyajı ve olgun giyimleri küçük yaştaki kız çocuklarına kötü örnek oluyor.

✓ Eskiden Winx'i takip etmiş biri olarak çocuklara kötü örnek teşkil edebilecek bir çizgi film olduğunu düşünüyorum. Örneğin; sevgililerinin olması, sihirle her istediklerini anında elde edebilmeleri, açık kıyafetler giymeleri, mitolojik öğelere fazla yer verilmesi, sihir ve benzeri öğelerle küçük yaştaki çocuklara dinî sorgulatarak algılarını değiştirmeleri, bazı karakterlerin agresif ve kötü davranışlarda bulunmaları, çocukları, kendilerini belli karakterlerle özdeşleştirerek karakteri her ne davranışta bulunursa bulunsun örnek alıp özendirerek her koşulda savunmaya teşvik etmeleri, belli bir güzellik algısı oluşturarak çocuklara daima güzel olma, Winx karakterleri gibi olmaya çalıştırarak kendini çirkin hissetmesine sebep olmaları, küçük yaştaki çocuklara çeşitli kozmetik ürünleri ve Winx tarzında modaya uygun giyinmeye teşvik etmeleri gibi.

✓ Çok çocukça ve saçma bir dizi. Aynı zamanda gereksiz ve zaman kaybı. Bence çok yanlış bir örnek seçmişsiniz. Başka bir çizgi film olsaydı çoğu cevabım evet olabilirdi.

✓ Bu tür şeylerin yasaklanması gerektiğini düşünüyorum. Düşünemeyen ve sorgulamayan insanlar yaratmak için bu tür çizgi filmler yapılıyor. Aptal insanları yönetmek ve haklarını yemek kolay olduğundan insanları aptallaştırıyorlar. Sorgulamayan ve düşünmeyen insanlardan şu anda nefret ediyorum.

✓ Bu çizgi filmler beni de rahatsız ediyor çocukların bu tür şeyler izlemesi beni endişelendiriyor. Ailelerin bu konuda bilgilendirilmesi gerektiğini düşünüyorum .

✓ Takip etmek derken sadece çocukluk zamanlarımda televizyondan izliyordum onun dışında takip etmedim.

✓ Neden Winx bence çocuklar için daha tehlikeli çizgi filmler var. Örneğin Ben10... Ben Winx in o kadar yani aşırı tehlikeli bir çizgi film olduğunu düşünmüyorum

✓ Winx'i oldum olası sevmedim. Diğer çizgi filmler gibi izliyordum.

✓ Hâlâ yeğenimle beraber sinemasına gittiğim, televizyonda beraber izlediğim oluyor.

✓ Winx değil Barbie izleyin.

✓ Winx ve bunun gibi çizgi filmlerin çocuklara ruhsal ve davranışsal olarak zarar verdiğini düşünüyorum. Çok etki etmese de bilinçaltına birtakım olumsuz düşüncelerin empoze edildiğini düşünüyorum. Eleştiriyoruz ama bu kötülüğü yok edecek bir iyilik de yapmıyoruz. Dinimize, kültürüme ve geleneklerime uygun başarılı çizgi filmler yapılırsa; ebeveynler de çocuklarına bu tür çizgi filmleri izletir. Çocuk kanalların da bunun gibi programlar yayınlanır. Biz ne yapıyoruz, şu kötü bu kötü... Eğer iyi olsaydı kötüyü izlemezdik.

✓ Bu çizgi filmin bende etkisi olmasa da başka çocuklarda olabilir. Çocuklara fiziksel görüntünün kişiyi üstün kılmasını aşıyor olabilir.

✓ Özellikle Flora'yi ayrı severdim :))

✓ Arkadaşım ben de çocukken bu çizgi filmi izlerdim tabi ki özenirdim. Fakat burada bütün etki çizgi filmde yayınlanan şeyler değil, evet çizgi film etkiler ama bu etkiyi çocuğun üstünden kaldırmak anne babaya düşer. Çizgi filmler hayal kurmak ve kurdurmak içindir bu yüzden çizgi filmleri kötülemek yerine yeni nesil anne babaları bilinçlendirelim, teşekkürler.

✓ Bu form, hazırladığınız bir tez için galiba. Gayet başarılı bir form olmuş. Ancak, bir çizgi filmde bu kadar derin mana aramak, bence çok doğru değil. Her ülkenin, her milletin farklı kültürleri var. Menşei Türk olmayan yapımlarda elbette ki

kendi kültürümüzle çelişen yargılar olabilir, çok normal bir durum. Yine de tezinizde başarılar dilerim. Formdan da anlaşıldığı gibi, ayrıntılı bir çalışma olmuş galiba. İyi şanslar.

✓ *Winx, tutuşunca el ele Bulutlar üzerinde Sihirli diyarlara uçarız. Wiiiiiiiiinx Sihirlisin sen Wiiiiinx Kızlar içinde Wiiiiiiiiiiiiinx Macera burcundansın. Winx Işık veya peri Winx...*

✓ *Gerçekten başarılı bir araştırma olan bu anketinizi sadece Winx için değil de genel olarak çizgi filmler için olsaydı daha iyi olurdu. Teşekkürler başarılar dilerim.*

✓ *Winx'i izlerken daha küçüktüm, aklım sadece oyundaydı ve Winx'i sorgulamadan eğlenmek amaçlı izliyordum.*

Araştırma kapsamında çocukların içlerinden geldiği gibi yorum yapabilmelerine imkân tanınmıştır. Yapılan bu yorumlar bizler için ayrı bir değer taşımaktadır. Zira çocukların kendi ifadelerini kullanarak, hissettikleri ve düşündükleri şeyleri özgürce yazdıklarını görüyoruz. Zaten bu çalışmada hedeflenen de bütünüyle sahanın içinden yani konunun kendi muhataplarından yola çıkılarak araştırmanın hazırlanması ve sonuca ulaştırılmasıdır. Çocukların söylediklerini kategorize ederek yorumlamak mümkün değildir. Zira anketi yanıtlayan her çocuk, soruların sonunda kendi kişisel düşüncelerini o anki hissiyatına göre yansıtmıştır. Ayrıca yorumların yapılmasında çocukların aile yapısı, psikolojik durumları, karakterleri, kişilik özellikleri gibi pek çok faktörün de önemi vardır. Tüm bunlar aslında çalışmanın özgünlüğünü de ifade eder. Ayrıca değerlendirmede bulunan çocukların lise çağında olduklarını da yeniden belirtmekte fayda görmekteyiz. Bizim bu konudaki değerlendirmelerimiz de bu noktadan hareketle genel olacaktır.

Yazılanları incelediğimizde çocukların kızlar üzerinden hazırlanan ve ataerkil bir topluma ait; erkek çocuklarının güçlü, kız çocuklarının daha naif ve savunmasız ifade edildiği bu yapımlara tepki gösterdiğini görüyoruz. Bu noktada sadece incelenen Winx çizgi filminden değil tüm çizgi filmler üzerinden hareketle düşüncelerini ifade etmişlerdir. Zaten çalışma için seçilen çizgi film örneklem özelliği taşımaktadır. Çocuklar çizgi filmler ile yetişkinlere ait yapımları kıyaslamış, bilinçli yetişmenin ve bu

şekilde hareket etmenin önemine vurgu yapmışlardır. Çocuklar çizgi filmdeki karakterlerin ve konuların gerçek hayatta var olmadığına dair aileleriyle iletişim halinde olduklarında etki oranının azaldığını, zamanla da kaybolduğunu ifade etmişlerdir. Bu durum ailelerin çocuklarıyla konuşmalarının bilinçlendirme noktasında önemli bir unsur olduğunu göstermektedir. Çocuklar, hazırlanan yapımların hangi kültürde hazırlandıysa o kültürü yansıtacağını söylemişler. Alternatif olarak da kendi kültürümüzü yansıtan kaliteli ve ilgi çekici yapımların hazırlanarak çocuklara sunulması gerektiğini ifade etmişlerdir. Çocuklardan bazıları Winx çizgi filmini izlemekten pişman olduğunu ifade ederken, bazıları da bu çizgi filmin çok iyi bir çizgi film olduğunu düşündüklerini ifade etmişlerdir. Bazıları ise hayvan ve doğa sevgisi, kitap okuma alışkanlığı kazanma gibi pek çok güzel değeri bu çizgi film sayesinde kazandığını ifade etmiştir. Çocuklardan bazıları çizgi filmdeki bazı karakterleri kendisi ile özdeşleştirdiğini ifade ederken bazıları kıyafet tarzlarından etkilendiğini ve hâlâ uyguladığını ifade etmiştir. Çocuklardan bazıları bu tür yapımların, insanların sorgulamadan yetişmelerine sebep olduğunu ifade etmiş, bunun ortaya çıkaracağı olumsuz sonuçlardan bahsederek denetlenmesi gerektiğini söylemişlerdir. İrdeledikleri her konuda ise ailenin önemine vurgu yapmışlardır. Yazılanlara genel olarak baktığımızda, çocukların ifade ettikleri neredeyse her konunun anket soruları içerisinde yer aldığını görüyoruz. Bu durum araştırmanın objektifliğini ve özgünlüğünü de ortaya koymaktadır. Ayrıca henüz lise çağında olan bu çocuklardan bazılarının sorgulayıcı ve geniş bir dünya görüşüne sahip bireyler olduğunu da görmekteyiz. Fikirlerini düzgün cümlelerle ifade ettikleri gibi bazı konularda alternatif çözüm yollarını da belirtmişlerdir. Tüm bunlar bizler için ayrıca bir değer taşımaktadır.

BEŞİNCİ BÖLÜM

SONUÇ VE ÖNERİLER

Çizgi film ve yan ürünlerinin çocuklar üzerindeki etkilerini ortaya çıkarmak için uygulamaya konulan anket soruları, lise öğrencileri ile görüşmeler yapılarak oluşturulmuştur. Hazırlanan sorular üç kere geçerlik güvenirlik testinden geçirilmiş, sorulara son şekli verilmiştir. Sonrasında online anket formu aracılığı ile Türkiye genelinde bulunan lise öğrencilerine ulaşılmış, soruların yanıtlanması sağlanmıştır. 441 kişi anket çalışmasına katılım göstermiştir. Fakat bunlardan 101 kişi Winx'i takip etmediklerini belirttikleri için araştırma kapsamından çıkarılmıştır. Yapılan çalışmanın değerlendirilmesi 340 kişi üzerinden SPSS 22 programı kullanılarak yapılmıştır. Hazırlanan frekans tabloları betimsel şekilde tek tek yorumlanmıştır. Yapılan alan araştırması ile ulaşılan sonuçlar maddeler hâlinde sunulmuştur. Elde edilen sonuçlara göre de bazı önerilerde bulunulmuştur.

Anket sorularının nasıl hazırlandığı ve uygulama aşamaları yöntem kısmında detaylı olarak açıklanmıştır. Ayrıca beşinci bölümün başında da konuyla ilgili bazı açıklamalarda bulunulmuştur. Tablolar betimsel olarak yorumlanarak tüm oranlar detaylı bir şekilde açıklanmıştır. Bunun yanı sıra hem betimsel yorumlarda hem de sonuç kısmında değerlendirme yapılırken “hiçbir zaman” seçeneğine ait veriler ayrı tutulmuş, bazı yerlerde ise “her zaman, çoğu zaman, ara sıra” seçenekleri bir arada değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmeyi yaparken de ayırım belli olsun diye “ az ya da çok “ ifadesi yorum ve sonuç kısmında sıklıkla kullanılmıştır.

5.1.SONUÇLAR

Winx Clup karakterlerini kızlar erkeklerden daha fazla takip etmektedirler.

Türkiye'nin pek çok ilinde yaşayan çocuklar bu karakterleri takip etmiştir.

Yapılan bu çalışmaya, her lise sınıf düzeyinden (9-10 -11-12) öğrenci katılım göstermiştir.

Yapılan bu çalışmaya pek çok okul türünden, farklı oranlarda öğrenci katılım göstermiştir.

Çocukların ailelerin aylık gelirleri birbirinden farklıdır. Çocuklardan çoğunun ailesi, anketin yapıldığı dönemde yoksulluk sınırının altında bir gelir seviyesine sahiptir.

Çocukların tamamı Winx Clup karakterlerini hayatlarının bir bölümünde takip etmişlerdir.

Çocukların çoğunun, Winx karakterlerini 7-10 yaşları arasında takip etmeye başladıkları görülmüştür. Takip etmeye başlama yaşının 3-6 yaşa kadar düştüğü tespit edilmiştir. Araştırma esnasında elde edilen verilerin, yapımcı şirket olan Rainbow S.p.A'nın hedef kitlesi olan 4-16 yaş ile uyumlu olduğu görülmüştür. Bu sonuç yapımcı şirketin hedef tutturma noktasında başarılı olduğunu da gösterir.

Çocuklar, Winx Clup karakterlerini en fazla çizgi filmini izleyerek takip etmişlerdir.

Winx Clup karakterlerini oluşturan yapım şirketi bu karakterlerle ilgili pek çok yan ürün oluşturmuş, bu çalışmaya katılan çocukların da çoğunluğu bu yan ürünleri satın alarak kullanmışlardır.

Çocuklardan çoğu, karakterlerin dış görünümüne ait (kıyafet, saç, makyaj) kısmında, Winx'ten etkilenmemiştir. Fakat yaklaşık % 40'lık bir grup az ya da çok etki altında kalmıştır. Bu durumu kıyafet seçimi, saç tarzı ve makyaj yapma isteği noktasında etkilenme oranı açısından göz önünde bulundurduğumuzda, kusursuz görünüme sahip olma isteğinin diğerlerine göre çocukları daha yüksek oranda etki altına aldığı görülmüştür.

Çocuklardan çoğunun, karakterlerin kusursuz görünümüne bakarak, kendilerinin de kusursuz olma noktasında bir isteğe veya duyguya kapıldıklarını görüyoruz. Fakat %40'lık bir grubun az ya da çok etki altında kaldıklarını söylemek mümkündür. Bu durumda şöyle bir sonuca varılabilir: Her insanın kişilik özellikleri, psikolojik durumu, aile ortamı, çevresi ve dış görüntüsü farklı olduğundan çizgi film

karakterlerinin de çocuklar üzerinde göstermiş olduğu etki farklı olacaktır. Bu durumda çocukların etki altında kalmadıklarını söylemek mümkün değildir.

Bu çalışmaya katılan öğrencilerin çoğunun, arkadaş seçiminde Winx'ten etkilenecek insanları güzel çirkin diye ayırıp, arkadaş seçmedikleri görülmüştür.

Çocuklardan çoğunun, büyü ve sihir yapmaya özenme noktasında Winx'ten etkilendikleri görülmüştür. Bu etkilenme zihinsel ve fiili olarak kendini göstermiş, davranışlara da yansımıştır. Araştırmaya katılan çocuklardan yaklaşık yarıya yakınının, gerçek hayatta büyü ve sihir yapma isteği duyduklarında, bu istek gerçekleşmediği zaman herhangi bir eksiklik duygusuna kapılmadıklarını görüyoruz. Fakat çocukların diğer yarısı, kendi içinde eksiklik duygusunu az ya da çok hissettiğini ifade etmiştir. Bu durum çocuğun dünyasında kendini; hayal kırıklığı ve özgüven eksikliği şeklinde de gösterebilir.

Winx Clup karakterlerinden bazılarının birbirleri ile sevgili oldukları tespit edilmiştir. Araştırmaya katılan çocukların Winx karakterlerini yoğunlukla takip etmeye başladıkları yaş aralıkları (7-12) dikkate alındığında, Winx'in kurgusu hiçbir şekilde çocukların yaş seviyesine uymamaktadır. Öğrencilere yöneltilen sorulardan hareketle çocuklardan çoğunluğunun o dönemde bir sevgiliye sahip olma isteği duymadıklarını görmekteyiz. Fakat yaklaşık %40'lık bir grubun bir sevgilisi olmadığı için üzüldüğünü aynı zamanda ilkökul çağlarında pek çok arkadaşının bu karakterlerden etkilenecek sevgili olduklarını, tıpkı onlar gibi duygusal ve fiziksel anlamda birbirlerine yakın davrandıklarını ifade ettiklerini görüyoruz. İlgili yaş aralıkları açısından baktığımızda sevgili edinme ya da bunun eksikliğini hissetme gibi davranışlar, onların hem duygusal ve bilişsel gelişim alanlarına hem de gelişim dönemlerine uygun değildir. Bu durumda ortaya çıkan oran bizim için önem taşımaktadır.

Çocuklardan çoğunun, hayali karakterler olan Winx karakterlerine âşık olup, onları duygusal anlamda kıskanmadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Fakat çocuklardan yaklaşık %40'lık bir grubun az ya da çok hayali Winx karakterlerine âşık olduklarını ifade ettiklerini görüyoruz. Bu kişiler âşık oldukları Winx karakterini duygusal anlamda da kıskandığını söylemiştir. Karakterlere âşık olduğunu söyleyip de; onlara karşı

duygusal anlamda kıskançlık duymadığını söyleyenler arasında 1,1'lik bir oran farkı olduğu görülmüştür. Buradan hareketle hayali olarak kurgulanmış bu karakterlerin çocuklardan bazılarının duygusal dünyasında yer ettiğini söylemek mümkündür. Çocuklar gelişim dönemleri sebebiyle hayal ile gerçeği bazen ayırt edemezler. O nedenle hayali karakterleri veya gerçekleşen olayları gerçekmiş gibi algılayabilirler. Sevgili olmak, âşık olmak gibi duygu veya davranışlar çocukların gelişim seviyelerine de uygun olmadığından çocuğun karakterine veya psikolojik durumuna göre çok farklı olumsuz sonuçlar ortaya çıkarabilir. Bu nedenle Winx Clup karakterlerini takip eden çocuklardan bazısının gelişim dönemine ve çocuk psikolojisine uygun olmayan tutum ve davranışların etkisinde kalmış olabileceği sonucuna varmak mümkündür.

Çocukların, Winx'te Yunan mitolojisi veya ateşe tapma inancına dair herhangi bir bulguya rastlayıp rastlamadıkları da ölçülmüştür. Araştırmaya katılan çocukların bazılarının böyle bir bulguya hiçbir zaman rastlamadıklarını ifade ettikleri görülmüştür. Diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde ise çocuklardan yaklaşık % 60'ı böyle bir bulguya az veya çok rastladıklarını söylemişlerdir. Ayrıca Winx'in kurgusunda, Yunan mitolojisine ait inanç sisteminin, ateşe tapma inancından daha çok yansıtıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Çocukların Winx'i yoğunlukla takip ettikleri yaş dönemi açısından bu durum değerlendirildiğinde çocukların somut işlem döneminde olduklarını görmekteyiz. Somut işlem dönemindeki çocuk etrafında gördüğü şeyleri adeta kayıt eder. Model aldığı davranışları kendisiyle özdeşleştirerek, taklit eder. Bu dönem inanç oluşumu bakımından da önemlidir. Zira bu dönem çocuğunda Allah tasavvurunun daha tam olarak yerleşmediğini biliyoruz. Çocuk soyut döneme tam olarak geçemediğinden zihninde oluşturduğu Allah algısı somut şeyler üzerinden olacaktır. Oluşan bu algının da kendisine sunulan görsellerle doğru orantılı olması muhtemeldir. Bir sonraki dönem olan ergenlik dönemi ise dinî gelişim açısından, sorgulama dönemidir. İlgili gelişim dönemini sağlıklı tamamlayamayan çocuğun Allah hakkındaki yanlış ya da olumsuz algıları, bu dönemde çocukların zihnini olumsuz yönde meşgul edebilir. Onları yanlış düşüncelere itebilir.

Çocukların Allah inancı ile ilgili düşünceleri ölçülmüştür. Çocukların büyük çoğunluğu Winx karakterlerinden birini yaratıcı olarak düşünmediğini ifade etmiştir.

Ayrıca aynı çoğunluk İlkokul/Ortaokul yıllarında tek Allah inancını sorgulamadığını da ifade etmiştir. Fakat yine aynı sorular üzerinden %15'lik bir grubun az ya da çok tek Allah inancını sorguladığını ve Winx karakterlerinden birini yaratıcı olarak düşündüğü zamanlar olduğunu ifade ettikleri görülmüştür. Bulundukları yaş dönemi açısından değerlendirildiğinde bu oran yüksek bir orandır. Çünkü ilgili yaş aralıklarında çocuk sorgulamayı bilmez, otoriteye itaat eder. Büyüklerin söylediği şeyler, onlar için değişmez kuraldır. Kendisine aktarılanı bütünüyle kabul eder, içselleştirir. O halde bu verilerden hareketle çocukları Allah inancı noktasında şüpheyi düşürecek bir otoritenin varlığından söz etmek mümkündür. Araştırmaya katılan bazı çocuklar ise geriye doğru yapılan bu çalışmada, Winx'i izledikten sonra karakterlerden birini yaratıcı olarak düşündüklerini ve tek Allah inancını sorguladıklarını kendileri bizzat ifade etmişlerdir.

Herhangi bir dine ait bilgi veya söylemin Winx'te yer alıp almadığı ölçülmüştür. Araştırmaya katılan çocukların çoğunluğu, herhangi bir dine ait bilgi veya söylemin Winx'te hiç bulunmadığını ifade etmiştir. Diğer verilerden hareketle çocuklardan yaklaşık % 30'luk bir grubun herhangi bir dine ait bilgi veya söylemin Winx'te bulunduğunu düşündükleri görülmüştür. Bunlardan ehli kitap dinlere ait söylemlerin bulunduğunu düşünenlerin oranı % 25,9'dur. Diğer dinlere ait söylemlerin bulunduğunu ifade edenlerin oranı ise % 6,5'tir.

Elde edilen verilere göre, ehli kitap dinler arasında en fazla bilgi veya söylemin bulunduğu düşünülen din Hristiyanlık, en az bilgi veya söylemin bulunduğu düşünülen din ise Müslümanlıktır. İçerik ve kurgu açısından hiçbir şekilde İslam dinî ile bağdaşmayan Winx'te çocuklar Müslümanlık ile ilgili ne gibi bilgi veya söylemler fark etmiş olabilirler diye düşünüldüğünde ise şu sonuca varılmıştır: Müslümanlıkta bulunan yardımlaşma, paylaşma, değer verme, arkadaşlık, doğayı ve hayvanları koruyup sevmeyi, okumaya ve öğrenmeye teşvik vb. pek çok özelliğin bu karakterler tarafından az ya da çok, bir şekilde uygulandığını görüyoruz. Bu durum, tüm bunları fark eden çocukların; Müslümanlıkta tavsiye edilen ve uygulanan bu özelliklerin, Winx'in içeriğinde bulunduğunu düşünmelerinden dolayı böyle bir karara varmış olabilecekleri ihtimalini ortaya çıkarmaktadır.

Ortaya çıkan verilerden hareketle ayrıca şu sonuca da varabiliriz. Çizgi filmin kurgusunu hazırlayanlar belki içeriği zenginleştirmek adına belki de belli bir amaçla, bilinçli olarak her inanıştan bilgi veya söylemi belli bir oranda kurguya yerleştirmiş olabilirler. Anket lise öğrencilerine yönelik, geriye dönük olarak hazırlandığından çocukların konuyu mukayese edebilme oranının yüksek olabileceği sonucu da ortaya çıkmaktadır.

Winx karakterlerinin çocukların satın alma davranışına etkisinin olup olmadığı da ölçülmüştür. Elde edilen verilere göre çocuklardan bazılarının Winx'i takip etmeye başladıktan sonra hiçbir zaman alış veriş yapma veya daha güzel giyinme isteği duymadıklarını ifade etmişlerdir. Fakat diğer verilere bakıldığında çocukların yaklaşık % 59'unun az veya çok alışveriş yapma ve daha güzel giyinme ihtiyacı hissettiklerini görüyoruz.

Winx Clup dergisinin yanında verilen hediyelerin ilgi çekici olmasından dolayı, çocuklarda dergiyi alma isteklerinin artıp artmadığı da ölçülmüştür. Elde edilen verilere göre çocukların bazıları hediyeler sebebi ile hiçbir zaman dergiyi alma isteğinin artmadığını ifade az ya da çok etki etmiştir. Diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde ise çocukların % 64,7'sinin dergiyi satın alma noktasında altında kaldığı sonucuna ulaşıyoruz. Ayrıca verilerden hareketle her zaman ve çoğu zaman dergiyi almak isteyenlerin toplamının hiçbir zaman dergiyi almak istemeyenlerin toplamından fazla olduğu görülmüştür. Bu durum satın alma isteği ve daha güzel giyinme ihtiyacı hissetme davranışı ile karşılaştırıldığında derginin yanında verilen hediyeler sebebi ile dergiyi alma ihtiyacı hissedenlerin oranının daha fazla olduğu sonucunu ortaya çıkarmıştır. Yani görsel özelliği olan somut şeyler, çocuğu satın alma davranışına daha çok itmektedir. Araştırmaya katılan kişilerin ekonomik durumları göz önünde bulundurulduğunda ise çocukların ailelerinden % 81,2'sinin gelirinin yoksulluk sınırının altında olduğu görülmektedir. Veriler karşılaştırıldığında ise çocuklardan çoğunun ekonomik durumlarını zorlayıcı düşünce ve davranışlar içerisine girdikleri sonucuna ulaşmak mümkündür.

Dergilerin yanında verilen bazı hediyeler (oje, ruj, oyuncak elbise kalıpları...) çocukların yaş seviyesine uygun değildir. İçerik; hem kitaplarda hem de dergilerde Türk

kültür ve aile yapısıyla uyumlu değildir. Tamamen farklı bir kültürün öğretileri bilinçli bir şekilde çocuklara görsel ve işitsel tüm kaynaklar kullanılarak aktarılmakta; çocuklar da masum ve savunmasız bir şekilde bu öğretileri alarak, içselleştirmektedirler.

Satın alma davranışını gerçekleştiremeyen çocukların kendilerini kötü veya eksik hissedip hissetmedikleri de ölçülmüştür. Elde edilen verilere göre hiçbir zaman eksiklik hissetmeyenlerin oranı ile az ya da çok bu eksikliği hissedenlerin oranının neredeyse yarı yarıya olduğu görülmüştür. Her çocuğun ekonomik durumu, aile ortamı, psikolojik durumu, kişilik özellikleri farklıdır. Dolayısıyla tüm bunların verilen cevapları etkilediği düşünülmektedir. Buradan hareketle bakıldığında satın alma davranışını gerçekleştiremeyen çocuklardaki eksiklik duygusunun bu kadar yüksek olması; şahsiyet kazanma döneminde olan çocukların, gelişim dönemlerini sağlıklı tamamlamaları açısından oldukça düşündürücü bir sonuçtur.

Winx karakterleri arasında korkutucu karakterler de bulunmaktadır. Bunlar genellikle kötü cadılar/büyücüler veya korkunç görünümlü kötü varlıklar olarak kurguda yer almışlardır. Yapılan araştırmada çocuklara, bu karakterlere bakarak gerçek hayatta korkular yaşayıp yaşamadıkları sorulmuştur. Araştırmaya katılan çocuklardan çoğu Winx'i izlemeye başladıktan sonra gerçek hayatta korkular yaşamadığını ifade etmiştir. Fakat % 20'lik bir grubun Winx'i izledikten sonra az ya da çok gerçek hayatta da korkular yaşadığını ifade ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Bu durumda şöyle bir sonuca varabiliriz: Çocukların karakterleri, içinde bulundukları ortam, izlemeye başladıkları yaş grubu, psikolojik durumları, aile yapısı, aile yaşantısı vb. etkenlerden dolayı; korkutucu Winx karakterleri her çocukta farklı etkiler bırakabilir. Araştırma sonucunda elde edilen veriler çocukların içerisinde bulunduğu gelişim dönemi düşünüldüğünde azımsanmamalıdır.

Çocukların dünyası oyunlardan oluşmaktadır. Araştırmaya katılan çocuklar da Winx karakterlerinden etkilenip, oyunlar oynadıklarını ifade etmişlerdir. Yapılan araştırmada çocuklara oyun oynarken olmak istedikleri Winx karakteri rolü başka arkadaşına verildiğinde kendi içinde rolü alan arkadaşına karşı kötü duygular besleyip beslemedikleri sorulmuştur. Çocuklardan bazıları hiçbir zaman rolü alan arkadaşına yönelik kötü bir duygular beslemediğini ifade etmiştir. Fakat diğer verilere bakıldığında

az ya da çok arkadaşına karşı kötü duygular besleyenlerin oranının % 62,5 olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Buradan hareketle çocukların Winx'e dair oyunlar oynadıklarını ve bu oyunları oynarken de çocuklardan çoğunun arkadaşlık ilişkilerini ve duygularını etkileyecek kadar Winx'ten etkilendikleri sonucuna ulaşmak mümkündür.

Çocukların, oyun oynarken olmak istediği Winx karakteri rolü başkasına verildiğinde kendisini eksik veya yetersiz hissedip hissetmediği ya da güvensizlik duygusu kazanıp kazanmadığı da ölçülmüştür. Elde edilen veriler değerlendirildiğinde çocukların çoğunun, oyun oynarken olmak istediği Winx karakteri rolü kendisine verilmeyince hiçbir zaman eksiklik ve yetersizlik duygusuna kapılmadığını, güvensizlik duygusu içerisine girmediklerini görüyoruz. Diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde ise neredeyse yarıya yakınının oyun oynarken istediği Winx karakteri rolü kendisine verilmeyince az ya da çok eksiklik ve yetersizlik duygusuna kapıldığını ve kendisine güveninin azaldığını ifade ettiklerini görmekteyiz. Ayrıca yapılan araştırmada elde edilen verilere dayanarak şöyle bir sonuç ortaya çıkmaktadır: Oyun oynarken olmak istediği Winx karakteri rolü başka birine verildiğinde; arkadaşına karşı kötü duygular besleyenlerin oranı, kendisini eksik ve yetersiz hissedip, güvensizlik duygusuna kapılanların oranından fazladır. Bu durum, onların Winx karakterleri vasıtasıyla kıskançlık, kin ve nefret duygularını ortaya çıkarıp, şahsiyet hâline dönüştürmeleri tehlikesini de ortaya çıkarmaktadır.

Çocuklar, kendilerini Winx karakterlerinden biri ile özdeşleştirdiklerini ifade etmişlerdir. Yapılan araştırmada çocukların kendilerini özdeşleştirdiği karakterin gerçek hayattaki duygusal dünyasını (daha duygusal, daha sinirli...) etkileyip etkilemediği ölçülmüştür. Çocukların bazıları hiçbir zaman gerçek hayatlarında duygusal etkilenme yaşamadıklarını ifade etmişlerdir. Fakat diğer verilere bakıldığında, az ya da çok etkilenme oranının neredeyse yarı yarıya olduğunu görmekteyiz. Çocukların Winx karakterlerini en çok takip ettikleri yaş aralıkları dikkate alındığında tam da özdeşleşme, taklit etme ve karakter kazanma dönemlerinde olduklarını görüyoruz. Bu noktada çocukların etkilenme oranları da karakterleri, psikolojik durumları ve aile yapıları ile doğru orantılı olacaktır.

Çocuklar bazen kendilerini resim çizerek ifade ederler. Duygu ve düşünce dünyalarındaki pek çok şeyi resim ile ifade etmeye çalışırlar. Yapılan araştırmada çocukların çizdikleri resimlerde Winx karakterlerinden etkilenip etkilenmedikleri ölçülmüştür. Elde edilen verilerden hareketle çocuklardan çoğunun Winx karakterlerini çizdikleri resimlere hiçbir zaman yansıtmadıklarını söylediklerini görüyoruz. Fakat diğer verilere bakıldığında Winx karakterlerinden az ya da çok etkilenerek resim çizdiğini söyleyenlerin oranı % 42'dir. Bu durum çocuk psikoloji alanına girmektedir. Ayrıca incelenmesi gerekir.

Çocukların görsel ve duyuşsal özellikleri olan materyallerden etkilendikleri bilinmektedir. Bu tarz şeyler çocukların dikkatini çeker ve konuya ilgisini arttırır. Hatta eğitimciler de ders işlerken bu yöntemleri kullanarak derslerini daha etkin hale getirirler. Winx'in kurgusunda da müzik ve dans unsurları görsel ve işitsel anlamda kullanılmıştır. Yapılan araştırmada çocukların gerçek yaşamda, Winx'in şarkılarını söyleyip, danslarını yapıp yapmadıkları ölçülmüştür. Elde edilen verilere göre çocukların çoğunluğu (%76) az ya da çok Winx'in şarkılarını söyleyip danslarını yaptıklarını ifade etmişlerdir. Çocuklar görsel ve işitsel anlamdaki şeylerden daha çok etkilendikleri için; sözel veya fiili olarak bunu uygulamaya koymaları da içerisinde bulundukları yaş grupları açısından mümkündür. Bu noktada çizgi filmde yer alan karakterlerin ortaya koyduğu sözel ve görsel unsurlar; karakterlere ait kıyafetler, söyledikleri şarkılar, mimikler, ortaya koydukları dans figürleri, tavır ve davranışlarının kendi kültürümüze ve çocuğun yaş grubuna uygunluğunu dikkate alarak bir değerlendirmede bulunmak gerekir. Bu kriterlere bakarak değerlendirdiğimizde ise Winx'in yaptıkları dans figürlerinin, söyledikleri şarkıların, giydikleri kıyafetlerin, tavır ve mimiklerinin hiçbir konuda Türk kültür yapısına ve çocuğun yaş seviyesine uygun olmadığı sonucuna ulaşılmaktadır.

Winx'in çocuklar üzerindeki, doğa ve hayvan sevgisi davranışını kazanma oranları da ölçülmüştür. Buna göre, Winx'i takip etmeye başladıktan sonra çocukların bazılarının doğayı veya hayvanları daha çok sevmeye başlamadıklarını görüyoruz. Elde edilen diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde Winx'ten etkilenerek doğayı ve hayvanları az ya da daha çok sevmeye başlayanların oranı ise % 55'tir. Winx'in

kurgusunda Winx kızlarına ait peri hayvanlar vardır. Onların bu hayvanlarla olan diyalogları çocuklardaki hayvan sevgisinin artmasına sebep olmuş olabilir. Bu durum, çocuklara hayvan sevgisini aşlamak açısından bakıldığında olumlu bir sonuç olarak değerlendirilebilir.

Winx'i takip etmeye başladıktan sonra çocuklardan çoğunun hiçbir zaman kitap okuma alışkanlığı kazanmadıkları ortaya çıkmıştır. Bunun sebebi olarak da; çocuklardan bir kısmının zaten kitap okuma alışkanlığına sahip olduğunu düşünebiliriz. Ya da kitap okuma alışkanlığı kazanmayı pek umursamadıkları sonucuna da varabiliriz. Fakat diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde çocukların az ya da çok (% 42) bu karakterlerden kitap okuma alışkanlığı kazanma noktasında etkilendikleri ortaya çıkmıştır. Ailelerin ve öğretmenlerin çocuklara kitap okuma alışkanlığı kazandırmak için ne kadar çaba sarf ettikleri göz önüne alındığında, Winx karakterlerinin bu konudaki etki oranı azımsanmamalıdır. Türkiye'de bu karakterlere ait, her ay yayınlanan Winx Clup dergisi ve elli civarında yayınlanmış kitap bulunmaktadır. Bu yayınlar 2004 yılından beri sadece Türkiye'de değil dünyanın pek çok ülkesinde hâlâ yayınlanmaya devam etmektedirler.

Winx karakterlerinin kendi aralarındaki arkadaşlık ilişkilerinin sağlam olduğu düşüncesinden hareketle çocukların bundan etkilenecek kendi arkadaşlık ilişkilerinde olumlu yönde bir değişim olup olmadığı ölçülmüştür. Araştırmaya katılan çocukların bazıları Winx'i takip etmeye başladıktan sonra hiçbir zaman arkadaşlık ilişkilerinde bir değişiklik olmadığını ifade etmişlerdir. Fakat diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde arkadaş ilişkileri konusunda az ya da çok etkilenenlerin oranının %54 olduğu tespit edilmiştir. Bu durum güzel arkadaşlık ilişkileri kurma bakımından olumlu bir sonuç olarak değerlendirilebilir. Zira Winx'in kurgusunda genellikle, özellikle Winx kızları ve uzmanlar kendi aralarında oldukça paylaşımcı, yardımsever ve birbirlerini destekleyen özellikler ortaya koymaktadırlar.

Winx karakterlerinin en fazla takip edildiği yaş aralığının 7-10 yaşları olduğu tespit edilmiştir. Bu dönemden hemen sonra ise çocuklar ergenlik dönemine girmektedir. Arkadaşları tarafından onaylanma, kabul görme bu dönem çocuğunun en önemli özelliklerindendir. Son dönemde popüler kültürün yaygınlaşması, dönem

çocuğunun bu özellikleriyle birleştğinde popüler olma arzusu bazı çocuklarda erkenden ön plana çıkmış olabilir. Yapılan araştırmada Winx karakterlerini izledikten sonra kendisini Winx karakterleri ile özdeşleştirip popüler olma duygusuyla arkadaşlarını eksik veya ezik görme davranışına sahip olup olmadığını ölçmüştür. Elde edilen verilere göre çocukların büyük çoğunluğu Winx'i izledikten sonra kendisini popüler görüp, arkadaşlarını eksik veya ezik görmediğini ifade etmiştir. Araştırmaya katılanların geneline bakıldığında bu duyguya kapılan çocuklar az sayıda da olsa vardır.

Çocukların popüler olma arzusuyla; arkadaşlarından başka birine etrafındaki kişilerin daha fazla ilgi gösterdiğini fark ettiklerinde kendi içlerinde üzüntü duyup duymadıkları da sorulmuştur. Elde edilen verilere çocukların çoğunluğu, Winx'i takip etmeye başladıktan sonra popüler olma arzusu duyup, bu istek gerçekleşmediğinde kendi içinde hiçbir zaman üzüntü yaşamadığını ifade etmiştir. Fakat diğer verilere bakıldığında çocuklardan % 43,5'inin bu istek sebebi ile az ya da çok üzüntü yaşadığını ifade ettiğini görüyoruz.

Elde edilen veriler değerlendirildiğinde şöyle bir sonuç daha ortaya çıkmaktadır: Winx'i takip etmeye başladıktan sonra oyun oynarken olmak istediği Winx karakteri rolü kendisine verilmeyince kendisini eksik ve yetersiz görenlerin oranı, kendisini popüler görüp belli kriterlere uymayan arkadaşlarını eksik ve yetersiz görenlerin oranından yüksektir. Çocukların kendi içlerinde eksiklik duygusu yaşaması ciddi bir sorundur. Zira çocukların içerisinde bulundukları yaş grupları itibari ile psikolojik olarak hassas bir dönemde bulunduklarını göz önüne alacak olursak bu oran azımsanmayacak derecededir. Aynı zamanda kişilik kazanma dönemi olan bu çağlar, ileride çocuklarda pek çok eksiklik ve yokluk duygusu kazanmalarına da sebebiyet verebilir. Arkadaşlık ilişkilerini, sosyal ilişkilerini, ailevi ilişkilerini olumsuz yönde etkileyebilir.

Winx'in çocuklarda aile kavramı üzerindeki etkileri de ölçülmüştür. Çocuklardan çoğunluğu Winx'i takip etmeye başladıktan sonra hiçbir zaman ailesi olmadan mutlu bir şekilde yaşayabileceği düşüncesini kazanmadığını, ailesi olmadan yaşamının özgürlük olabileceği fikrine de kapılmadıklarını söylediklerini görüyoruz. Fakat diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde, çocukların % 36'sının az ya da çok

ailesi olmadan da mutlu ve özgür yaşayabileceği duygusunu kazandıklarını tespit etmek mümkündür. Araştırma sonucuna göre, çocuklardan bazılarının daha küçük yaşında böyle önemli bir konuda az ya da çok etki altına girdiğini görüyoruz. Hâlbuki bu yaşlardaki bir çocuğun normal şartlarda ailesinden ayrı yaşamak ya da ailesinin yanında olmamasının özgürlük olabileceği ve bundan mutluluk duyacağı gibi bir fikre kapılması mümkün değildir. Zira bu yaşlardaki çocuklar hangi milletten olursa olsun korunmaya, himaye edilmeye ve aile sevgisine muhtaçtır.

Araştırma lise yaş seviyesine uygun geriye dönük bir çalışma olarak hazırlanmıştır. Araştırmada çocukların Winx karakterlerine olan bağlılığının ne derece devam ettiği de ölçülmüştür. Onlara Winx’le ilgili herhangi bir olumsuz söz duyduklarında halen rahatsız olup olmadıkları sorulmuştur. Elde edilen verilere göre çocukların büyük çoğunluğu şu an itibari ile bundan hiçbir zaman rahatsızlık duymadığını ifade etmiştir. Fakat diğer veriler değerlendirildiğinde %20’lik bir grubun aradan yıllar geçmiş olmasına rağmen Winx’le ilgili olumsuz bir söz duyduklarında az ya da çok hâlâ rahatsızlık duyduklarını söylediklerini görmekteyiz. Bu durum çocukların bu karakterleri az ya da çok takip etmeleriyle ilgili olabilir. Kaç yaşından beri ve ne kadar süre ile takip ettikleriyle ilgili de olabilir. Çocukların psikolojik durumu ve karakterleriyle de ilgili olabilir. Bizim için önemli olan bu çocukların bu karakterleri yaşları ilerlemiş olmasına rağmen içselleştirmiş olmalarıdır. İçselleştirmiş olmak, söz söyletmemek de karakterlerin yaptıkları her tür davranış ve söylemin içtenlikle ve sorgusuz kabul edilmişliği anlamına gelebilir.

Günümüzde ilgili yaş aralıklarındaki çocukların Winx karakterlerini sıkı bir şekilde takip edip etmedikleri de sorularak, ölçülmüştür. Elde edilen verilere göre çocukların çoğunluğunun Winx karakterlerini günümüzde az ya da çok takip ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmaya katılan çocukların takip oranıyla günümüzdeki çocukların takip oranı karşılaştırıldığında; günümüzdeki çocukların takip oranında % 32’lik bir azalma olduğunu görmekteyiz. Veriler genel olarak değerlendirildiğinde ise nesil ilerlemesine rağmen takip oranında çok az bir değişiklik olduğunu söylemek mümkündür. Bu durum, Winx Clup karakterlerinin çizgi filminin ilk yayınlandığı 2004 yılından beri hâlâ çocuklar tarafından ilgiyle izlenip, ürünlerinin takip edildiğini

gösteriyor. Zaten aylık çıkarılan dergileriyle, kitaplarıyla, sinema filmleriyle Winx hâlâ çocukların gündemindeki yerini korumaya devam etmektedir. Yeni çizgi film bölümleri uzun zamandan beri çekilmemiştir. Belki de yeni bölümleri yayınlanmış olsa günümüzdeki bu eksik kalan oran da önemli ölçüde değişecektir.

Çocuklara hâlâ çizgi filmi izleyip izlemedikleri ve ürünlerini kullanamaya devam edip etmedikleri sorulmuştur. Elde edilen verilere göre çocukların çoğunluğunun hâlâ Winx karakterlerini takip edip ürünlerini kullanmadıklarını görüyoruz. Bu durum, onların yaşlarının büyümesiyle birlikte mevcut ürünlerin ve yayınların yaşlarına göre basit kalmasından kaynaklanıyor olabilir ya da çocukların yaşlarının büyümesiyle birlikte ilgi alanları da farklılaşmıştır, şeklinde bir sonuca da ulaşmamız mümkündür.

Çocuklara, Winx karakterlerini kardeşine, çocuğuna vb. tavsiye edip etmeyeceği sorulmuştur. Çocukların yarısından fazlasının hiçbir zaman yakınındaki çocuklara Winx'i tavsiye etmeyeceklerini söyledikleri görülmüştür.

Çocukların ailelerinin gelir düzeyi ile Winx'i izledikten sonra satın alma isteğinin artıp artmadığı karşılaştırmalı olarak ölçülmüştür. Ailelerinin ekonomik durumu arttıkça çocukların satın alma isteğinde artma olduğu tespit edilmiştir. Genel olarak değerlendirildiğinde ise ailenin ekonomik durumu hangi seviyede olursa olsun çocukların yarıdan fazlasının satın alma isteğinde artış olduğu görülmüştür. Elde edilen verilere göre ailelerin ekonomik durumunun iyi olması ile birlikte alım gücünün fazla olması satın alma isteğini arttırmıştır, sonucuna da ulaşmak mümkündür.

Çocukların babalarının eğitim durumu ile Winx'i izledikten sonra çocukların satın alma isteğinin artıp artmadığı ölçülmüştür. Eğitim durumu yüksek lisans olan babalarının çocuklarında satın alma davranışının daha az olduğu tespit edilmiştir. Ardından lisans mezunu babaların çocuklarındaki satın alma davranışının daha az olduğunu görüyoruz. En fazla satın alma isteğine sahip olanların ise okula gitmemiş ve ortaokul mezunu olan babaların çocukları olduğu tespit edilmiştir. Bu noktada ailenin bilinçli hareket etmesinin ne kadar önemli olduğunu bir kez daha görmüş oluyoruz.

5.2 ÖNERİLER

Aileler çocukları ile ilgilenmeli, günlük koşuşturma içinde onları televizyon veya bilgisayar karşısında başıboş ve savunmasız bırakmamalıdır. Zararlı olabilecek yayınlar hakkında çocuklarını bilinçlendirilerek, korumalıdır. Çocukların izledikleri olumsuz sahneler ile ilgili (şiddet vs.) çocuklarıyla konuşmalı, yanlış davranışlar ile ilgili onlara uygun açıklamalarda bulunmalıdır.

Aileler çocukların tüm vakitlerini televizyon veya bilgisayar karşısında geçirmelerine engel olmalıdır. Onlara sosyal etkinlik ortamları sunmalı; spora ve sanata teşvik etmelidirler. Böylelikle kitle iletişim araçlarının kullanım sürelerini de çocukların hoşlarına gidecek alternatifler sunmak suretiyle sınırlamalıdır.

Aileler çocuklar satın alma davranışı gerçekleştirmek istediklerinde onlarla uygun bir dille konuşmalı, her istediklerini alma yoluna gitmemelidirler. İsrar ve savurganlık konusunda bilinçlendirerek, bununla ilgili günlük hayatta faaliyetlerde bulunmalıdır.

Aileler çocukların din eğitimi konusunda doğru kişilerden eğitim almasını sağlamalı, bu şekilde herhangi bir şekilde karşılarına çıkabilecek yanlış inanç biçimlerinden onları korumalıdır. Aileler çocukları onlara Allah ile ilgili bir şey sorduklarında geçiştirmemeli, mantıklı ve tutarlı cevaplar vermelidirler. Şayet konu hakkında bilgileri yoksa uzman bir kişiden yardım talep etmelidirler.

Devlet çizgi film yapımını desteklemeli; bununla ilgili üniversitelerde verilen eğitimlerin hem kalitesini hem de fakülte sayısı arttırmalıdır. Gerekirse buralarda okuyan öğrencilerin yurt dışında burslu eğitim almaları sağlanmalıdır. Aile ve ahlak yapısına uygun yapımları maddi manevi teşvik etmelidir. İnanç, kültür ve dil yapısına uygun yayınlar ortaya konulmalıdır.

Devlet okullarda veya günlük hayatta çocukların din eğitimi ihtiyacını karşılayacak olanakları kaliteli bir şekilde sunmalıdır. Bununla ilgili yüzeysel değil, ciddi çalışmalar yapılmasını teşvik edecek; kendi bünyesinde ve konunun uzmanlarından oluşan özel bir ekip kurmalıdır. Bu ekip sadece masa başında değil saha

içerisinde de faaliyetler göstermeli; özel, kaliteli ve çocukların ilgisini çekici çalışmalar yapmalıdır. Devlet okullara medya okuryazarlığı dersi koymalı, burada eğitim verecek öğretmenlerin de özel olarak yetiştirilmesini sağlamalıdır. Aileleri medya okuryazarlığı konusunda bilinçlendirmeli, buna yönelik özel çalışmalar ortaya koymalı ve bunların uygulanmasını sağlamalıdır.

Devlet bünyesinde, sadece çocuk yayınlarına yönelik özel bir ekip oluşturmalı; bu ekip sadece çocuk yayınlarından sorumlu olmalıdır. Yabancı yapımların incelenmesinden yeni yapımların projelendirilip, uygulanmasına kadar her şeyle bu özel ekip ilgilenmelidir. Bu ekibin içerisinde, film uzmanları, psikologlar, eğitimciler vb. bulunmalıdır.

Devlet koyduğu kanunların içeriğini genişleterek; çocukların zararlı yayınlara karşı korunmasını sağlayıcı önlemler almalıdır. Çocuk haklarını gözetici yeni kanun maddeleri düzenlemelidir.

Devlet sosyal medya, kitle iletişim araçları, zararlı yayınlar vb konularında ailelere ve öğretmenlere destek verecek; psikiyatrist ve psikologlardan oluşan ve sadece bu konularla ilgilenen kaliteli ve özel bir ekip kurmalıdır. Bu uygulamayı ücretsiz hizmet alımı sağlanacak şekilde ülke geneline yaymalıdır.

Öğretmenler çocuklar ile sadece ders konuları ile ilgili değil, onların günlük hayatları ile ilgili de konuşup; fırsat eğitimi verme noktasında çaba içerisinde olmalıdırlar. Çocukların çoğu pek çok zararlı kazanımı kitle iletişim araçları vasıtasıyla edinmektedirler. Öğretmenler çocuklar ile yakın ilişkiler kurmalı, onların duygu ve düşünce dünyasına inerek, onları anlamaya çalışmalı; sıkıntı yaşadıkları alanlarda onlara destek olmalıdırlar.

Öğretmenler çocukları dil, inanç ve ahlak boyutunda, milli ve manevi değerlerimiz konusunda sık sık bilinçlendirmelidirler. Türk kültür, ahlak ve aile yapısıyla uyumlu faaliyetler konusunda çocukları bilinçlendirmeli, günlük hayatta bu değerleri uygulayabilecekleri faaliyetleri teşvik etmelidirler.

Öğretmenler çocukları bedensel ve zihinsel anlamda geliştirici oyunlara yönlendirmeli, onları bu konuda teşvik edici faaliyetlerde bulunmalıdırlar. Çocukların arkadaşlık ilişkilerini kuvvetlendirici etkinlikler yapmalı, onları sosyal hayata hazırlamaladırlar.

Öğretmenler tüketim konusunda çocukları bilinçlendirmeli, israf, savurganlık, cimrilik vb. konularda faaliyetlerde bulunarak günlük yaşamlarını desteklemelidirler.

Öğretmenler çocukları zararlı yayınlara karşı uyarmalı, bu konuda onları bilinçlendirici, somut çalışmalar yapmalıdırlar. Gerekirse eğitim uzmanları ve psikologlarla işbirliği içerisinde çalışmalar yürütmelidirler.

Yayıncılar ve yapım şirketleri yayınladıkları çizgi filmlerin ya da çocuk programlarının içeriği konusunda daha hassas olmalı, Türk aile ve kültür yapısını korumaya yönelik, milli ve manevi değerlerimize uygun; sanat ve estetik duygusu barındıran projeler geliştirmelidirler.

Yapım şirketleri çocukların zihinsel, ruhsal, bilişsel anlamda gelişebilecekleri projeler ortaya koymalıdırlar. Reyting ya da maddi kazanç kaygısı gütmeyen, çocukları her yönden geliştirici ve eğlendirici onların ilgisini çekebilecek projeler ortaya koymalıdırlar.

Yapım şirketleri çocukların yaş seviyesine ve gelişim dönemlerine uygun; onları yetişkinliğe özendirilmeyecek çocukları zihinsel, ruhsal ve fikişsel anlamda geliştirecek projeler ortaya koymalıdırlar.

Yapım şirketleri çocukların dinî gelişim aşamalarına ve ihtiyaçlarına uygun, Türk dilini koruyucu, çocukları bu konuda geliştiren yayınlar ortaya koymalıdırlar.

Aileler, devlet, öğretmenler, yapım şirketleri vb. kim varsa birlikte ve iletişim halinde koordine bir şekilde çalışmalı; gelecek nesiller hem kültürel anlamda hem psikolojik anlamda bilinçli bir şekilde eğitilerek, koruma altına alınmalıdırlar.

KAYNAKÇA

- Akdoğan, Ali. **Sosyal Değişme ve Din**. 1.Baskı, İstanbul: Rağbet Yayınları, 2004.
- Alicenap, Çiğdem. “Kültürel Mirasın Çizgi Film Senaryolarında Kullanılması”, *Dergi Park*. Bahar-2015, TÜBAR-XXXVII, <https://dergipark.org.tr/download/article-file/157209> (Erişim Tarihi: 08.06.2019).
- Aşkaroğlu, Belgüzar. “Şiddet İçeren Çizgi Filmlerin İlköğretim Dönemi Çocuklarının Resimleri Üzerine Etkileri”, **Yüksek Lisans Tezi**. Gazi Üniversitesi, 2006.
- Atan, Uğur. “Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri ”, 2005, Yüksek Lisans Tezi , Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <http://josc.selcuk.edu.tr/article/view/1075000363/1075000500> (Erişim Tarihi:30.05.2019).
- Aydın, Bahtinur. “Türkiye’deki Çocuk Televizyon Kanallarındaki Çizgi Filmlerin Çocukluğa Etkisi Üzerine bir İçerik Analizi”, **Yüksek Lisans Tezi**. Balıkesir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2018.
- Aydın, Mehmet Zeki. **Ailede Ahlak Eğitimi**. 4.Baskı, İstanbul: Timaş Yayınları, 2010.
- Bettany, George Thomas. “Eski Yunan Dinî: Tanrılar”, Dünya Dinleri Ansiklopedisi. İstanbul: Say Yayınları, 2005.
- Can, Abdullah. **SPSS ile Bilimsel Araştırma Sürecinde Nicel Veri Analizi**. 4. Baskı, Ankara: Pegem Yayınları, 2016.
- Can, Şefik. **Yunan Mitolojisi**, 17. Baskı, İstanbul: Ötüken Yayınları, 2019.
- Cüceloğlu, Doğan. **İnsan ve Davranışı: Psikolojinin Temel Kavramları**. İstanbul: Remzi Kitabevi, ,1994.
- Çakıral, Mevlana. **Televizyon Kıskaçında Çocuk ve Subliminal Mesajlar**. Ferfir Yayınları, İstanbul, 2016.
- Çamdibi, Mahmut Hasan. **Şahsiyet Terbiyesi ve Gazali**.1.Baskı, İstanbul: Han Yayınları,1984.
- Çelenk, Erkan. “ Televizyonda Gösterilen Çizgi Filmlerin İlkokul Çağı Çocukları Üzerindeki Etkileri”, **Yüksek Lisans Tezi**. Ege Üniversitesi, Radyo- Televizyon Ana Bilim Dalı,1995.
- Dam, Hasan. “Çocukluk Dönemi Din Eğitimi”, Mustafa Köylü (Ed.). **Gelişimsel Basamaklara Göre Din Eğitimi**. Ankara: Nobel Yayınları, 2013.

Demir, Esat. **Değer Çözümlerine Karşı Ahlakın Direnişi**.1.Baskı, İstanbul: Bizim Kitaplar Yayınları, 2014.

Ekşi, Halil ve Erkan Yaman. **Çocuk ve Ergende Şiddet**. İstanbul: Kaknüs Yayınları, , 2010.

Ertürk, Yıldız Dilek. “ Çocukluk Çağı Gelişim Dönemlerine Göre Medya Kullanımı ”, Mustafa Ruhi Şirin (Ed.). **Çocuk Hakları ve Medya**. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları, 2011, s. 65.

Eşitti, Şakir. “Çizgi Filmlerde Küresel ve Yerel Kültürün İnşası: Caillou ve Pepee Örneği”, *Karadeniz Dergisi*. 2016, Sayı:32, <https://dergipark.org.tr/download/article-file/2630> (Erişim Tarihi: 29.06.2019).

Gökalp, Ziya. **Türk Medeniyet Tarihi**.1.Baskı, İstanbul: Ötüken Yayınları, 2015.

Gömeç, Sadettin. **Türk Kültürünün Ana Hatları**. 2.Baskı, Ankara: Berikan Yayınevi, 2012.

Gönül,Yılmaz. “Çocuk ve Şiddet: Toplumsal Şiddetin Cenderesinde Çocuklar”, **5.Uluslararası Risk Altında ve Korunması Gereken Çocuklar Sempozyumu Seçilmiş Bildiriler**. İstanbul: Samer, 2014, C.5, ss.31-33.

Gültekin, Mücahit. **Algı Yönetimi ve Medya**.1.Baskı, İstanbul: Pınar Yayınları, ,2017.

Güvenç, Bozkurt. **İnsan ve Kültür**. Türkiye Sosyal Bilimler Derneği Yayınları, 1972.

Hacıbektaşoğlu, Elçin Selin. “ Kültürel Çalışmalar ve Çizgi Filmlerin Çocuk İzleyici Üzerindeki Etkileri araştırmaları”, **Yüksek Lisans Tezi**. İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2014.

<http://aregem.kulturturizm.gov.tr/TR-50837/somut-olmayan-kulturel-miras-in-korunmasi-sozlesmesi-hak-.html> (Erişim Tarihi: 03.06.2019).

<http://filma.com.tr/lisans/winx-club/> (Erişim Tarihi: 28.05.2019).

<http://filma.com.tr/lisans/winx-club/> (Erişim Tarihi:28.05.2019).

<http://www.mevzuat.gov.tr/MevzuatMetin/1.5.1739.pdf> (Erişim Tarihi: 08.06.2019).

http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt_id=1013 (Erişim Tarihi: 13.06.2019).

<https://islamansiklopedisi.org.tr/samanizm> (Erişim Tarihi:18.06.2019).

https://winx.fandom.com/tr/wiki/Winx_Club (Erişim Tarihi: 25.05.2019).

<https://www.cizgifilm.tv/winx-club> Erişim Tarihi: 01.06.2019).

https://www.kitapyurdu.com/index.php?route=product/search&filter_name=winx (Erişim Tarihi: 27.05.2019).

- Kaba, Fethi. “ Çizgi filmlerde Grafik İfade ve Konu Açısından Kültürel Etkiler: Türk Çizgi Film Örnekleri”, 2014, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, <https://dergipark.org.tr/download/article-file/178076> (Erişim Tarihi: 25.05.2019).
- Kaba, Fethi. “ Türkiye’de Çizgi Film: Gelişimi ve Eğitimi ”, 2002, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/handle/11421/919> (Erişim Tarihi: 03.06.2019).
- Kahraman, Ahmet. **Mukayeseli Dinler Tarihi**.10.Baskı, İstanbul : İfav Yayınları, 2013.
- Karaca, Faruk. **Dinî Gelişim Teorileri**.1.Baskı, İstanbul: Dem yayınları, 2007.
- Kılıcı, Şule. “ Tüketim Toplumunun Bir Formu Olarak Çizgi Filmlerde Çocukluk ve Toplumsal Cinsiyet Roller: Barbie, Bratz ve Winx Clup” , **Yüksek Lisans Tezi**. Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2009.
- Kırkpına, Leyla. **Türk Kültür Tarihi- Genel bir Bakış**. 1.Baskı, İzmir: İleri yayınları, 2011.
- Kırkpınar, Leyla. **Türk Kültür Tarihi- Genel bir Bakış**. 1.Baskı, İzmir: İleri yayınları, 2011.
- Koç, Ahmet. **Din Eğitiminde Etkili İletişim**. 2.Baskı, İstanbul :Rağbet Yayınları ,2011.
- Malatyahoğlu, Özlem .“Belirli Yaş Gruplarına Göre Çizgi Filmlerde Karakter Soyutlama Düzeyi”, **Yüksek Lisans Tezi**. Haliç Üniversitesi, Grafik Tasarım Ana Sanat Dalı, 2014.
- MISC/2003/CLT/CH/14 <http://www.unesco.org.tr/Pages/181/177/> (Erişim Tarihi:03.06.2019).
- Monaghan, John, Peter Just. **Sosyal ve Kültürel Antropoloji**. Hakan Gür (çev.). Ankara: Dost Kitapevi Yayınları, 2000.
- MÖMİN, Samire. “Şamanizm ve Günümüzdeki Kalıntıları” *Ulak Bilge*.2013, DOI: 10.7816/ulakbilge-01-01-05 <https://dergipark.org.tr/download/article-file/143472> (Erişim Tarihi:18.06.2019).
- Nas, Eşref. “Çocuğun Kültürel Hakları”, Zihni Merey (Ed.). **Çocuk Hakları**. Ankara: Pegem Yayınları, 2016, ss.172-173
- Ok, Üzeyr. **İnanç Psikolojisi**.1.Baskı, Ankara: İlahiyat Yayınları ,2007.
- Okumuş, Ejder, **Din ve Kültür**.1.Baskı Ankara: Maarif Mektepleri Yayınları, 2017.
- Öcel, Nilüfer. **Dünya Sinemasında Çocuk İmgesi**. 1.Baskı, İstanbul: Emek Yayıncılık, 2001.
- Özdemirci, Ata. **Popüler Kültür, Tüketim Psikolojisi ve İmaj Yönetimi**. 1.Baskı, İstanbul: Beta Yayınları, 2012.

- Özen, Özgür. “Televizyondaki Şiddetin Çizgi Filmler Yolu İle Okul Öncesi Çocuklara Etkisi”, **Doktora Tezi**. Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Film Tasarımı Ana Sanat Dalı, 2015.
- Sayar, Kemal ve Mehmet Dinç. **Psikolojiye Giriş**. 1.Baskı, İstanbul: Dem Yayınları, 2013.
- Sevim, Zeynep. “ Çizgi Filmlerin Değerler Eğitimi Bakımından Karşılaştırılması”, **Yüksek Lisans Tezi**. Uşak Üniversitesi, Sınıf Öğretmenliği Ana Bilim Dalı, 2013.
- Sevinç, Müzeyyen, “ Evrensel ve Yerel Değerlerin Eğitime Yansımaları”, Yurdagül Mehmedoğlu-Ali Ulvi Mehmedoğlu (ed.). **Küreselleşme Ahlak ve Değerler** . İstanbul: Litera Yayıncılık, 2006, ss:208-209.
- Sormaz, Fulya ve Hülya Yüksel. “Değişen Çocukluk, Oyun ve Oyunağın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü”, *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 2012, 11(3):985 -1008 ISSN: 1303-0094, <https://dergipark.org.tr/download/article-file/223329> ,s.1000 (Erişim Tarihi: 28.05.2019).
- Şirin, Mustafa Ruhi, “ Şiddet, Televizyon ve Çocuk Dostu Medya”, Mustafa Ruhi Şirin (Ed.). **Çocuk Hakları ve Medya**. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları, , 2011, ss.164-173
- TC Kültür Bakanlığı, <http://www.kultur.gov.tr/TR-134106/somut-kulturel-miras.html> (ErişimTarihi: 02.06.2019).
- Tekin, Mustafa. “Popüler Kültür ve Gençlik”, Kamil Büyüker (Ed.). **Gençlik** . İstanbul: T.C.İstanbul Müftülüğü, 2019, ss.109-110.
- Temizyürek, Fahri, Ümran Acar. “Çizgi Filmlerdeki Subliminal Mesajların Çocuklar Üzerindeki Etkisi”, *Cumhuriyet Uluslararası Kültür Dergisi*. 2014,-CIJE, e-ISSN: 2147-1606 Vol 3 (3), <https://dergipark.org.tr/download/article-file/314218> (Erişim Tarihi: 08.06.2019).
- Ulubaş, Tolga (Ed.). “Çizgi Fim”, **Genel Kültür Ansiklopedisi**, C.1, İstanbul: Parıltı Yayıncılık, 2006.
- Ulutaş, Ejder, Ahmet Özpınar. **Sistemantik Aile Sosyolojisi (379-398)**, Mustafa Aydın (Ed.), İstanbul : Çizgi Yayınları, 2013ss.379-394.
- UNESCO, “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi”, Paris, 17 Ekim 2003.
- Yıldırım, Ergün. **Simurg’un Kanatları-Sosyal Teori ve Din**.1.Baskı, İstanbul: Tezkire Yayınları,2016.

EK

ANKET FORMU

1.BÖLÜM: KİŞİSEL BİLGİ FORMU

1-Cinsiyet:

a)Kız.....b) Erkek

2- Hangi şehirde yaşıyorsun?

3-Hangi İlçede yaşıyorsun?

4-Okumakta olduğunuz okulunuzun türü nedir?

a)Anadolu Lisesi.....b) Temel Lise.....c)İmam Hatip Lisesi

d) Özel Lise.....e) Mesleki ve Teknik Lise.....f) Diğer

5-Kaçıncı sınıftasın?

a)9.....b)10.....c)11.....d)12

6-Babanın eğitim durumu nedir?

a)İlkokul.....b) Ortaokul.....c)Lise.....d) Üniversite.....

e) Yüksek Lisans.....f) Okula gitmemiş

7-Annenin eğitim durumu nedir?

a)İlkokul.....b) Ortaokul.....c)Lise.....d) Üniversite.....

e) Yüksek Lisans.....f) Okula gitmemiş

8- Ailenin aylık kazancı aşağıdaki seçeneklerden hangisine uymaktadır?

- a)0-1300.....b)1300-2500.....
c) 2501-5000.....d) 5001-7500.....
e) 7501-10000.....f) 10000 ve üzeri

9-Winx karakterlerini hiç takip ettin mi?

- a) Evet.....b) Hayır

10-Winx'i takip etmeye ilk hangisi ile başladın?

- a)Çizgi Film.....b) Dergi.....c) Oyun.....
d) Sosyal Medya.....e)Diğer

11-Winx'i takip etmeye kaç yaşında başladın?

- a) 3-6.....b) 7-10.....c) 11-14.....e)15 Yaş ve üstü

12-Winx ile ilgili aşağıdaki seçeneklerde verilenlerden hangilerini takip ettin?

(Birden fazla seçenek varsa işaretlemen gerekmektedir.)

Çizgi Film
Dergi
Sinema Filmi
Kitap
Oyuncak
Kırtasiye ürünleri

Kıyafet
Çanta-Aksesuar
Yatak Örtüsü-Nevresim Takımı
Afiş-Poster

2.BÖLÜM

Aşağıdaki soruları ilkokul çağlarındaki davranış ve hareketlerinizi göz önüne alarak cevaplamanız gerekmektedir.

1.Kıyafet seçimlerimde Winx karakterlerinin giyim tarzları etkili oldu.

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

2.Saçlarımı tıpkı Winx karakterlerinin saçları gibi kestirmek/taramak istedim.

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

3.Winx karakterlerini takip etmeye başladıktan sonra makyaj yapmaya özenmeye başladım.

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

4.Winx karakterleri bende kusursuz bir fiziksel görüntümün (zayıf, uzun, kaslı, güçlü...) olması gerektiği duygusu uyandırdı.

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

5. Winx karakterleri gibi güzel ve kusursuz olmadığımı düşünüp üzüldüğüm zamanlar oldu.

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

6. Arkadaş seçerken fiziksel özellikleri benim için ön plandaydı. İnsanları güzel-çirkin diye sınıflandırarak arkadaş seçimi yaptım.

a) Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

7. Onları izledikçe büyü ve sihir yapmaya özendim; onları taklit eden hareketler ve davranışlarda bulundum.

a) Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

8. Gerçek hayatta onlar gibi sihirli bir şekilde isteklerimi gerçekleştiremediğim zaman kendimi eksik hissettim, üzüldüm; umutsuzluk hissine kapıldığım zamanlar oldu.

a) Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

9. Winx karakterlerini izledikten sonra (peri olduğunu zannederek) kendine zarar verecek bazı davranışlarda bulunan arkadaşlarım/ yakınlarım oldu. (Gözlemlerini verilen örneklerin alt kısmına yazabilirsin.)

a) Camdan atlamaya çalışan oldu.....b) Arabadan atlamaya çalışan oldu

c) Olmadı.....d) Diğer

10. Winx'i takip etmeye başladıktan sonra “Neden bir sevgilim yok?” diye düşünüp çoğu zaman üzüntü yaşadım.

a) Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

11. İlkokul çağlarında pek çok arkadaşım bu karakterlere özenerek sevgili oldular. Tıpkı onlar gibi (duygusal ve fiziksel anlamda) yakın davrandılar.

a) Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

12. Winx karakterlerinden birine kız/erkek aşık oldum.

a) Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

13. Wix karakterlerinin kız/erkek arkadaşını duygusal anlamda kışkandım.

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

14. Wix'de Yunan mitolojisine (güneş tanrısı, doğa tanrısı, güzellik tanrısı...vb) benzer bir inanç sisteminin (dolaylı da olsa) yansıtıldığını düşünüyorum.

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

15. Wix'in kurgusunda ateşin gücü ön plandadır. Dolaylı da olsa ateşe tapma inancının yansıtıldığını düşünüyorum.

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

16. Wix karakterlerinden herhangi birisini yaratıcı (Allah) olarak düşündüğüm zamanlar oldu.

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

17. Wix'i takip ettikten sonra (ilkokul/ortaokul çağlarında) tek Allah inancını sorguladım.

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

18. Wix'de Hristiyanlık, Yahudilik, Müslümanlık vb. herhangi bir din ile ilgili bilgiler ya da söylemler yer almaktadır? (Birden fazla seçenek varsa işaretleyebilirsiniz)

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

19. Wix'i takip etmeye başladıktan sonra alışveriş yapma ve daha güzel giyinme isteği duydum .

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

20. Wix Clup dergisinin yanında verilen hediyeler çok güzel olduđu için dergiyi alma isteđim arttı.

a)Her zaman.....b) Çođu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

21.Yeni çıkan Wix ürünlerini (kırtasiye malzemeleri,çanta,kıyafet,nevresim takımı...vs) alamadığım zaman arkadaşlarım arasında kendimi eksik hissediyordum.

a)Her zaman.....b) Çođu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

22. Wix karakterlerinden bazıları korkutucudur. Bu nedenle gerçek hayatta korkular yaşadım.

a)Her zaman.....b) Çođu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

23.Oyun oynarken, olmak istediğim Wix karakteri rolü başka birine verilince rolü alan arkadaşıma karşı içimde kötü duygular besledim.

a)Her zaman.....b) Çođu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

24. Wix karakterlerinden, kendimi özdeşleştirdiğim karakter benim gerçek yaşamımdaki duygusal dünyayı etkiledi. (Örneğin daha duygusal, daha sinirli vb. oldum.)

a)Her zaman.....b) Çođu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

25.Wix'i takip etmeye başladıktan sonra çizdiğim resimlerdeki kişileri tıpkı onlar gibi çizmeye başladım.

a)Her zaman.....b) Çođu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

26. Wix'in söylediđi şarkıları söyledim, yaptıkları dansları yaptım.

a)Her zaman.....b) Çođu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

27. Winx karakterleri doğayı ve hayvanları sever. Winx'i takip etmeye başladıktan sonra ben de doğayı ve hayvanları daha çok sevmeye başladım.

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

28. Winx karakterleri kitap okumayı severler. Winx'i takip etmeye başladıktan sonra kitap okuma isteğim arttı.

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

29. Winx karakterlerinin kendi içlerinde arkadaşlık ilişkileri çok sağlamdır. Winx'i takip etmeye başladıktan sonra arkadaş ilişkilerim daha da kuvvetlendi.

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

30.Oyun oynarken olmak istediğim Winx karakteri rolü bana verilmeyince kendimi eksik ve yetersiz hissettim. Kendime güvenim azaldı.

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

31.Tıpkı onlar gibi popüler olduğumu düşünüyordum. Belli kriterlere uymayan arkadaşlarımı hep ezik/eksik gördüm.

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

32.Popüler olmak istiyordum. Arkadaşlarımın başka birine daha çok ilgi gösterdiğini fark ettiğim zamanlarda kendi içimde çok büyük üzüntüler yaşadım.

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

33. Winx bende ailem olmadan da mutlu bir şekilde yaşayabileceğim düşüncesini kazandırmıştı. Ailem olmadan yaşamının özgürlük olabileceğini düşündüm.

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

34. Winx karakterleri ile ilgili olumsuz bir şey söylendiğinde şu anda bile huzursuz oluyorum. Bu durum beni rahatsız ediyor. Bu olumsuzluğun doğru olduğunu bilsem bile duymak istemiyorum.

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

35. Etrafımda bulunan çocuklar (kardeş, kuzen, komşu...) Winx karakterlerini sıkı bir şekilde takip ediyorlar.

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

36.Winx Clup çizgi filmini hâlâ seyrediyor ve ürünlerini hâlâ kullanmaya devam ediyorum.

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman

37.Winx'i çocukluğunda takip eden biri olarak; kardeşime, çocuğuma, herkese rahatlıkla takip etmelerini tavsiye edebilirim.

a)Her zaman.....b) Çoğu zaman.....c) Ara sıra.....e) Hiçbir zaman