



T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

TÜRKÇE ÖĞRETMENLİĞİ PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**ÇOCUKLAR İÇİN FELSEFE (P4C) BAĞLAMINDA CARTOON
NETWORK ÇİZGİ FİMLERİNİN İNCELENMESİ**

ONUR UÇAR

İzmir

2021

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
TÜRKÇE ÖĞRETMENLİĞİ PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

**ÇOCUKLAR İÇİN FELSEFE (P4C) BAĞLAMINDA CARTOON
NETWORK ÇİZGİ FİLMLERİNİN İNCELENMESİ**

ONUR UÇAR

DANIŞMAN
Doç. Dr. NEVİN AKKAYA

İzmir
2021

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum “Çocuklar İçin Felsefe (P4C) Bağlamında Cartoon Network Çizgi Filmlerinin İncelenmesi” adlı çalışmanın içerdiği fikri izinsiz başka bir yerden almadığımı; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında ve bölümlerinin yazımında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada kullanılan her türlü kaynağa eksiksiz atıf yaptığımı ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi, ayrıca bu çalışmanın Dokuz Eylül Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla tarandığımı ve *intihal içermediğini* beyan ederim. Herhangi bir zamanda aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonuca razı olduğumu bildiririm.

12/07/2021

Onur UÇAR



DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS/DOKTORA TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU



Tarih: 02/08/2021

Tez Başlığı:

Çocuklar İçin Felsefe (P4C) Bağlamında Cartoon Network Çizgi Filmlerinin İncelenmesi

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 96 sayfalık kısmına ilişkin, 02/08/2021 tarihinde **tez danışmanım tarafından** Dokuz Eylül Üniversitesi Kütüphane ve Dokümantasyon Daire Başkanlığı'nın sağladığı İntihal Tespit Programından (Turnitin-Tez İntihal Analiz Programı) aşağıda belirtilen **filtreleme tiplerinden biri** (uygun olanı işaretleyiniz) uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin **benzerlik oranı % 11'dir**.

- <http://www.kutuphane.deu.edu.tr/tr/turnitin-tez-intihal-analiz-programi/> adresindeki Tez İntihal Analiz Programı Kullanım Kılavuzunu okudum ☒

Filtreleme Tipi 1(Maksimum %15) ☐

Filtreleme Tipi 2(Maksimum %30) ☒

☐ Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç, ☐ Kaynakça hariç, ☐ Alıntılar dâhil, ☐ Altı (6) kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç.	☒ Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç, ☒ Kaynakça dâhil, ☒ Alıntılar dâhil.
EK 1- İntihal Tespit Programı Raporu İLK SAYFA Çıktısı. ☒	
EK 2- İntihal Tespit Programı Raporu (Tümü) Cd İçinde. ☒	

Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Uygulama Esasları'nı inceledim ve yukarıda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

Adı Soyadı : Onur Uçar
Öğrenci No : 2019950040
Anabilim Dalı : Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı
Programı : Türkçe Öğretmenliği Yüksek Lisans Programı
Statüsü : Yüksek Lisans ☒ Doktora ☐

ÖĞRENCİ

DANIŞMAN

(Adı Soyadı, İmza, Tarih)

(Unvan, Adı Soyadı, İmza, Tarih)

Onur UÇAR

Doç. Dr. Nevin AKKAYA

Açıklamalar

1: Bu formu teslim etmeden önce sizden istenen bilgileri uygun kutucuğu (☐) işaretleyerek doldurunuz.

Kullanıcı şifre vb. konusunda sorun yaşanması durumunda Üniversitemiz Merkez Kütüphanesinde bulunan Turnitin yetkilisine (Ali Taş Tel: +90 (232) 3018026 veya ali.tas@deu.edu.tr) başvurunuz.

2: Yüksek Lisans/Doktora Tez Çalışması Orijinallik Raporu' formu tezin ciltlenmiş ve elektronik nüshalarının içerisinde ekler kısmında yer alır.

3: Tez savunmasında düzeltme alınması durumunda bu form güncellenerek yeniden hazırlanır.

4: Turnitin-Tez İntihal Analiz Programına yükleme yapılırken Dosya Başlığı (document title) olarak **tez başlığının tamamı**, Yazar Adı (author's first name) olarak **öğrencinin adı**, Yazar Soyadı (author's last name) olarak **öğrencinin soyadı** bilgisini yazınız.

TEŞEKKÜR

Sevgili aile üyelerim annem Ayşe Uçar ve babam Mustafa Uçar’a beni aile sevgisi ve eleştirel düşünme bilinciyle yetiştirdikleri için teşekkür ederim.

Lisans ve yüksek lisans eğitimi aşamalarında desteğini eksik etmeyen değerli danışman hocam Doç. Dr. Nevin Akkaya’ya ve diğer hocalarıma teşekkür ederim.

Eğitim yaşantımda beraber ilerlediğimiz sevgili dostlarım Çağlar Kerpiç, Halil Araz ve Emre Doğan Tangalay’a teşekkür ederim.



İÇİNDEKİLER

ÖZET	vi
ABSTRACT	vii
BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	2
1.2. Amaç ve Önem.....	4
1.3. Problem Cümlesi / Alt Problem Cümleleri	4
1.4. Sınırlılıklar	5
1.5. Varsayımlar.....	5
1.6. Tanımlar	5
BÖLÜM II	6
KURAMSAL ÇERÇEVE / KAVRAMSAL ÇERÇEVE / İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	6
2.1. Çizgi Film	6
2.1.1. Çizgi Filmlerin Dünyada Gelişimi	7
2.1.2. Çizgi Filmlerin Türkiye’de Gelişimi.....	10
2.1.3. Çizgi Film ve Eğitim.....	11
2.1.4. Çizgi Filmlerle İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar.....	12
2.1.5. Çizgi Filmlerle İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar	18
2.2. Çocuklar İçin Felsefe (P4C).....	19
2.2.1. Çocuklar İçin Felsefeyle (P4C) İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar	25
2.2.2. Çocuklar İçin Felsefeyle (P4C) İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar.....	30
BÖLÜM III	35
YÖNTEM	35
3.1. Araştırmanın Modeli	35
3.2. Evren ve Örneklem.....	35
3.3. Veri Toplama Süreci ve Araçları.....	35
3.4. Verilerin Analizi.....	36
3.5. Araştırmacının Rolü	37
BÖLÜM IV	38
BULGULAR.....	38
4.1. Gumball.....	38

4.1.1. Gumball ‘‘Darwin’in Doęuđu’’ İsimli Bölüm	39
4.1.2. Gumball ‘‘Baskı’’ İsimli Bölüm	41
4.1.3. Gumball ‘‘Resim’’ İsimli Bölüm	42
4.1.4. Gumball ‘‘Otobüs’’ İsimli Bölüm	45
4.2. Ben 10	46
4.2.1. Ben 10 ‘‘11. Uzaylı’’ İsimli Bölüm	48
4.2.2. Ben 10 ‘‘Parlak Kalpler, Karanlık Işıklar’’ İsimli Bölüm	50
4.2.3. Ben 10 ‘‘Palyaço Üniversitesi’’ İsimli Bölüm	51
4.2.4. Ben 10 ‘‘Benim Olabilir Mi?’’ İsimli Bölüm	53
4.3. Kral Şakir	54
4.3.1 Kral Şakir ‘‘Yükseklik Korkusu’’ İsimli Bölüm	57
4.3.2. Kral Şakir ‘‘Civciv Takımı Oyuncakları’’ İsimli Bölüm	58
4.3.3. Kral Şakir ‘‘İnternet Baęımlılıęı’’ İsimli Bölüm	60
4.3.4. Kral Şakir ‘‘Kareli Macera’’ İsimli Bölüm	62
4.3.5. Kral Şakir ‘‘Salyangoz’’ İsimli Bölüm	63
BÖLÜM V	66
TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	66
5.1. Tartışma	66
5.2. Sonuç ve Öneriler	67
KAYNAKÇA	71
EK 1	81

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1 Gfk Türkiye çocukların dijital dünyayla ilişkisi araştırması	1
Tablo 2 TİAK tematik çocuk kanalları izlenme oranları (2019).....	3
Tablo 3 TİAK tematik çocuk kanalları izlenme oranları (2020).....	3
Tablo 4 Çocuklar için felsefe (P4C) tarihi gelişimi	21
Tablo 5 Çizgi filmlerin durumlarına ilişkin bilgiler.....	35



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Gumball çizgi filminde karakterler	39
Şekil 2. Gumball akran baskısı	42
Şekil 3. Richard Watterson işin imkansızlığı	44
Şekil 4. Sorgulayan Gumball	45
Şekil 5. Ben 10 Omnitrix uzaylıları	47
Şekil 6. Ben ve Vilgax (Apollonik ve Diyonizyak)	49
Şekil 7. Modern toplumda yaşam kaynağı olarak hayranlık	51
Şekil 8. Palyaço ve tekinsizlik.	53
Şekil 9. Sorumluluk.	54
Şekil 10. Kral Şakir karakterler (1)	56
Şekil 11. Kral Şakir karakterler (2)	56
Şekil 12. Doktor-hasta söylemi.	58
Şekil 13. Aksiyon figürleri ve toplumsal cinsiyet.	59
Şekil 14. Peyami dede yaşlılık söylemi.	62
Şekil 15. Öğretmen-öğrenci söylemi.	63
Şekil 16. Yabancı karşıtı söylem	65

ÖZET

ÇOCUKLAR İÇİN FELSEFE (P4C) BAĞLAMINDA CARTOON NETWORK ÇİZGİ FİMLERİNİN İNCELENMESİ

Bu araştırmanın amacı çocuklar için felsefe(P4C) bağlamında Cartoon Network çizgi filmlerinin incelenmesidir. Araştırma nitel durum çalışması olarak desenlenmiştir. Cartoon Network Türkiye kanalının resmi Youtube hesabında en yüksek izlenme oranlarına sahip olan Gumball, Ben 10 ve Kral Şakir çizgi filmlerinin beş bölümü söylem analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. Araştırma verilerinin değerlendirilmesinde UNESCO'nun (2007) belirlediği çocuklar için felsefe (P4C) amaçlarından bağımsız düşünme, iyi vatandaş olma, kişisel gelişim, dil ve tartışma becerilerini geliştirme, felsefeyi kavramsallaştırma temalarının yanı sıra eleştirel ve yaratıcı düşünme becerilerinin geliştirilmesi temalarından faydalanılmıştır. Ayrıca araştırma kapsamında çizgi filmlerin ve çocuklar için felsefe (P4C) yaklaşımının tarihsel gelişimi sunulmuştur.

Araştırma sonuçlarına göre Gumball, Ben 10 ve Kral Şakir çizgi filmlerinde genel olarak toplumsal cinsiyet, yaşlılık, doktor-hasta, öğretmen-öğrenci, çevre, çalışma, Apollonik-Diyonizyak, yabancı karşıtlığı söylemleri yer almaktadır. Çizgi filmlerde yer alan görsellik unsurları çocuklar için felsefe (P4C) etkinliklerinde öğretim materyali olarak kullanılabilir. İşitsel unsurlar genellikle görsellere eşlik edecek biçimde bağlamla uyum göstermektedir. Sonuç olarak incelenen çizgi filmlerin çocuklar için felsefe (P4C) etkinliklerinde kullanılmaya uygun olduğu görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Çocuklar için felsefe (P4C), çizgi film, söylem.

ABSTRACT

ANALYSIS OF CARTOON NETWORK CARTOONS IN THE CONTEXT OF PHILOSOPHY FOR CHILDREN (P4C)

The purpose of this research is to examine Cartoon Network cartoons in the context of philosophy for children (P4C). The research was designed as a qualitative case study. Five episodes of Gumball, Ben 10 and Kral Şakir cartoons, which have the highest viewing rates on the official Youtube account of Cartoon Network Turkey, have been analyzed with the method of discourse analysis. In the evaluation of the research data, the themes of thinking independently from the aims of philosophy for children (P4C), being a good citizen, self-improvement, developing language and discussion skills, conceptualizing philosophy as well as developing critical and creative thinking skills determined by UNESCO (2007) were used. In addition, the historical development of cartoons and philosophy for children (P4C) approach is presented within the scope of the research.

According to the results of the research, there are gender discrimination, senility, doctor-patient, teacher-student, environment, work, Apollonian-Dionysiac, anti-foreign discourses in Gumball, Ben 10 and Kral Şakir cartoons. Visual elements in cartoons can be used as teaching materials in philosophy (P4C) activities for children. Auditory elements are generally in harmony with the context to accompany the visuals. As a result, it is seen that the examined cartoons are suitable for use in philosophy for children (P4C) activities.

Keywords: Philosophy for children (P4C), cartoon, discourse.

BÖLÜM I

GİRİŞ

Çocuklar günlük zaman dilimlerinin önemli bir kısmında televizyon, tablet, telefon veya bilgisayar kullanmakta ve bu medya araçları aracılığıyla çocuklara yönelik hazırlanmış çeşitli içeriklere erişim sağlamaktadır. Ekolojik sistem kuramına göre medya araçları bir ekosistem ögesidir ve çocukların sosyalleşme kanallarından bir tanesi olarak onların gelişimlerinde çevresel bir etki oluşturmaktadır (Çat, 2018; 159). Doğan ve Göker'e (2012) göre çocuklar günde ortalama 1-2 saat televizyon izlemekte, televizyonda genellikle çocuk kanallarını seyretmekte ve en çok çizgi film ve çocuk programlarını izlemeyi tercih etmektedir. Çizgi filmlerin çocukların televizyon izleme alışkanlıkları açısından belirleyici öneme sahip olduğu söylenebilir. Benzer şekilde çocukların internet kullanımına yönelik içerik tercihleri incelendiğinde genellikle çizgi film ve video (Ergüney, 2017; Atalay, 2019; Zinderen, 2020) izledikleri görülmüştür.

Gfk Türkiye (2018) tarafından çocukların ekran başında geçirdiği süreyi incelemek amacıyla yapılan araştırmanın sonuçları Tablo 1'de gösterilmiştir.

Tablo 1

Gfk Türkiye çocukların dijital dünyayla ilişkisi araştırması

Yaş Grubu	Ekran Başında Geçirilen Süre
1-3 yaş aralığı	1 saat 42 dakika
4-5 yaş aralığı	2 saat 18 dakika
6-9 yaş aralığı	2 saat 15 dakika
10-12 yaş aralığı	2 saat 24 dakika
13-15 yaş aralığı	2 saat 45 dakika

Günümüzde yaygın olarak kullanılan televizyon ve internet insan hayatına çeşitli yönlerden etkilerde bulunmaktadır. Televizyon ya da internette yer alan izleyici içerikleri ise genellikle açık ve ücretsiz erişime sahiptir. Bu içeriklerin bilinçli izleyici sayılamayacak çocukların hayatına etkileri yetişkinlerden hem daha fazla hem de daha kalıcıdır. Çocukların en çok izlediği program türü olan, onların dünyayı tanıma ve anlamlandırma çabalarının bir aracı olarak çizgi filmler yaratıcılık, eleştirel düşünme ve akıl yürütme gibi düşünme becerilerinin gelişimini olumlu yönde etkileyebilmektedir.

Çocuklar için felsefe (P4C) yaklaşımı, çocukları cevapları kesin olmayan sorular hakkında rasyonel ve gerekçeli cevaplar aramaya davet eden yapılandırılmış bir eğitim modelidir (Topping, Trickey ve Cleghorn, 2020). Programın diğer ismi olan P4C ‘‘critically - eleştirel, creatively - yaratıcı, collaboratively - iş birliğine dayalı, caringly - özenli’’ kelimelerinin bir araya getirilmesiyle oluşturulmuştur. Bu yöntem çocuklara felsefe bilgisinin verilmesinden ziyade çocuklarda felsefi bir tavrın geliştirilmesiyle ilgilidir. Felsefi tavır sorunlara eleştirel, yaratıcı, iş birlikli ve özenli düşünme aracılığıyla yaklaşılmasını ifade eder. Çocuklar için felsefe yaklaşımı çocukların düşünme becerilerinin yanı sıra duygusal ve sosyal gelişimlerine de olumlu etkilerde bulunmaktadır. Ayrıca bu yaklaşım ikinci kuşak kuramcılar tarafından çocuklarla felsefe (PWC) olarak da anılmaktadır.

Lipman’ın 1970’li yılların başlangıcında çocuklarla yaptığı çalışmalara dayanan çocuklar için felsefe yaklaşımı çocukların eleştirel ve yaratıcı düşünme becerilerinin önemli ölçüde geliştirilmesine katkı sağlamaktadır. Çocuklar için felsefe yaklaşımı sınıfta oluşturulan bir ‘‘Sorgulama Topluluğu’’nun rehber tarafından ya da öğrencilerin ortak kararıyla seçilmiş sorunlar üzerine tartışmasına dayanmaktadır. Bu etkinliklerde genellikle çocuk edebiyatı eserlerinden faydalanılmaktadır. Ancak günümüzde çocuklar çizgi filmleri kitaplara tercih etmektedir.

Çocuğun kendini çizgi film karakterlerinin yerine koyarak belirli davranışları bilinçli ya da bilinçsiz tekrar yoluyla içselleştirmesi ve bu durumun sonucu olarak çeşitli olumlu veya olumsuz davranış alışkanlıkları edinebildiğini gösteren birçok çalışma (Silvern ve Williamson, 1987; Persson ve Musher-Eizenman, 2003; Blumberg, Bierwith ve Schwartz, 2008; Oruç, Tecim ve Özyürek, 2011; Yaşar, 2011; Özdemir ve Ramazan, 2012; Samur, Demirhan, Soydan, Önkol, 2014; Wiedeman, vd., 2015; Yetim ve Sarıçam, 2016; Şeşen ve Ertürk, 2018; Güneş, Dayi, Çolak ve Bingöl, 2020) mevcuttur. Çizgi film izleyicisi çocuklar belirli davranış modellerini örtük öğrenme yoluyla edinmekte ve bu davranışlar sosyal etkileşimlerinde ortaya çıkmaktadır.

Çizgi filmlerin çocuğun hayatında önemli bir role sahip olduğu açıkça görülmektedir. Bu araştırma kapsamında çocukların davranış ve düşünme biçimlerini etkileyen çizgi filmler çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında ele alınacaktır.

1.1. Problem Durumu

Günümüzde medya araçları toplumun iletişim, eğlence, eğitim ve bilgi alışverişi gibi ihtiyaçlarını karşılamaktadır. Televizyon ve internet aracılığıyla toplumun küçük bireyleri olan çocuklara yönelik yayın yapan kanallar da bulunmaktadır. Tematik çocuk kanalları ve çocukların kullanımı için hazırlanan internet sitelerinde genellikle çizgi filmler ve çocuk

programları yayınlanmaktadır. TİAK (2021) verilerine göre tematik çocuk kanallarının izlenme oranları Tablo 2 ve Tablo 3'te gösterilmektedir.

Tablo 2

TİAK tematik çocuk kanalları izlenme oranları (2019)

Zaman Aralığı	Günlük Toplam		20:00-23:00		07:00-20:00		07:00-18:00	
Kanal	RTG%*	Share**	RTG%	Share	RTG%	Share	RTG%	Share
Cartoon Network	0.28	1.60	0.36	0.89	0.37	2.19	0.33	2.27
Disney Channel	0.20	1.11	0.22	0.55	0.29	1.71	0.26	1.79
Minika Çocuk	0.11	0.62	0.17	0.42	0.15	0.86	0.13	0.92
TRT Çocuk	0.57	3.25	0.66	1.66	0.80	4.75	0.78	5.35
			18:00-25:00		18:00-24:00		19:00-24:00	
Cartoon Network	0.28	1.60	0.38	1.15	0.41	1.16	0.39	1.06
Disney Channel	0.20	1.11	0.24	0.73	0.27	0.77	0.25	0.66
Minika Çocuk	0.11	0.62	0.15	0.46	0.17	0.47	0.16	0.43
TRT Çocuk	0.57	3.25	0.66	2.00	0.71	2.01	0.68	1.84

*RTG %: Belirli bir zaman aralığı, program veya reklamların dakika başına düşen ortalama izleyici oranıdır.

**Share: Toplam izlemeden alınan pay.

Tablo 3

TİAK tematik çocuk kanalları izlenme oranları (2020)

Zaman Aralığı	Günlük Toplam		20:00-23:00		07:00-20:00		07:00-18:00	
Kanal	RTG%*	Share**	RTG%	Share	RTG%	Share	RTG%	Share
Cartoon Network	0.30	1.58	0.32	0.77	0.39	2.16	0.38	2.37
Disney Channel	0.24	1.26	0.29	0.69	0.33	1.82	0.31	1.95
Minika Çocuk	0.10	0.52	0.13	0.31	0.13	0.72	0.13	0.80
TRT Çocuk	0.53	2.78	0.61	1.44	0.74	4.02	0.71	4.42
			18:00-25:00		18:00-24:00		19:00-24:00	
Cartoon Network	0.30	1.58	0.36	1.02	0.37	0.99	0.35	0.89
Disney Channel	0.24	1.26	0.31	0.87	0.33	0.88	0.31	0.78
Minika Çocuk	0.10	0.52	0.12	0.35	0.13	0.35	0.13	0.32
TRT Çocuk	0.53	2.78	0.63	1.79	0.67	1.80	0.65	1.64

*RTG %: Belirli bir zaman aralığı, program veya reklamların dakika başına düşen ortalama izleyici oranıdır.

**Share: Toplam izlemeden alınan pay.

Tablo 2 ve Tablo 3 incelendiğinde en çok izlenen çocuk kanallarının TRT Çocuk ve Cartoon Network olduğu görülmektedir. Çizgi film konusunda yapılan çalışmalar genellikle TRT Çocuk kanalında yayınlanan çizgi filmleri (Duman, Deniz ve Kuşen, 2020; Akça ve Çilekçiler, 2019; Aral ve Kadan, 2019; Şahin, 2019; Pehlivan, 2019; Güder, Ay, Saray ve Kılıç, 2017; Bastı, 2016; Yaman, Bayburtlu, Tekir ve Kırmızı, 2015; Güder, Ay, Saray ve Kılıç, 2017; Karakuş, 2015; Samur, Demirhan, Soydan ve Önkol, 2014; Yağlı, 2013) içermektedir. Ancak Cartoon Network kanalı çizgi filmleri üzerine yeterli miktarda çalışma yapılmamıştır. Bu araştırmada çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında en çok izlenen Cartoon Network çizgi filmleri incelenecektir.

1.2. Amaç ve Önem

Bu araştırmanın temel amacı, çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında Cartoon Network Türkiye kanalında yayınlanan çizgi filmlerin incelenmesidir. Bu amaca yönelik olarak Cartoon Network resmi Youtube kanalında tam bölüm olarak yayınlanmış en çok izlenen 3 çizgi film seçilmiştir. Bu çizgi filmler sırasıyla Gumball, Ben 10 ve Kral Şakir'dir. Araştırma kapsamında seçilen çizgi filmlerin en çok izlenen 5 bölümü çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında incelenecektir.

Çocuklar için felsefe (P4C) yaklaşımında genellikle çocuk edebiyatı ürünlerinden yararlanılmaktadır. Çocuklar için felsefe (P4C) yaklaşımının çocuk edebiyatı eserleriyle ilişkisine dair çeşitli çalışmalar (Lipman ve Sharp, 1975; Karakaya, 2006; Çelebi, 2017; Karasu, 2018; Yarat, 2020) yapılmıştır. Ancak çizgi film içeriklerinin çocuklar için felsefe yaklaşımı üzerinden değerlendirilmesi ilk kez bu araştırma aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Çocukların çizgi filmler aracılığıyla bilgi, kavram ve değerleri öğrenmelerinin yanı sıra düşünme becerilerinden akıl yürütme, demokratik, gerekçeli, analitik, yaratıcı ve eleştirel düşünme gibi becerilerini geliştirmeleri mümkündür. Araştırma çizgi filmlerin bu rolünün daha iyi anlaşılmasına katkıda bulunacaktır. Ayrıca bu araştırma aracılığıyla ülkemizde yayınlanan çizgi filmlerin çocuk eğitime katkıları ve bu katkıların hangi düzeyde olduğuna dair yeni bir anlayış geliştirilebileceği düşünülmektedir.

1.3. Problem Cümlesi / Alt Problem Cümleleri

Araştırmanın problem cümlesini ‘‘Çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında Cartoon Network çizgi filmleri nasıldır?’’ sorusu oluşturmaktadır.

Alt Problemler

1. Cartoon Network kanalında yayınlanan Gumball çizgi filmi çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında nasıl görülmektedir?

2. Cartoon Network kanalında yayınlanan Ben 10 çizgi filmi çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında nasıl görülmektedir?
3. Cartoon Network kanalında yayınlanan Kral Şakir çizgi filmi çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında nasıl görülmektedir?
4. Cartoon Network kanalında yayınlanan çizgi filmlerde çocuklar için felsefe (P4C) görsel ve işitsel bakımdan nasıl verilmiştir?

1.4. Sınırlılıklar

- Araştırma Cartoon Network resmi Youtube kanalında yayınlanan çizgi filmlerle sınırlıdır.
- Araştırma seçilen çizgi filmlerin beşer bölümüyle sınırlıdır.
- Araştırma seçilen çizgi filmler yalnızca çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında değerlendirileceği için sınırlıdır.

1.5. Varsayımlar

- Araştırma kapsamında seçilen çizgi filmlerin izleyici kitlesini çocuklar oluşturmaktadır.
- Cartoon Network resmi Youtube kanalında yayınlan çizgi filmlerin izleyici sayısı çocuk izleyicilere dayanmaktadır.
- Cartoon Network resmi Youtube kanalında en çok izlenen çizgi filmler Cartoon Network televizyon kanalında da en çok izlenmeye sahiptir.
- Araştırma kapsamında seçilen çizgi filmler çocuklar için felsefe (P4C) unsurları içermektedir.

1.6. Tanımlar

Çocuklar için felsefe (P4C): Matthew Lipman tarafından çocukların eleştirel ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirme amacıyla oluşturulan, sokratik konuşmalar aracılığıyla felsefi sorgulamaların yapıldığı bir düşünme eğitimi yaklaşımıdır.

Çizgi film: Bir konuyla ilgili olarak karakterlerinin hareketlerini belirtecek şekilde art arda çizilmiş resimlerden oluşan (TDK, 2021) sinemasal anlatı türüdür.

BÖLÜM II

KURAMSAL ÇERÇEVE / KAVRAMSAL ÇERÇEVE / İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Çizgi Film

Çizgi film anlatacağı konunun etki yaratması için hareketle beraber yinelemelerden faydalanan (Stephenson, 1973'ten Akt. Güney, 2019), canlı ya da cansız nesneleri farklı bir düzlemde tekrar canlandırarak onlara yeni bir kimlik veren (İlgaz, 1998) ve karakter hareketlerini belirtecek şekilde art arda çizilmiş resimlerden oluşan (TDK, 2021) sinemasal bir anlatı türü olarak tanımlanabilir. Çizgi film sıklıkla animasyon terimiyle eş anlamlı olarak kullanılmaktadır. Çizgi film üretiminde genellikle animasyon kullanılsa da Latince ‘‘canlandırmak, hayat vermek’’ gibi anlamlara gelen ‘‘animare’’ kökeninden türetilen animasyon terimi daha geniş bir kullanım alanına sahiptir.

Tek kare çekebilen bir alıcı ile hareketlerin çizilmiş resimlerini ya da hareketsiz cisimlerin ekranda hareketli biçimde yeniden düzenlenmesine ‘‘Animasyon’’ (canlandırma), bu teknikle hazırlanmış filmlere ‘‘canlandırma filmi’’ denir. Tip, karakter ve sahne tasarımlarının her karede çizilerek oluşturulması ile meydana gelen filmlere ise ‘‘çizgi film’’ denir. Bu açıdan çizgi film çizgi ile gerçekleştirilen filmleri kapsamaktadır (Hacıbektaşoğlu, 2014).

Animasyonun yaratıcılarından Norman McLaren, animasyonu hareket eden cisimlerin değil, ‘‘çizilenlerin hareketi’’ sanatı olarak tanımlamıştır. Ona göre karenin üzerinde ne olduğundan ziyade her iki kare arasında ne olduğu daha önemlidir. Bu sebeple animasyon ‘‘kareler arasında (yer alan) görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır.’’ (Aydın, 1989’dan Akt. Bilis, 2014). Bu yaklaşım animasyon ya da çizgi filmlerin izleyiciye hareketin imgesi aracılığıyla gündelik yaşamdan uzak sanal bir evrene dahil olma imkanı sağlamasının yanı sıra bunu gerçekleştirirken günlük yaşamın yeniden ve farklı bir formda üretilmesini ifade etmektedir.

Çizgi filmlerin üretimi için teknik altyapı ve alanında uzman bir kadroya ihtiyaç duyulmaktadır. Malatyalıoğlu’na (2014) göre plastik sanatlar, gösteri sanatları ve psikolojiden faydalanılarak hazırlanan ve özel bir anlatım yapısı kazanan çizgi film kolektif ve yenilikçi bir sanat formudur.

Kara ve Altunbay’a (2020) göre çocukların birçok bilgi, değer ve davranış modelini çizgi filmler aracılığıyla öğrenmesi çizgi filmlerin çocukların kişilik ve karakter gelişimlerine etkide bulunabildiğini göstermektedir. Bu etki daha çok çizgi film karakterlerine duyulan

hayranlık yoluyla meydana gelmektedir. Çocuklar çizgi film karakterlerini model alarak onların giyim ve davranış biçimlerini benimsemekle birlikte (Çat, 2018) çeşitli gıda ve kırtasiye malzemelerinde karakter baskılı ürünleri tercih etmektedir (Ergüney, 2017).

Çizgi karakterler genellikle sevimli hayvanlardan ya da büyütlü, bilim kurgu gibi evrenlerde yaşayan kahramanlardan oluşmaktadır. Çizgi filmlerin hayvansal karakterlerle dolu olması rastlantı değildir. Hayvansal özellikler karakterlere bir masumiyet kazandırırken, doğada karmaşık toplumsal ilişkileri tümüyle kaplar ve belirler. Çocuğun önceleri hayvanların sezgisel, oyun dolu yanlarını algılamaya ve benimsemeye yatkın olduğu doğrudur. Başka deyişle, çizgi filmde hayvanlar aracılığıyla çocuğun iç dünyasını yansıtmaya olanağından yararlanılır (Güler, 1989). Bu araştırma kapsamında incelenecek ‘‘Gumball’’ ve ‘‘Kral Şakir’’ çizgi filmlerinde de karakterler hayvanlardan oluşmaktadır.

2.1.1. Çizgi Filmlerin Dünyada Gelişimi

İnsanlık yazının icadı ya da organize bir dilin gelişimine kadar duygu, düşünce ve deneyimlerini ifade etmek ve onları gelecek nesle aktarabilmek amacıyla çizimlerden faydalanmıştır. Barınmayla beraber ilkel anlamda bir yaşam alanı sağlayan ve çeşitli dış etkenlere karşı görece korunaklı sayılabilecek mağaralarda binlerce yıl önce yaşamış insanların deneyimlerini çizgiler aracılığıyla belirli hareket biçimlerini tanımlar şekilde gösteren duvar resimleri günümüze kadar korunmuştur. Çizgi film özünde hareket eden figürlerin değil, figürleri çizen hareketin imgesini sunar (Çal, 2020). Duvar resimleri hareket ve canlandırmanın imgesini önceliyor olması sebebiyle animasyon ya da çizgi filmlerin başlangıcı olarak kabul edilebilirler.

Modern anlamda çizgi film örneklerinin ortaya çıkması çeşitli teknik ve teknolojik gelişimlerin ardından meydana gelmiştir. Göktepe’ye (2015) göre kameranın icat edilmesi ve yaygınlaşmasından önce görüntü aktarmak ya da hareketlilik etkisi sağlamak amacıyla kullanılan başlıca araçlar şunlardır; Magic Lantern, Thaumatrope, Phenakistoscope, Zoetrope, Flipbook ve Praxinoscope. Bu araçlar görüntünün olduğu gibi aktarılmasını sağlayamasa da belirli optik yanılsamalar yoluyla görüntülere hareket ve canlılık hissi kazandırmıştır.

Athanasius Kircher tarafından icat edilen Magic Lantern sinema projektörünün temel yapısına benzer bir sistem kullanmaktadır. Bu alet cam üzerine çizilmiş resimlerin güneş ya da başka bir ışık kaynağı aracılığıyla zemine yansıtılmasına olanak sağlamıştır. 1736 yılında Hollandalı bir bilim adamı olan Pieter van Musschenbroek bildiğimiz anlamdaki ‘‘hareketli görüntü’’yü oluşturdu; bu olay yel değirmenlerini tasvir eden bir seri resimdi, resimlerde yel değirmeninin kolları hareket dizinini tamamlayacak biçimde çizilip bir platforma oturtuldu,

böylece platformun dönüş süreci içerisinde resimler kayıyor ve yel değirmeninin kolları hareket ediyormuş hissini veriyordu (Kaba, 1992). İnce'ye (1991) göre Büyülü Fener'de gösterimi gerçekleştirilen Hollanda resimleri ilk çizgi filmler olarak düşünülebilir.

John Ayeton Paris'in buluşu Thaumatrope, kenarlarında bulunan ipler aracılığıyla döndürüldüğünde her iki tarafında yer alan çizimler hareket eder ve bütünlük yanılgısı meydana gelir. Bugün yaratılan çizgi filmlerin başlangıcı sayılabilecek bir diğer buluş olan Phenakoscope, bir diskin merkezi etrafına eşit aralıklarla çizilen görüntülerin ayna karşısında diskle beraber dönmesiyle izleyicinin gördüğü karenin hareket halinde olduğunu sanmasına neden olur. İlk kullanımı M.Ö. 180 yılında Çin'de olan ve 1834 yılında William George Horner tarafından modern versiyonu geliştirilen Zoetrope sinemanın doğuşu öncesi kullanılan en popüler optik oyuncaklardan biri olmuştur. İç içe geçmiş iki silindirden oluşan ve üzerine eklenen resimleri hareket halindeymiş gibi gösterebilen bir alettir. Flipbook ise birbiri ardına çizim veya fotoğrafların sıralandığı bir defterin hızlı bir şekilde çevrilmesiyle görüntülerin hareket ettiği, çizgi film ve animasyonun temel ilkelerini barındıran bir araçtır. Emile Reynaud tarafından Zoetrope'un daha basit ve geliştirilmiş versiyonu olarak icat edilen Praxinoscope bir silindir ve üzerine yerleştirilmiş ayna kaplı dairesel bir zeminden oluşmaktadır. Bu araç hızlıca döndürüldüğünde aynaya yansıyan görüntüler hareketli bir izlenim verir (Göktepe, 2015; 12-17).

İlk çizgi film denemelerini 1908'de Emile Cohl yapmıştır. Beyaz zemin üzerinde yer alan siyah renkli çöpten adamları filme almış ve negatif film kullanarak siyah zemin üzerinde hareket eden figürler elde etmiştir (Atan, 1995). Bu çizgi filmler karikatür kökenli desenlerden oluşmaktadır. Amerikalı Windsor Mac Cay ise, Cohl'un tekniğini geliştirerek "Gertie the Dinosaur" çizgi filmi ile tiyatro sahnelerinin ışık-ayna düzenli aletlerle yapılan gösterilerinden sıyrılarak sinema dünyası içinde yer almaya başladı (Sevim, 2013). 1920 yılında yapılan "Felix the Cat" çizgi filmi tek karede kesintisiz görüntü sağlamanın getirdiği teknik avantajlar ve yayınlandığı dönemdeki yüksek popülerliğiyle günümüz animasyonlarının ilk temsilcilerinden birisi olmuştur.

Çizgi filmlerin halk tarafından benimsenmeye başlaması aynı zamanda çizgi filmlerin ticarileşmesinin de başlangıcı olmuştur. Kullanılan yeni araç ve teknikler çizgi film yapımlarının maliyetlerini arttırmış ancak halkın ilgisi sayesinde önemli bir gelir de getirmeye başlamıştır. Çizgi filmin esas gelişimi 1928-1938 yılları arasındadır. Bu dönem içerisinde bir reklam şirketinde grafiker olarak çalışan Walt Elias Disney ile Ub Iwerks, "Laugh-O-Grams" adında bir çizgi film şirketi kurarlar. İlk olarak "Cinderella, Bremen Mızıkacıları, Kırmızı Şapkalı Kız" gibi masal filmleri yapmaya başlarlar. Daha sonra Ub Iwerks "Oswald the

Rabbit’’dan (Tavşan Oswald) yola çıkarak Mickey Mouse tipini yaratır. Çizim Ub Iwerks’in fakat Mickey’e kişiliğini veren Walt Disney’dir (Köşker, 2005’ten Akt. Ayan, 2016). Disney şirketinin yanı sıra Warner Bros., U.P.A. ve MGM Cartoon Studio bu dönemde çizgi filmler üretmiştir.

Çizgi filmler bir eğlence ve öğrenme aracı olmasının yanı sıra belirli dönemlerde propaganda aracı olarak da kullanılmıştır. Gerçekte, canlandırmanın politika ile yakın duruşu sadece savaş dönemleri ile sınırlı kalmamıştır. Canlandırma sinemasındaki ideolojik söylem ilk olarak Walt Disney’de görülmüştür. Walt Disney, canlandırma sinemasının ilk 30 yılı Amerikan Hükümeti’nden aldığı destekle ayakta kalmıştır. "United Productions of America" (UPA), 1941-1946 yılları arasında ordu için propaganda filmleri hazırlamakla kalmamış; 1944-1946 yılları arasında siyasete daha doğrudan yönelmiştir. "Roosvelt'in seçim kampanyasını destekleyen 1944 yapımı "Seçim Cehennemi" (Hell Bent Election), ırk ayrımı ve şiddete karşı çıkan 1947 yapımı "İnsanın Kardeşliği" (Brotherhood of Man) filmleri bu dönemin ürünleridir (Hünerli, 2005’ten Akt. Demir, 2013).

Batı yapımı çizgi filmlerden belirli çekim teknikleri ve kurgu içeriklerindeki farklar yoluyla ayrılan animasyon türü ise Japonya kökenli animelerdir. Ancak Alicenap’a (2012) göre 20. yüzyıl başlarında Japonya’da üretilen animasyon filmlerin neredeyse tamamı deprem veya savaş gibi felaketler sebebiyle yok olmuştur. Buna rağmen çeşitli animasyon şirketleri kurulmuş ve anime türü çizgi filmler üretilmeye devam etmiştir. Anime asıl büyük çıkışını 1963 yılında Osamu Tezuka’nın “Astro Boy” adlı eserinin televizyonda yayınlanmasıyla yapmıştır. Astro Boy’un Amerika televizyonlarında yayınlanmasının ardından pek çok Japon anime çalışması Batı’ya açılmaya başlamıştır (Alicenap, 2012). Ayrıca 2001 yılında önemli anime yönetmenlerinden Hayao Miyazaki’nin “Spirited Away” filmiyle Oscar ödülünü kazanması anime türünün yaygınlaşmasında etkili olmuştur. Günümüzde oldukça yaygın olan animeler ulusal Japon animasyon şirketlerinin yanı sıra Netflix ve Warner Bros. gibi uluslararası şirketlerin yapımcılığıyla gösterime girmektedir.

1960’lı yıllardan sonra animasyon tekniğinde önemli değişiklikler yaşanmıştır. İlk temel değişim figürlerde görülmüş, klasik kartonun yuvarlak katı çizimleri terk edilerek yerini karakterlerin daha zengin görüntülerle beslendiği grafik sunum almıştır (Arslan, 2016). Ed Catmull’un 1972’de bilgisayar aracılığıyla ilk üç boyutlu animasyonu yaratmasının ardından çizgi film ve animasyon yapımı bilgisayar tabanlı ortama taşınmıştır (Göktepe, 2015). Günümüzde genellikle bilgisayar tabanlı ortamda üretilen çizgi filmlerin bütçesi milyonlarca dolara ulaşabilmektedir. Televizyonun yaygınlaşması ve tematik çocuk kanallarının ortaya

çıkmasıyla beraber çizgi film üretiminde patlama yaşanmıştır. Artık çizgi filmler çocuk izleyicinin yanında yetişkinleri de içeren daha geniş bir yaş grubuna hitap etmektedir.

2.1.2. Çizgi Filmlerin Türkiye’de Gelişimi

Çizgi filmlerin yaratılması için animasyon alanına yönelik belirli düzeyde teknik birikim ve bu teknikleri uygun biçimde kullanarak üretim gerçekleştirebilecek personel ya da sanatçılara ihtiyaç duyulmaktadır. Sinema döneminden önce görüntüde hareketlilik hissi veren optik oyuncakların Türkiye’de kullanıldığına dair kayıt bulunmamaktadır. Buna koşut olarak denilebilir ki Türkiye izleyicisinin çizgi film ve animasyonla tanışması sinemalar aracılığıyla gerçekleşmiştir. Türkiye’nin çizgi film ve animasyonla batı yapımı hazır ürünler aracılığıyla ve sinema sonrası dönemde yer alan bir tarihte karşılaşması, başlangıçta yerli yapımlar için gerekli olan teknik altyapıyla beraber bu alanda yetkin personel ya da sanatçılardan da mahrum kalmasına sebep olmuştur.

Türkiye’de çizgi filmler öncelikle karikatür ve çizim sanatçılarının ilgisini çekerek onları bu alanda çalışmalar yapmaya yöneltmiştir. Karikatür sanatçısı Cemal Nadir Güler 1930’lu yıllarda ‘‘Amcabey Plajda’’ adlı karikatür çalışmasını animasyon haline getirmek istemiş ancak çeşitli olanaksızlıklardan dolayı başarılı olamamıştır. 1947-1949 arasında Vedat Ar’ın öğrencileriyle birlikte hazırladığı ‘‘Zeybek Oyunu’’ isimli üç dakikalık çalışması Türkiye’nin ilk animasyon filmi olmuştur. 1951 yılında yapımına başlanan Türkiye’nin ilk renkli ve uzun metrajlı çizgi filmi ‘‘Evvel Zaman İçinde’’ ise film rulolarının kaybı sebebiyle gösterime girememiştir. Bu yıllarda çizgi filmlerde kullanılan teknikleri öğrenmek ve çizgi film alanında eğitim almak amacıyla birçok Türk çizer yurt dışına gitmiştir (Göktepe, 2015; 66-68).

1960 sonrasında çizgi filmlerin reklamlarda kullanılmasına yönelik talepler doğrultusunda çeşitli reklam şirketleri kurulmuştur. Bu dönemde kurulan reklam şirketleri Filmar, İstanbul Reklam, Kare Ajans, Radar Reklam, Stüdyo Çizgi, Canlı Karikatür, Ajans Bulu, Sinevizyon, Pasin Benice Animasyon ve Arnet gibi ajanslardır (Hünerli, 2000). Bu dönemin çizgi filmler açısından en önemli özelliği televizyon kullanımının artmasıyla beraber reklam formatına dönüşen çizgi filmlerin sinema salonu yerine izleyicilerin evlerine taşınmış olmasıdır.

Tonguç Yaşar’ın ‘‘Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü’’ isimli çizgi film çalışması 1970 döneminde Türkiye’de ve çeşitli uluslararası festivallerde gösterime girmiştir (Türker, 2011). Bu çizgi filmde Kuran’da yer alan bir ayetten ve Osmanlı hat sanatından esinlenilmiştir. Dönemin genel özelliği olarak çizgi filmlerin çeşitli yarışmalara katılmak amacıyla deneysel

ürünler olarak tasarlandığı söylenebilir. Ayrıca festivaller ve sinema gösterimleri dışında çizgi filmler genellikle televizyonda yayınlanmıştır. 1980’li yıllarda ise TRT ve animasyon şirketlerinin iş birliğiyle çeşitli çizgi filmler üretilmiştir.

1990 yılında TRT’nin çizgi filmlere sağladığı desteği geri çekmesi üzerine Türkiye’de animasyon sektörü küçük çaplı bir kriz yaşamıştır (Göktepe, 2015). Bu durum çizgi film üretiminde kısa süreliğine bir durgunluğa sebep olmuştur. 1993 yılında çizgi film yapımını desteklemek, Türk kültürünün çizgi filmlerle tanıtılmasının sağlamak, yapımcılar arasındaki iletişimi arttırmak ve çeşitli etkinlikler hakkında bilgileri paylaşmak amacıyla Çizgi Filmciler Derneği kurulmuştur (Erdem, 2019).

Günümüzde TRT Çocuk kanalı televizyonda çizgi film ve çocuklara yönelik programlar yayınlamaktadır. Kamu yayıncısı olan TRT Çocuk kanalı genellikle yerli yapım çizgi filmleri çocuk izleyicisiyle buluşturmaktadır. Türkiye’de tematik çocuk kanallarına yönelik yayın kotası uygulanmaktadır. Bu yayın kotasına göre çizgi film kanallarının toplam içeriğinin yüzde yirmisi yerli yapımlardan oluşmak zorundadır. Bu uygulama sayesinde yerli çizgi film ve animasyon sektörünün gelişimi sağlanmıştır. Ayrıca bu araştırma kapsamında incelenecek çizgi filmlerden biri olan ‘Kral Şakir’ de yerli bir yapımdır.

2.1.3. Çizgi Film ve Eğitim

Medya araçları çocuğun çeşitli şekillerde etkilenmesini sağlayarak çocuk gelişimi ekseninde öğrenme davranışlarına yön veren çevresel faktörlerin başında gelmektedir. Çocuklar medya araçlarıyla genellikle çizgi film içeriklerine erişim sağlamaktadır. Çizgi filmlerin yapısını oluşturan renkli görsellik, ritmik müzik ve hareket eden çizgiler aracılığıyla yaratılan fantastik dünya onu çocuklar için oldukça dikkat çekici bir hale getirmektedir. Çizgi filmler aracılığıyla çocuk gündelik deneyimlerinden farklı bir alanda tecrübe kazanmakta ve ilgisini kaybetmeden çizgi filmin içerdiği mesajlarla etkileşime geçebilmektedir. Güler’e (1989) göre çizgi filmler işlenen konunun içeriği ve sunuluş biçimi aracılığıyla insan benliğini sarmaktadır.

Çizgi filmler eğlenceli yapımlar olmalarının yanı sıra öğretici içerikleriyle de ön plana çıkmaktadır. Kadioğlu (2020) sosyalizasyonu bireylerin topluma ait kültür, değer, rol ve davranış modellerini öğrenmesi ve bu süreç aracılığıyla diğer nesillere aktarması olarak tanımlamaktadır. Çocuk, çizgi film izleme davranışı sırasında kendisi tamamen bilincine varmasa da hem kişisel gelişimi açısından kendini tanıma ve ifade etmeye yönelik çeşitli girişimlerde bulunmakta (taklit, özdeşim, vb.) hem de toplumsal normlar ve belirli değer modelleriyle ilişki kurarak sosyalizasyon sürecinde birey olma becerisi kazanabilmektedir.

Cesur ve Parker'e (2007) göre günümüzde medya aktörleri çocuklar üzerinde neredeyse ebeveynlerinden daha fazla etkili olmaktadır. Bu sebeple çocukların izlemesi için olumlu içeriklere sahip çizgi filmlerin tespit edilmesi ve tematik yayın yapan çocuk kanallarında daha çok bu tür içeriklere yer verilmesi gerekmektedir.

Yağlı'ya (2013) göre çizgi filmlerin çocuk gelişimi ve eğitimine katkıları şunlardır;

- Çocukların daha erken yaşta kavrama ve öğrenmesine katkı sağlar.
- Çocukların sadece duygu ve düşünce dünyasını değil aynı zaman estetik zevkini de geliştirir.
- Hayata bakış açılarını zenginleştirir, evrensel ve milli değerleri eğlenerek öğrenmelerine katkı sağlar.
- Dilsel ve bilişsel becerilerini geliştirir ve onları düşünme ve karşılaştırma yapmaya yöneltir.
- Çocukların iyilik, yardımseverlik gibi bazı olumlu davranışları taklit ederek öğrenmelerine sağlar.
- Çizgi filmlerdeki görselliğin ve işitmenin devreye girmesiyle çocuklarda öğrenme daha etkin hale gelir, bununla birlikte çizgi film kahramanlarının çizgi romana uyarlanmasıyla çocuklara daha çabuk okuma alışkanlığı kazandırılabilir.

Çocuk çizgi film izlerken bir yandan eğlenirken diğer yandan gizil öğrenme yoluyla eleştirme, düşünme ve sorgulama becerilerini edinebilmektedir. Çizgi filmler aracılığıyla farklı coğrafya, kültür ve geleneklerle tanışma imkanı yakalayan çocuk empati yeteneğini geliştirmektedir. Çocuğun sosyal ve bilişsel becerilerini geliştirmesinin yanı sıra çizgi filmler çeşitli ders içeriklerinin öğretiminde de kullanılmaktadır. Kavramlar, kelimeler, şekiller, harfler ve sayıların öğretiminde eğlenceli içeriklerle etkin öğrenme sağlanmakta ve tarihi olaylar ya da kişiler canlandırılarak kültür aktarımıyla beraber toplumsal bilinç oluşturulmaktadır. Aynı zamanda çizgi filmlerin kolay ulaşılabilir ve ekonomik olması onları eğitim açısından kullanışlı yapmaktadır.

2.1.4. Çizgi Filmlerle İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar

Güneş, Dayi, Çolak ve Bingöl'ün (2020) araştırmasında oyun dönemindeki çocuklarda görülen davranış sorunları cinsiyet, çeşitli demografik değişkenler ve çizgi film izleme davranışı arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırmanın katılımcı grubunu İstanbul ilinde okul öncesi eğitim gören 133 çocuk ve anneleri oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre

zararlı çizgi film izleyen çocukların diğer katılımcılara oranla daha fazla davranış bozukluğu ve sosyal yetersizlik gösterdiği görülmüştür.

Kadıoğlu'nun (2020) araştırmasında çizgi filmlerde yer alan subliminal mesajlar ve olası etkileri tüketici sosyalizasyonu bağlamında incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre birçok çizgi film çeşitli subliminal mesajlar içermekte ve bu mesajlar çocuğun tüketim davranışı alışkanlıklarını düzenleme amacı taşımaktadır.

Kara ve Altunbay'ın (2020) araştırmasında ilköğretim öğrencilerinin çizgi film izleme durumlarının incelenmesi amaçlanmıştır. Tarama modeli kullanılan araştırmada Giresun ilinde öğrenim görmektedir olan 697 öğrenci katılımcı grup olarak belirlenmiştir. Araştırma sonucunda katılımcıların çoğunluğunun günde ortalama iki saat veya daha kısa süre çizgi film izledikleri görülmüştür. Ayrıca katılımcıların genellikle savaş ve yarış temalı çizgi filmleri izlemeyi tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Atalay'ın (2019) araştırmasında "Babishko Family Fun TV" isimli Youtube kanalı sosyal medya ve çocuk ilişkisi bağlamında Çok Modlu Eleştirel Söylem Analizi kullanılarak incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre söz konusu kanal çocuk haklarını ihlal etmekle beraber çocuk üzerinden kar sağlayarak emek sömürsünde bulunmaktadır. Sosyal medya platformlarında çocukların özel yaşamlarının paylaşılması ve çocuk üzerinden çeşitli söylemlerin üretilmesi hem yayıncı hem de izleyici çocuklar için sakıncalı bulunmuştur.

Erdem'in (2019) araştırmasında yabancılara Türkçe öğretiminde çizgi film kullanımının etkililiğine yönelik olarak öğretici görüşlerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre çizgi filmler yabancılara Türkçe öğretiminde öğrenme sürecine katkı sağlaması, dersi eğlenceli hale getirerek öğrencilerin ilgisini canlı tutması ve çeşitli kültürel değerlerin aktarımını kolaylaştırması bakımından faydalı bulunmuştur.

Karaca'nın (2019) araştırmasında "Rafadan Tayfa" isimli çizgi filmin değerler eğitimi açısından incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre "Rafadan Tayfa" isimli çizgi film sırasıyla birlik, beraberlik, farklı görüşlere saygı, pozitif düşünce, yardımseverlik ve çevre bilinci gibi değerleri içermektedir. "Rafadan Tayfa" çizgi filmi milli ve manevi değerleri çocuk izleyiciye eğlendirici bir biçimde sunmanın yanı sıra kültür aktarımı sağlamaktadır.

Güney'in (2019) araştırmasında Diyanet TV kanalında yayınlanan "Şeker Hoca" ve "Yusuf'un Dünyası" isimli çizgi filmlerin değerler eğitimi bağlamında incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre incelenen çizgi filmlerde "nezaket, dini değer, sorumluluk, hoşgörü, adalet, sabır, paylaşma ve cömertlik, empati, yardımlaşma, sevgi, bilimsel değer, dürüstlük, doğruluk, çalışma, iş birliği" değerlerine yer verildiği görülmüştür.

Ayrıca araştırma kapsamında incelenen çizgi filmlerin değerler eğitimi bakımından zengin ve çocuk izleyicinin yaş grubuna uygun hazırlandığı belirtilmiştir.

Pehlivan'ın (2019) araştırmasında Türk yapımı çizgi filmlerde anne ve baba temsiline toplumsal cinsiyet bağlamında incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın örneklemini TRT Çocuk kanalında yayınlanan "Canım Kardeşim", "Niloya", "Biz İkimiz" ve "Elif'in Düşleri" isimli çizgi filmler oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre incelenen çizgi filmlerdeki anne ve baba temsillerinin toplumsal cinsiyet açısından kalıp yargılar barındırdığı ve cinsiyet tektipleştirmeleri içerdiği görülmüştür.

Çat'ın (2018) araştırmasında çocuklara yönelik hazırlanan reklamlarda yer alan çizgi film karakterlerinin çocuk tüketicilerin satın alma davranışlarına etkisi incelenmiştir. Araştırmanın katılımcı grubunu Bolu ilinde yaşayan 4-6 yaş arasında çocuğu bulunan 10 anne oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre çocuklara çizgi karakterler aracılığıyla çeşitli tüketim alışkanlıkları sunulmaktadır. Ayrıca reklamlarda yer alan çizgi karakterlerden etkilenen çocuklar ailenin satın alma davranışlarına etkide bulunmaktadır.

Şeşen ve Ertürk'ün (2018) araştırmasında televizyonda yayınlanan çizgi filmlerdeki sembolik ve fiziksel şiddet unsurlarının çocuklar üzerindeki etkilerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Katılımsız gözlem ve görüşme yönteminin kullanıldığı çalışmada Niğde ilinde anaokulunda öğrenim gören yaşları 5-7 arasında değişen öğrenciler katılımcı grup olarak belirlenmiştir. Araştırma sonucunda çocukların çizgi film içeriğindeki şiddet öğelerini onaylamadıkları görülmüş, buna rağmen davranışlarına benzer şiddet öğelerini yansıttıkları gözlenmiştir.

Erem ve Yılmaz'ın (2017) araştırmasında yabancı çizgi filmlerde yer alan kardeşlik ilişkileri incelenmiştir. Doküman analizi yöntemi kullanılan araştırmanın örneklemini "Esrarengiz Kasaba", "Fineas ve Föb", "Gumball" ve "Kafadar Ayılar" isimli çizgi filmler oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre yabancı çizgi filmlerde kardeşlik duygusunun genellikle olumlu bir ilişki modeli olarak kurgulandığı görülmüştür. Yaş, cinsiyet ve ilgi alanı gibi faktörler kardeşlik ilişkisine etkide bulunmaktadır. Ayrıca duygu ve değerler yerine akli temsil eden karakterlerin kardeşlik ilişkisinde yönetici konumda gösterildiği tespit edilmiştir.

Ergüney'in (2017) araştırmasında okul öncesi dönemdeki 3-6 yaş çocukların internet kullanım alışkanlıklarının, bu alışkanlıkların etkilerinin ve ebeveynlerin çocuklarının internet kullanımlarına yönelik tutumlarının incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın katılımcı grubunu Ankara ilinde yaşayan 3-6 yaş arası 16 çocuk ve ebeveynleri oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre çocuklar günde ortalama 1-4 saat arasında internette vakit

geçirmekte, internet içerik tercihlerini oyunlar, çizgi filmler ve videolar oluşturmakta ve internet kullanımı çocukların sosyalleşmesini olumsuz yönde etkileyebilmektedir.

Arslan'ın (2016) araştırmasında çizgi filmlerde yer alan lider özelliklerinin eğitim bilimi bağlamında değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Bu amaca yönelik olarak 'Ejderhanı Nasıl Eğitirsin, Küçük Kardeş Tatlı Bela, Yıldızlara Yolculuk, Karınca Z, Korsan Selkirk, Kahraman Maymun, Köfte Yağmuru, Kung Fu Panda, Loraks, Çılgın Rostar, Canavar Ev, Baykuş Krallığı, Astro Boy, Arı Filmi, Karlar Ülkesi, Marshılar Annem ve Ben, Çizmeli Kedi, Benim Annem Bir Dinozor, Arabalar, Aşçı Fare, Çılgın Hırsız 2, Çılgın Hırsız 1, Oyuncak Hikayesi 3, Turbo, Buz Devri 1, Cesur, Kayıp Balık Nemo, Neşeli Ayaklar, Wall-E, Ejderhanı Nasıl Eğitirsin 2' isimli çizgi filmler incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre incelenen çizgi filmlerde genellikle lider özelliklerinden hayal gücü ve çalışkanlık temalarının yoğun olarak kullanıldığı görülmüştür.

Ayan'ın (2016) araştırmasında ilköğretim öğrencilerinin en çok izlediği çizgi filmlerde yer alan söz varlığı öğeleriyle öğrencilerin söz varlığına katkılarını belirlemek ve bu içeriği ilköğretim öğrencilerinin kelime hazneleriyle karşılaştırmak amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında Çilek Kız, Ben 10, Köstebekgiller, Keloğlan, Winx Club, Pirdino, Scooby Doo, GGO Futbol, Gumball ve Max Stell isimli çizgi filmler incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre ilköğretim öğrencilerinin söz varlığı ile incelenen çizgi filmlerde yer alan söz varlığı öğeleri büyük oranda uyushmaktadır.

Yetim ve Sarıçam'ın (2016) araştırmasında çizgi filmlerin çocuklara etkisi konusunda ebeveynlerin farkındalık düzeyleri incelenmiştir. Olgubilim deseni kullanılan araştırmada Kütahya ilinde çocuğu okul öncesinde eğitim gören 25 ebeveyn katılımcı grup olarak belirlenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre ebeveynler çizgi filmlerin çocukları olumsuz etkilediğini düşünmekle beraber çizgi film programları hakkında yeterli bilgiye sahip olmadıklarını belirtmişlerdir.

Göktepe'nin (2015) araştırmasında hareketli görüntü üretimiyle beraber animasyon tarihi ve Türkiye'de animasyonun gelişimi incelenmektedir. Araştırma sonuçlarına göre Türkiye'de animasyon sektörüne yönelik yatırımların arttırılması ve bu alanda çalışanların çalışma koşulları iyileştirilmelidir.

Hacıbektasoğlu'nun (2014) araştırmasında çizgi filmlerin çocuk izleyici üzerindeki etkilerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre çizgi filmler çocukların davranışlarına, yaptıkları resimlere ve oyunlarına etkide bulunmakta ve bu etki cinsiyet değişkeni bakımından farklılık göstermektedir.

Malatyalıoğlu'nun (2014) araştırmasında çizgi film karakter tasarımlarının çocukların bilişsel, görsel algılama ve kişilik gelişimleri üzerindeki etkilerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre çizgi film karakter tasarımlarının genel olarak çocukların yaş gruplarına hitap ettiği ve uygun renk paleti kullanılarak çocuğun ilgisini çekmekte başarılı oldukları söylenebilir.

Demir'in (2013) araştırmasında televizyonda yayınlanan çizgi filmlerin ilköğretim öğrencilerinin toplumsallaşma sürecine etkilerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın katılımcı grubunu Ankara ilinde ilköğretim düzeyinde öğrenim gören 150 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma sonuçları çizgi filmlerin çocuğun toplumsallaşmasına kısmi düzeyde etkide bulunduğunu ve bu etki düzeyinin düşük gelir grubunda yer alan çocuklarda diğerlerine oranla daha yüksek olduğunu ifade etmektedir.

Yağlı'nın (2013) araştırmasında Caillou ve Pepee çizgi filmleri çocuğun eğitimi ve sosyal gelişimindeki rolleri bakımından incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre çizgi filmler çocuğun erken yaşlarda kavrama ve öğrenmesine katkı sağlamakta, estetik zevklerini geliştirmekte, evrensel ve milli değerleri eğlence aracılığıyla öğretmekte, dilsel ve bilişsel becerilerini geliştirmekte ve taklit yoluyla olumlu davranış modellerini öğrenmelerini sağlamaktadır.

Sevim'in (2013) araştırmasında belirli yerli ve yabancı çizgi filmlerin değerler eğitimi bakımından karşılaştırılması amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında "Pepee", "Keloğlan", "Nane ile Limon" isimli yerli yapım çizgi filmleri ve "Caillou", "Marsupilami", "Laura'nın Yıldızı" isimli yabancı yapım çizgi filmler incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre incelenen çizgi filmlerde "sevgi, saygı, hoşgörü, iş birliği, adalet, çalışkanlık, sorumluluk, temizlik, dürüstlük, yardımseverlik, aile birliğine önem verme, sağlığa önem verme, paylaşımcılık" gibi değerler yer almaktadır. Ancak incelenen çizgi filmlerde "vatanseverlik ve barış" değerleri bulunmamaktadır.

Alicenap'ın (2012) araştırmasında Japon çizgi film türü olan animelerin anime sanatçısı Hayao Miyazaki'nin filmleri üzerinden değerlendirilmesi ve Türk çizgi filmlerinin geliştirilmesine yönelik önerilerin geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre Hayao Miyazaki çok boyutlu ve evrensel değerlere bağlı karakterleri çeşitli kültürlerin mitolojilerinden beslenen mekanlar ve kurgular içerisinde var etmektedir. Türkiye'de üretim yapmakta olan çizgi film yapımcıları tarafından benzer motivasyona sahip karakter ve kurgu tasarımlarının temel alınması yerli animasyon kültürünün gelişimine katkı sağlayabileceği söylenebilir.

Doğan ve Göker'in (2012) araştırmasında tematik yayın yapan çocuk kanallarıyla beraber bu kanallarda yayınlanan içeriklerin ilköğretim öğrencileri üzerindeki etkileri ve öğrencilerin televizyon izleme alışkanlıkları incelenmiştir. Anket yöntemi kullanılan çalışmada Elazığ ilinde öğrenim gören 480 ilköğretim öğrencisi katılımcı grup olarak belirlenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre ilköğretim öğrencileri günde ortalama 1-2 saat arasında televizyon izlemektedir. İlköğretim öğrencileri televizyonda genellikle çizgi film ve çocuk programları izlemektedir.

Özdemir ve Ramazan'ın (2012) araştırmasında çizgi filmlerin çocuk izleyicinin üzerindeki etkilerini anne görüşlerine göre belirlemek amaçlanmıştır. Betimsel yöntem ile tarama modelinin kullanıldığı çalışmada Isparta ilinde okul öncesi eğitim kurumlarında ve 1., 2., 3. sınıf düzeyinde 940 çocuğun anneleri katılımcı grup olarak belirlenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre çocuklar düzenli olarak çizgi film izlemekte, izlediği çizgi karakterle özdeşim kurmakta ve çeşitli tüketim alışkanlıkları edinmektedir.

Oruç, Tecim ve Özyürek'in (2011) araştırmasında okul öncesi dönem çocuklarının kişilik gelişiminde çizgi film karakterlerinin rolü incelenmiştir. Araştırmanın katılımcı grubu Muş ilinde öğrenim gören 66 anaokulu öğrencisinden oluşmaktadır. Araştırma sonuçları okul öncesi dönem çocuklarının izlediği çizgi film karakterini rol modeli olarak seçerken aralarında ortak özellikler olmasını gözetmesinin yanı sıra karakter seçiminin cinsiyet değişkenine göre farklılık gösterdiğini ifade etmektedir.

Yaşar'ın (2011) araştırmasında çizgi filmlerdeki saldırgan içerikli görüntülerin çocukların serbest oyunları sırasındaki saldırganlık davranışlarına etkisi incelenmiştir. Durum çalışmasının kullanıldığı çalışmada Adana ilinde öğrenim gören 6 çocuk katılımcı grubu oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre saldırgan içerikli görüntülere sahip çizgi film izleyen çocuklar oyun başlangıcında belirli olumsuz davranışlar sergilemekte, ancak bu olumsuz davranışları oyunun ilerleyen aşamalarında terk etmektedirler.

Cesur ve Paker'in (2007) araştırmasında çocukların televizyon programı tercihleri, kitap ve bilgisayar kullanımındaki ilgileri incelenmiştir. 454 ilkokul öğrencisine anket uygulanması yoluyla gerçekleştirilen çalışmada çocukların televizyonda genellikle çizgi film izlediği sonucuna ulaşılmıştır.

Atan'ın (1995) araştırmasında animasyon kavramı kültür aktarımı bağlamında incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre televizyonda yayınlanan çizgi filmler belirli evrensel ve milli değerlerin aktarımı konusunda yetersiz kalmaktadır.

Kaba'nın (1992) araştırmasında animasyonun eğitim amaçlı kullanımının incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında animasyon tarihi ve eğitim amaçlı animasyon

kullanımını değerlendirilmiş ve eğitimde animasyon kullanımının faydalarına dair sonuçlara ulaşılmıştır.

İnce'nin (1991) araştırmasında 6-18 yaş grubunun çizgi filmlere yönelik ilgisi incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre katılımcıların çizgi filmlere yönelik tutumu genellikle olumludur. Katılımcılar genellikle macera içeren çizgi filmleri izlemeyi tercih ettiklerini ve en çok hayvan çizgi karakterlerden hoşlandıklarını ifade etmişlerdir.

Güler'in (1989) araştırmasında çocuk, televizyon ve çizgi film arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre sembolik anlatıma sahip çizgi filmlerin iletişim araçları olarak toplumsal bir işlevi olduğu yargısına varılmıştır.

2.1.5. Çizgi Filmlerle İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Tzoutzou, Bathrellou ve Matalas'ın (2021) araştırmasında çizgi film karakterlerinin vücut ağırlığı ve yiyecek tüketimindeki cinsiyet eşitsizliklerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre çizgi filmlerde erkek karakterler kadın karakterlere oranla daha fazla bulunmaktadır. Kahramanların cinsiyet ve vücut ağırlığı durumuna ilişkin olumlu mesajların zayıf kadın karakterlere verildiği, ince vücut yapısının genellikle çekicilikle ilişkilendirildiği görülmüştür.

Cox'un (2019) araştırmasında Cartoon Network'te yayınlanan OK KO! ve Gumball çizgi filmlerinde yer alan plastisitenin neoliberal dönüşüm üzerinden incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre incelenen iki çizgi filmde de plastisite unsurları neoliberal ekonomideki emek talepleriyle ilişkilendirilebilir. Çünkü karakterler yaşadıkları dünyaya uyum sağlayamamakta, kaotik bir şekilde var olmakta ve izleyiciye ancak kaotik esneklikleri kontrol altında tutuldukları sürece sunulabilmektedirler.

Chiu ve Chang'ın (2018) araştırmasında Cartoon Network çizgi filmlerinden olan Gumball'da kullanılan animasyon teknikleri bu tekniklerin senaryo ile ilişkisi incelenmiştir. Araştırma kapsamında seçilen bölümlerde 2D ve 3D animasyon teknikleri ve bölümün kurgusu değerlendirilmiştir.

Leslie ve Mckim'in (2017) araştırmasında animasyonun dijital çağda kültürel ve politik rolünün tartışılması amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında animasyonun dijital çağda kullanım alanlarının genişlemesi, sanat dünyasına etkileri ve toplumsal sorunlarla ilişkisi ele alınmaktadır.

Anuradha ve Kannan'ın (2016) araştırmasında POGO ve Cartoon Network çizgi filmlerinin içerdiği kültürel unsurların incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre söz konusu çocuk kanallarında yayınlanan çizgi filmler yapımçı ülkelerin kültürlerini

içermekte, bu kültürü diğer toplumlara taşımakta ve bu süreç aracılığıyla çizgi film ürünlerinden ekonomik bir pazar oluşturulmaktadır.

Poštič'in (2015) araştırmasında çocukluk döneminde Cartoon Network kanalını izlemenin Amerikan İngilizcesi öğrenimine katkılarının incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre çocukluk döneminde Cartoon Network kanalını seyretmenin Amerikan dil ve kültürünün öğrenimine yönelik olumlu etkileri bulunmaktadır.

Ahmed ve Wahab'ın (2014) araştırmasında Cartoon Network kanalında yayınlanan çizgi filmlerde cinsiyet rollerinin sosyalizasyon süreci açısından incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre genellikle erkek çocuklarına yönelik yayın yapan Cartoon Network kanalında cinsiyet temsili tektipleştirici bir biçimde ortaya konulmaktadır.

Hentges ve Case'in (2013) araştırmasında Disney Channel, Cartoon Network ve Nickelodeon kanallarında yayınlanan çizgi filmlerdeki cinsiyet rollerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre her üç kanalda yayınlanan çizgi filmlerde toplumsal cinsiyet açısından eril hakimiyet bulunmaktadır.

Iamurai'nin (2009) araştırmasında olumlu içeriğe sahip animasyonların ilkökul öğrencilerinin pozitif düşüncelerine etkisinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın katılımcı grubunu 200 ilkökul öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre olumlu içeriğe sahip çizgi film izleyen çocukların kısa vadede saldırganlık davranışı azalmıştır.

Yanqing ve Qi'nin (2003) araştırmasında çocuklara İngilizce öğretiminde çizgi filmlerin etkililiğinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın katılımcı grubunu Çin'de ilkökul düzeyinde öğrenim gören İngilizce yeterliliği düşük 101 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma kapsamında öğretim desteği olarak Disney çizgi filmlerinden alınmış 6 dakikalık kesitler kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre çizgi filmlerin altyazı desteği olmaksızın izlenilmesi İngilizce kelime öğrenimine yeni başlayan öğrenciler için verimli öğrenme sağlayamamıştır. Ancak dil desteği sağlanan çizgi filmler öğrencilerin İngilizce öğrenim sürecini olumlu yönde etkilemiştir.

2.2. Çocuklar İçin Felsefe (P4C)

Felsefe insan yaşamının değişik yönlerini sorgulayan, insan-doğa, birey-toplum veya bireyin kendisi ve çevreyle kurduğu çeşitli ilişkilenme biçimlerini eleştirel şekilde ele alan bir düşünme etkinliğidir. Gündelik yaşamı kendisine temel alan felsefe insan hayatının içinde örtük olarak var olan çeşitli bilgi, deneyim ve modellerin düşünce yoluyla ortaya çıkartılması, bu ürünlerin yapılandırılması ve insanın değişim içindeki dünyada bireysel ve toplumsal

olarak kendine bir kimlik oluřturmasına olanak saęlamaktadır. Eleřtirel bir dūřünme etkinlięi olarak felsefenin bireylere çocuk yařlardan itibaren felsefi bir tavır olarak kazandırılması gerekmektedir. Çocukların dūřünme becerilerini geliřtirmeye yönelik bu ihtiyacın karřılanması amacıyla çocuklar için felsefe yaklařımı geliřtirilmiřtir.

Çocuklar için felsefe (P4C) programının temel amacı çocukların çeřitli üř düzey dūřünme becerilerini geliřtirmektir. Gerekçeli dūřünme, sorgulama, kanıtları deęerlendirme gibi zihinsel eylemler felsefi dūřüncenin özelliklerindendir. Felsefi dūřünce, çocuklar için felsefe eęitimi yoluyla çocuklara kazandırılabilir (Çayır ve Akkoyunlu, 2016). Çocuk, çocuklar için felsefe (P4C) programı aracılıęıyla olgular ve durumlar üzerine deęerlendirmelerde bulunmayı, baęımsız ya da iř birlięine dayalı olarak eleřtirel bir bakıř aęısı geliřtirmeyi öęrenir. Bu becerilerin çocuęa kazandırılmasıyla amaçlanan çocukların dūřünme üzerine dūřünmeyi öęrenmesini saęlamaktır. Böylece kavram, deęer ya da çeřitli ders içeriklerinin öęretimi sırasında ezbere dayalı pasif bir öęrenme süreci yerine çocuęun bilgiye eleřtirel yaklařarak paylařımlarda bulunduęu ve aktif olarak katılım saęladığı bir öęrenme ortamı oluřturulabilmektedir. UNESCO'ya (2007) göre çocuklar için felsefe yaklařımının temel amaçları řunlardır; baęımsız dūřünme, iyi vatandař olma, kiřisel geliřim, dil ve tartıřma becerilerini geliřtirme, felsefeyi kavramsallařtırma, çocuklar için özel bir öęretim yöntemi oluřturmaktır.

Çocuklar için felsefe yaklařımı 1970'li yıllarda çocukların dūřünme becerilerini geliřtirmek isteyen Matthew Lipman'ın çalıřmaları sonucu ortaya çıkmıřtır. Türksoy'a (2020; 18) göre John Dewey, Lev Vygotsky ve George Herbert Mead'in görüřlerinden etkilenen Lipman'ın eęitim programının kökeninde Sokratik yöntem, sosyal yapılandırmaçı kuram ve pragmatik felsefe yer almaktadır. Matthew Lipman 1974 yılında Ann Margaret Sharp ile beraber Çocuklar İçin Felsefeyi Geliřtirme Enstitüsü'nü (The Institute for the Advancement of Philosophy for Children) kurmuřtur. Bu enstitü aracılıęıyla çocuklar için felsefe çalıřmalarında kullanılmak üzere çeřitli kuramsal ve uygulamaya yönelik yayınlar hazırlanmıřtır. Günümüzde hala çalıřmalarını sürdürmekte olan bu enstitü çocuklar için felsefe yaklařımının tanıtılması, yaygınlařtırılması ve konuyla ilgili çeřitli arařtırmaların yürütülmesinde önemli bir rol üstlenmektedir. Çocuklar için felsefenin tarihsel geliřimi (IAPC Timeline, 2021) Tablo 4'te gösterilmiřtir.

Tablo 4

Çocuklar için felsefe (P4C) tarihi gelişimi

Tarih	Çocuklar İçin Felsefe (P4C) Tarihinde Olay
1969	Çocuklar için felsefe müfredatının ilk kitabı olan Harry Stottlemeier's Discovery'nin (11-12 yaş grubu) National Endowment for the Humanities (NEH) desteğiyle yazılması
1970	Harry kitabının 350 baskısının yapılması ve NEH desteğiyle Rand Okulu'nda (Montclair'de bir devlet okulu) uygulama denemesinin yapılması
1973	Montclair Eyalet Üniversitesi'nde "Üniversite Öncesi Felsefe" konulu konferansın organize edilmesi
1974	Montclair Eyalet Üniversitesi'nin bünyesinde IAPC'nin kurulması
1975	- Harry kitabına eşlik eden bir eğitim kılavuzu olarak Philosophical Inquiry'nin Matthew Lipman, Ann Margaret Sharp ve Frederick S. Oscanyan tarafından yazılması - NEH'in desteğiyle Newark'ta bulunan Miller Street ve Morton Street okullarında öğretmen eğitimi projesinin yürütülmesi - New Jersey Committee for the Humanities desteğiyle Rutgers Üniversitesi'nde "Çocuklar İçin Felsefe" konferansının verilmesi
1976	- New Jersey Eğitim Departmanı tarafından çocukların akıl yürütme testinin geliştirilmesi amacıyla verilen beş yıllık gelişim bursu ödülü - Felsefe profesörlerinin öğretmenlerin çocukların eleştirel ve yaratıcı düşünme becerilerini desteklemesine yönelik 5-7 günlük çalıştay ve konferansların düzenlenmesi - Schumann Vakfı'nın desteğiyle Philosophical Inquiry'nin ilk basımının IAPC tarafından yayınlanması. 12-13 grubuna yönelik olarak etik konusunu işleyen Lisa kitabının IAPC tarafından yayınlanması
1977	- Lisa kitabına eşlik edecek kılavuz olan Ethical Inquiry'nin IAPC tarafından yayınlanması "Sınıfta Felsefe" kitabının IAPC tarafından yayınlanması - Michigan Eyalet Üniversitesi, Illinois Üniversitesi ve Albion Koleji'nde felsefe profesörleri için 5-7 günlük atölye ve konferansların düzenlenmesi - New Jersey ve diğer birkaç eyalette hizmet içi öğretmen eğitimi programlarının başlangıcı
1978	- Temple Üniversitesi Yayınları tarafından "Growing Up with Philosophy" kitabının yayınlanması - IAPC tarafından 14-15 yaş grubuna yönelik olarak Suki kitabının yayınlanması - IAPC tarafından ortaokul öğrencilerine yönelik olarak Mark kitabının yayınlanması - Harry kitabının mantık bölümünün öğretime yardımcı olmak amacıyla "Thinking About Thinking" isimli beş parçalık eğitim videolarının geliştirilmesi - New Jersey Eğitim Departmanı tarafından desteklenen ve Eğitsel Test Servisi bünyesinde gerçekleştirilen denemenin tamamlanması - Pennsylvania'daki Pocono Çevre Eğitim Merkezi'nde geleceğin öğretmenlerini yetiştirmek amacıyla yaz döneminde öğretmen eğitimi seminerlerinin başlaması

- 1979**
- “Thinking: The Journal of Philosophy for Children” dergisinin ilk sayısının yayınlanması
 - IAPC tarafından 16-17 yaş grubuna yönelik olarak Mark kitabının yayınlanması
- 1980**
- IAPC tarafından Mark kitabının kılavuzu olarak kullanmak için Social Inquiry’nin yayınlanması
 - Temple Üniversitesi Yayınları tarafından “Growing Up with Philosophy” kitabının ikinci baskısının yayınlanması
 - IAPC tarafından Suki kitabının kılavuzu olarak kullanmak için “How and Why” kitabının yazılması ve yayınlanması
 - Harvard Üniversitesi Yayınları tarafından Gareth B. Matthews’in “Philosophy and the Young Child” kitabının yayınlanması
- 1981**
- Virginia Shipman’ın yönetiminde New Jersey’de 10 farklı demografik bölgeden 4500 öğrenciyi kapsayan bir yıllık denemenin tamamlanması
 - Çocuklar için felsefe eğitimcileri için uluslararası konferansının düzenlenmesi
- 1982**
- IAPC tarafından 9-10 yaş grubuna yönelik olarak Pixie kitabının yayınlanması
 - Schumann Vakfı tarafından üç yıllık araştırma bursu verilmesi
 - IAPC tarafından 9-10 yaş grubuna yönelik olarak Kio and Gus kitabının yayınlanması
 - IAPC tarafından Pixie kitabının kılavuzu olarak kullanmak için “Looking for Meaning” eğitim kitabının yayınlanması
- 1983**
- Ronald Reed’in “Talking with Children” kitabının Arden Yayınları tarafından yayınlanması
 - New Jersey Akıl Yürütme Testi’nin tamamlanması
 - IAPC tarafından Philosophical Inquiry’nin gözden geçirilerek yayınlanması
 - Çocuklarla Felsefi Sorgulama Uluslararası Konseyi’nin (International Council for Philosophical Inquiry with Children) öncüllerinin oluşumu
 - Harvard Üniversitesi Yayınları tarafından Michael Pritchard’ın “Philosophical Adventures with Children” kitabının yayınlanması
 - ABD dışında düzenlenen ilk eğitimci eğitimi çalıştaylarının birinin ardından ICPIC’nin kurulması. Bu çalıştay Danimarka’da yapılmıştır.
 - MSC’de Çocuklara Felsefe Öğretimi alanında yüksek lisans programlarının başlaması
- 1986**
- Çocuklar için felsefenin U.S. Eğitim Departmanı tarafından “değerli bir eğitim programı” olarak tanınması ve her yıl yenilenen yaygınlaştırma desteği kazanması
 - IAPC tarafından Kio and Gus kitabının kılavuzu olarak kullanılmak üzere “Wondering at the World” kitabının yayınlanması
- 1987**
- IAPC tarafından 6-8 yaş grubuna yönelik olarak Elfie kitabının yayınlanması
- 1988**
- Temple Üniversitesi Yayınları tarafından “Philosophy goes to School” kitabının yayınlanması
 - IAPC tarafından Elfie kitabının kılavuzu olarak kullanılmak üzere “Getting Our Thoughts Together” kitabının yayınlanması
 - Montclair Koleji’nde Eleştirel Düşünme Enstitüsü’nün (ICT) kurulması
- 1989**
- ICT’nin desteğiyle IAPC tarafından misafir araştırmacı bursları ve yüksek lisans öğrencilerine asistanlık finansmanı yoluyla desteklerin başlangıcı

1990	• BBC tarafından çocuklar için felsefe üzerine olan "Socrates for Six-Year-Olds" filminin çekilmesi ve çeşitli ülkelerde gösterime girmesi
1991	• Cambridge Üniversitesi Yayınları tarafından "Thinking in Education" kitabının yayınlanması • Kendall Hunt Yayınları tarafından Leonard Harris'in "Children in Chaos" kitabının yayınlanması
1992	• Temple Üniversitesi Yayınları tarafından "Studies in Philosophy for Children: Stottlemeier's Discovery" kitabının yayınlanması
1993	• Kendall Hunt Yayınları tarafından "Thinking Children and Education" kitabının yayınlanması • Phil Cam'ın "Thinking Stories" serisinin ilk kitabının yayınlanması (Avustralya)
1994	• Phil Cam'ın "Thinking Stories" serisinin ikinci kitabının yayınlanması (Avustralya) • Kendall Hunt Yayınları tarafından "Growing Up with Philosophy" kitabının yeniden (ciltsiz) yayınlanması • Harvard Üniversitesi Yayınları tarafından Gareth Matthews'in "The Philosophy of Childhood" kitabının yayınlanması
1995	• Montclair Koleji'nin Montclair Eyalet Üniversitesi'ne dönüştürülmesi. Çocuklar için felsefe doktora programlarının başlangıcı
1996	• Montclair Eyalet Üniversitesi'nde çocuklar için felsefede uzmanlaşma başlangıcı ve eğitim bilimleri doktora unvanı
2002	• Matthew Lipman'ın Montclair Eyalet Üniversitesi'nden emekli olması, Maughn Gregory'nin IAPC'nin yeni yöneticisi olması

Çocuklar için felsefe eğitiminin gelişim sürecinde programın çeşitli yönlerini önceleyen bir dizi farklı uygulama metodu ortaya çıkmıştır. Boyacı, Karadağ ve Gülenç'e (2018, 154-160) göre bu uygulama metotları şunlardır:

Matthew Lipman Metodu: Çocuklar için felsefe yaklaşımının kurucusu olan Lipman'ın 1970'li yıllarda uygulama süreci için hazırladığı müfredatı temel almaktadır. Bu metodun uygulama aşamasının ilk basamağını tartışmaya uygun olarak hazırlanmış felsefi destek materyalinin (roman, öykü, şiir vb.) okunması oluşturmaktadır. İkinci basamakta çocukların konuyla ilgili çeşitli soruları toplanmaktadır. Üçüncü basamakta oluşturulan "Sorgulama Topluluğu" önceden toplanmış sorular üzerine akıl yürütür. Bu çalışmada önemli olan çocukların kendilerini özgür bir biçimde ifade etmesi, karşılıklı fikir alışverişinde bulunurken grup üyelerinin duygu, düşünce ve yaklaşımlarına saygı göstermesiyle beraber mikro bir toplumun deneyimlenmesidir. Çocuklar çeşitli fikirleri eleştirel ve tarafsız bir biçimde değerlendirmekle beraber ortaya çıkarılan yargıların gerekçelerini analiz etmektedir. Bu süreç sonucunda çocuğun sorgulayıcı ve iş birliğine dayalı olarak düşünce üretmeyi içselleştirmesi beklenmektedir.

Felsefi Sorgulama Topluluğu (FST) Metodu: Catherine McCall'ın Lipman ile beraber 1980'li yıllarda yaptığı çalışmalarının sonucu olarak geliştirdiği yaklaşımdır.

Temelinde ‘‘Felsefi Sorgulama Topluluğu’’ bulunan yaklaşım aracılığıyla çocuklarda yaratıcılık, sorgulayıcılık, akıl yürütme ve etkileşimlerden anlam çıkarma gibi becerilerin geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

Nelson’un Sokratik Metodu: Alman filozof Leonard Nelson tarafından ‘‘geriye giden soyutlama’’ yöntemi olarak isimlendirilen bu yaklaşımda çocuklara felsefe öğretilmesinden çok çocukların filozof haline getirilmesi amaçlanmaktadır. Uygulama sürecinin ilk adımı tartışma konusunun belirlenmesidir. İkinci adımda tartışma lideri rehberliğinde konuya yönelik en kapsayıcı soru bulunur. Üçüncü adımda grup üyeleri tartışma liderinin rehberliğinde kendi deneyimlerinden yola çıkarak soruya cevap vermeye çalışır. Sonraki adımda grup üyelerinden soruya verilen cevapların soruyla ilişkisinin ve verilen örneklerin detaylı tasvirinin yapılması istenir. Bu yaklaşımda önemli olan grup üyelerinin tam katılımının sağlanarak tartışılan konu hakkında kesin bir fikir birliğine ulaşılmasının sağlanmasıdır.

Gareth B. Matthews Metodu: Gareth B. Matthews tarafından geliştirilen bu yaklaşımın diğer metotlardan ayrılan yönü çocuklar için felsefe (P4C) yönteminin çocukların yanı sıra yetişkinlere yönelik bir uygulama olarak kullanımının önerilmesidir.

Thomas E. Jackson Metodu: Thomas E. Jackson tarafından geliştirilen bu yaklaşımda çocukların bağımsız düşünme ve davranış oluşturma becerilerinin geliştirilmesi ön plana çıkarılmaktadır. Bu metodun uygulama basamakları sırasıyla okuma, soru, tartışma ve değerlendirme bölümlerinden oluşmaktadır. Bu yaklaşımın bir diğer önemli özelliği süreç sonucunda katılımcılar tarafından çeşitli becerilerin yer aldığı değerlendirme formlarının doldurulmasıdır.

Çocuklar için felsefe eğitiminde konu seçimi yapılırken çocukların dünyası ve güncel gerçeklik göz önünde bulundurulmalıdır. Seçilen konular çocuğun günlük yaşamından hareketle üzerine konuşabileceği, kendisiyle beraber çevresine dair anlayış kazanabileceği ve çeşitli düşünme becerilerinin kullanılmasına olanak tanıyan bir yapıda olmalıdır. Karakaya’ya (2006) göre çocuklar için felsefe öğretiminde şu konular kullanılabilir:

- Nesnel gerçeklik ve olgular
- Ben ve diğerleri
- Diğer varlıklar: hayvanlar ve bitkiler,
- Soyut ve manevi olgular
- Bilgisayar

Günümüzde eğitim alanında etkinliğini arttırmakta olan çocuklar için felsefe yaklaşımının çeşitli yönlerden incelendiği araştırmaların sayısı artmaktadır. Mantıksal düşünme (Can, Altunya ve Can, 2019), çocuk eğitimi (Karakaya, 2006) ve çocuk edebiyatı ürünleriyle ilişkisi (Yaralı, 2020; Karasu, 2018; Çelebi, 2017), bilişsel (Trickey ve Topping, 2007), sosyal (Okur, 2008), duyuşsal alanlar (Çayır ve Akkoyunlu, 2015, Çayır, 2015), insani değerler (Mehdiyev ve Yaralı, 2020; Cam, 2014), Sokratik yöntem (Kanat ve Temel, 2019; Özsera, 2019), felsefi tutum ve davranış (Dirican ve Deniz, 2020), sorgulama düzeyi (Demirtaş, Karadağ ve Gülenç, 2018), söylem-biliş ilişkileri (Soysal ve Pullu, 2020), yaratıcılık (Pekkarakaş, 2020; Taş, 2017; D'olimpio ve Teschers, 2015; Ghaedi, Mahdian ve Fomani 2015), eleştirel düşünme (Türksoy; 2020; Işıklar, 2019; Benade, 2011; Daniel ve Auriac, 2011), düşünme becerileri (Cassidy ve Christie, 2013) ve etik (Burroughs ve Tuncdemir, 2017) konuları son yıllarda yapılan araştırmaların içeriklerini oluşturmaktadır.

2.2.1. Çocuklar İçin Felsefeyle (P4C) İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar

Dirican ve Deniz'in (2020) araştırmasında okul öncesi dönem çocuklarına yönelik hazırlanan çocuklar için felsefe etkinliklerinin çocukların felsefi tutum ve davranışlarına etkisinin belirlenmesi amaçlanmaktadır. Yarı deneysel yöntemin kullanıldığı araştırmanın katılımcı grubunu Ankara ilinde okul öncesi öğrenim gören 52-72 aylık 42 çocuk oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre uygulanan etkinlikler çocukların felsefi tutum ve davranışlarına olumlu yönde etkiye bulunmaktadır.

Kaya'nın (2020) araştırmasında çocuklar için felsefe programının ilköğretim 2. sınıf Hayat Bilgisi ve 4. sınıf Sosyal Bilgiler derslerinde kullanımının etkilerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Eylem araştırması yönteminin kullanıldığı araştırmanın katılımcı grubunu İstanbul ilinde öğrenim gören 2. sınıf düzeyinde 20 öğrenci ve 4. sınıf düzeyinde 24 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre felsefe oturumlarında soru çeşitliliği, felsefi duyarlılık boyutlarında kısmen, kavram üzerine düşünme öz farkındalık ve sosyal becerilerinin gelişimi boyutlarında olumlu yönde bir gelişim gözlemlenmiştir. Ayrıca çocuklar demokratik ve güvenli bir sınıf ortamı kurulması sonucu kendilerini daha iyi hissettiklerini de ifade etmişlerdir.

Kaytancı ve Dombaycı'nın (2020) araştırmasında çocuklar için felsefe yaklaşımının "Sorgulama Topluluğu"nın yanı sıra bu topluluğun kavramsal ve felsefi temellerini oluşturan Sokrates, Leonard Nelson, C. Sanders Peirce, Dewey ve Lipman'ın düşüncelerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre Sokratik yöntem örnek alınarak

geliştirilen “Sorgulama Topluluğu” çeşitli filozofların çalışmalarından etkiler barındırmaktadır.

Mehdiyev ve Yaralı'nın (2020) araştırmasında çocuklar için felsefe yaklaşımının 7. sınıf düzeyindeki çocukların insani değerlere yönelik tutumlarına etkisinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Karma yöntemin kullanıldığı araştırmanın katılımcı grubunu Kırklareli ilinde 7. sınıf düzeyinde öğrenim görmekte olan 20 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre çocuklar için felsefe yaklaşımı çocukların insani değerlere yönelik tutumlarına olumlu yönde etkilemektedir.

Pekkarakaş'ın (2020) araştırmasında çocuklar için felsefe programı okul öncesi dönemdeki çocukların yaratıcılıklarına etkisinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın katılımcı grubunu Manisa ilinde okul öncesi öğrenim gören 48-72 aylık 96 çocuk oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre çocuklar için felsefe programı okul öncesi çocukların yaratıcılık becerilerinin gelişimine olumlu yönde etkide bulunmaktadır.

Soysal ve Pullu'nun (2020) araştırmasında çocuklar için felsefe yaklaşımının felsefi ve psikolojik temellerinin incelenmesi, uygulamaların söylem-biliş kapsamında değerlendirilmesi, yeni uygulamaların yapılandırılması, bu uygulamaların 8-10 yaş grubuna uygulanabilirliğinin belirlenmesi ve sınıf içi konuşmaların akıl yürütmeye beraber kavram oluşturma süreçlerine katkılarının söylem analizi yöntemiyle incelenmesi amaçlanmaktadır.

Türksoy'un (2020) araştırmasında çocuklar için felsefe (P4C) yönteminin ortaokul öğrencilerinin bilimsel kavram ve araştırmalara yönelik düşüncelerinin, eleştirel düşünme becerilerine etkisinin ve öğrencilerin uygulamaya yönelik tutumlarının incelenmesi amaçlanmaktadır. Karma yöntemin kullanıldığı araştırmanın katılımcı grubunu ortaokul düzeyinde öğrenim görmekte olan 68 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre çocuklar için felsefe (P4C) yöntemi ortaokul öğrencilerin kavramsal başarılarını, eleştirel düşünme becerilerini ve uygulamaya yönelik tutumlarını olumlu yönde etkilemiş ancak bilimsel süreç becerilerinde anlamlı bir fark gözlenmemiştir.

Yaralı'nın (2020) araştırmasında çocuklar için felsefe bağlamında Leo Lionni'ye ait çocuk kitaplarının incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında Leo Lionni'nin “Frederick, Pezzettino, Alexander ve Oyuncak Fare, Yeşil Kuyruklu Fare” isimli dört resimli çocuk kitabı incelenmiş ve çocuklar için felsefe etkinliklerinde uygulamaya yönelik önerilerde bulunulmuştur. Araştırma sonuçlarına göre incelenen kitapların 5-8 yaş grubu çocuklarla yapılacak felsefe etkinliklerinde kullanılmaya uygun olduğu görülmüştür.

Can, Altunya ve Can'ın (2019) araştırmasında ilkököl ve ortaokul öğrencilerinin mantıksal düşünme becerilerini ölçmeye yönelik test geliştirilmesi ve öğrencilerin mantıksal

düşünme becerilerinin mantık konularının alt boyutlarına, yaş ve sınıf düzeyine göre nasıl değişim gösterdiğinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın katılımcı grubunu Burdur ilinde 3., 4., 5. ve 6. sınıf düzeylerinde öğrenim görmekte olan yaşları 8-12 arasında değişen 495 (pilot uygulama) ve 348 (asıl uygulama) öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre öğrencilerin mantıksal düşünme becerilerinin mantık konularının alt boyutlarına göre farklılaştığı, yaş ve sınıf düzeyi değişkenlerine göre artış gösterdiği bulunmuştur. Ayrıca araştırma kapsamında geliştirilen mantıksal becerilerin ölçümüne yönelik olan testin geçerlik ve güvenilirliğinin yüksek olduğu görülmüştür.

Işıklar'ın (2019) araştırmasında çocuklar için felsefe yaklaşımının 5-6 yaş grubundaki çocuklarda felsefi sorgulama aracılığıyla eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerine etkisinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Yarı deneysel yöntemin kullanıldığı araştırmanın katılımcı grubunu Çanakkale ilinde okul öncesi öğrenim gören 5-6 yaş grubundaki 40 çocuk oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre çocuklar için felsefe yöntemi 5-6 yaş grubundaki çocukların eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerine olumlu yönde etki etmektedir.

Kanat ve Temel'in (2019) araştırmasında Sokratik yöntem kullanılan eğitim programlarının 5-6 yaş grubu çocukların çalışma belleklerine etkisinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın katılımcı grubunu Ankara ilinde okul öncesi öğrenim gören 5-6 yaş grubundaki 15 çocuk oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre Sokratik yöntem kullanımının çocukların sözel kısa süreli bellek, sözel çalışma belleği ve görsel çalışma belleğini olumlu yönde etkilediği ancak görsel kısa süreli belleğe etkide bulunmadığı görülmüştür.

Özsaraç'ın (2019) araştırmasında ortaokul 6. sınıf Türkçe dersinde Sokratik sorgulama yönteminin kullanılmasının üst düzey düşünme becerilerine etkisinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın katılımcı grubunu Konya ilinde 6. sınıf düzeyinde öğrenim gören 23 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre 6. sınıf Türkçe dersinde Sokratik yöntem kullanımı öğrencilerin eleştirel ve yaratıcı düşünme becerilerinin gelişimine olumlu yönde etkide bulunmaktadır.

Boyacı, Karadağ ve Gülenç'in (2018) araştırmasında çocuklar için felsefe programı içinde yer alan farklı yaklaşımların felsefi ve tarihsel kökenleri aracılığıyla incelenmesi ve bu yaklaşımların çocuklardaki farklı beceri alanlarına etkilerinin değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında çocuklar için felsefe programının çeşitli kuramcılarının yaklaşımları incelenmiş ve çocukların bilişsel, sosyal ve duygusal gelişimlerine etkileri ortaya konmuştur.

Demirtaş, Karadağ ve Gülenç'in (2018) araştırmasında okul öncesi dönemdeki çocuklara uygulanan çocuklar için felsefe programının felsefi sorgulama süreçlerinde çocukların oluşturduğu soruların düzeyi ve verdikleri cevapların niteliği üzerindeki farklılıkların incelenmesi amaçlanmaktadır. Yarı deneysel yöntemin kullanıldığı araştırmanın çalışma grubunu okul öncesi öğrenim gören 14 çocuk oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre çocuklar için felsefe yaklaşımı okul öncesi dönemdeki çocukların felsefi sorgulama süreçlerinde oluşturdukları soruların düzeyini ve verdikleri cevapların niteliğini (sorgulama, gerekçelendirme, örneklendirme, kelime kullanım sayısında artış) olumlu yönde etkilemektedir.

Erdoğan'ın (2018) araştırmasında bir düşünme eğitimi olarak çocuklar için felsefe yaklaşımının incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında çocuklar için felsefe yaklaşımının tarihi gelişimi, düşünsel ve sosyal temellerinin yanı sıra çeşitli düşünme becerilerine etkileri literatürde yer alan çalışmalar üzerinden incelenmiştir.

Karasu'nun (2018) araştırmasında çocuk edebiyatı eserlerinin çocuklarla felsefe yapılması yoluyla incelenmesi ve uygulama sonucunda güncellenmiş Bloom taksonomisinde yer aldıkları düzeylerin belirlenmesi amaçlanmaktadır. Eylem araştırması yönteminin kullanıldığı araştırmanın katılımcı grubunu Nevşehir ilinde 4. sınıf düzeyinde öğrenim görmekte olan 10 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma kapsamında ders programlarının içeriği ‘‘Yeşil Parmaklı Tistu’’ isimli çocuk kitabı kullanılarak hazırlanmıştır. Araştırma sonuçlarına göre çocuklar için felsefe etkinlikleri sonrası öğrencilerin Bloom taksonomisinin üst basamakları olan çözümleme, değerlendirme ve yaratma düzeylerinde düşündükleri belirlenmiştir.

Çelebi'nin (2017) araştırmasında çocuklar için felsefe yaklaşımının incelenmesi ve Küçük Prens kitabının çocuk felsefesi açısından değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre Küçük Prens kitabı çocuklar için felsefe bağlamında dostluk, yalnızlık, sevgi gibi duyguların yanı sıra demokrasi, insan hakları gibi çeşitli sosyal konuları içermekte ve bu konuları çocuklara eğlendirirken düşündürecek bir biçimde vermektedir.

Taş'ın (2017) araştırmasında çocuklar için felsefe eğitimi programının 48-72 aylık çocukların zihin kuramı ve yaratıcılıklarına etkisinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Yarı deneysel olarak tasarlanan araştırmanın katılımcı grubu Adana ilinde okul öncesi eğitim gören 48-72 aylık 76 çocuktan oluşmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre çocuklar için felsefe eğitimi programı 48-72 aylık çocukların zihin kuramı ve yaratıcılıklarına olumlu yönde etki etmektedir.

Sönmez'in (2016) araştırmasında Düşünme Eğitimi dersinin öğrencilerin eleştirel ve yaratıcı düşünme becerilerine etkisinin incelenmesinin yanı sıra eleştirel ve yaratıcı düşünme arasındaki ilişkinin belirlenmesi amaçlanmaktadır. Karma yöntemin kullanıldığı araştırmanın katılımcı grubunu Ankara ve Eskişehir illerinde 6. sınıf düzeyinde eğitim gören 52 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre Düşünme Eğitimi dersi öğrencilerin eleştirel ve yaratıcı düşünme becerilerini olumlu yönde etkilemektedir. Ayrıca öğrencilerin eleştirel düşünme ve yaratıcı düşünme düzeyleri arasında doğrudan bir ilişki bulunmadığı görülmüştür.

Çayır'ın (2015) araştırmasında çocuklar için felsefe eğitiminin ilköğretim 3. sınıf öğrencilerini bilişsel, duyuşsal ve sosyal alanlarda nasıl etkilediğinin tespit edilmesi amaçlanmaktadır. Durum çalışması yönteminin kullanıldığı araştırmanın katılımcı grubunu Ankara ilinde 3. sınıf düzeyinde öğrenim gören 48 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre bilişsel alanda kavramlar arasında ilişki kurma, düşünme hatalarını kavrama ve farklı açılardan düşünme gibi kazanımlar gözlenmiştir. Duyuşsal alanda felsefe ve filozoflara yönelik ilginin yanı sıra kavramlara dair farkındalık ortaya çıkmıştır. Sosyal alanda ise öğrencilerin sorun çözme ve sosyal çevresini tanıma davranışlarında farklılık meydana gelmiştir. Sonuç olarak çocuklar için felsefe eğitimi öğrencileri bilişsel, duyuşsal ve sosyal alanlarda olumlu yönde etkilemiştir.

Taşdelen'in (2014) araştırmasında çocuklar için felsefe programının tarihi gelişimiyle beraber bu programda kullanılan teknik ve yöntemlerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında çocuklar için felsefe programının uygulama ve anlam alanına dair çeşitli sorunlar tartışmaya açılmıştır.

Gür'ün (2011) araştırmasında çocuklar için felsefe programının tanıtılması amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında çocuklar için felsefe programının tarihçesi, amaçları, uygulama süreci ve bu süreçte kullanılan etkinlikler ayrıntılı bir biçimde incelenmiştir.

Kefeli ve Kara'nın (2008) araştırmasında bir felsefî etkinlik olarak Sokratik yöntem kullanımının çocukların eleştirel ve sorgulayıcı düşünme becerilerinin gelişimine etkilerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Nitel yöntemle yapılan araştırmanın katılımcı grubunu yaşları 10-12 arasında değişen 5. ve 6. sınıf düzeyinde toplam 6 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre Sokratik yöntemin kullanımıyla beraber öğrencilerin sistematik düşünme, kendini ifade edebilme, eleştirel ve sorgulayıcı düşünme becerilerinde gelişme görülmüştür.

Okur'un (2008) araştırmasında çocuklar için felsefe eğitim programının çocukların sosyal becerileri üzerindeki (atılganlık, iş birliği ve kendini kontrol) etkisinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın katılımcı grubunu İstanbul ilinde okul öncesi eğitim gören 6 yaş grubunda 24 çocuk oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre çocuklar için felsefe

eğitimi çocukların atılganlık, iş birliği ve kendini kontrol gibi sosyal becerilerine olumlu yönde etkide bulunmakta ve bu etki cinsiyet değişkenine göre farklılık göstermemektedir.

Alpars'ın (2007) araştırmasında düşünme eğitimi programının 4., 5. ve 6. sınıf öğrencilerinin denetim odağı algısına etkilerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın katılımcı grubunu Afyonkarahisar ilinde 4., 5. ve 6. sınıf düzeyindeki 125 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre düşünme eğitimi programının uygulandığı öğrencilerin kendilerini kontrol etme konusunda daha başarılı oldukları görülmüştür.

Karakaya'nın (2006) araştırmasında çocuk felsefesi ve çocuk eğitimi arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında çocuklar için felsefe programının tarihi gelişimi, programla ilgili farklı yaklaşımlar ve uygulamaya dair öneriler yer almaktadır.

Karakaya'nın (2006) araştırmasında çocuk felsefesini doğrudan ya da dolaylı olarak konu alan çeşitli eserlerin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında "Aşk Olsun Çocuğum Aşk Olsun!", "Sofi'nin Dünyası", "Küçük Prens" ve "Gülibik" eserleri incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre incelenen eserlerde soru-cevap tekniği sıklıkla kullanılmış, açık veya örtük olarak çocuklarla felsefe yapılmıştır. Araştırmada incelenen kitapların çocuklarla felsefe etkinliklerinde kullanılmasının uygun olduğu görülmüştür.

2.2.2. Çocuklar İçin Felsefeyle (P4C) İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Burroughs ve Tuncdemir'in (2017) araştırmasında çocuklar için felsefe yönteminin okul öncesi dönem çocuklarının etik gelişimine etkisinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın katılımcı grubunu ABD'de okul öncesi öğrenim gören 3-5 yaş grubundaki 30 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre uygulama sonrası öğrencilerin etik sorulara cevap verme becerisinde, duygu belirteçlerinin ve cevapları desteklemek için gerekçelendirme terimlerinin kullanımında önemli ölçüde artış meydana gelmiştir.

Masi ve Santi'nin (2016) araştırmasında çocuklar için felsefe programının çocukların demokratik düşünme ve vatandaşlık bilinçlerine etkisinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre Felsefi Sorgulama Topluluğu'nda yer alan felsefi diyalog uygulamasının ahlaki yargılama becerisini geliştirdiği bulunmuştur.

Murris'in (2016) araştırmasında Lipman'ın çocuklar için felsefe programı, bu program açısından ideal çocuk algısı ve çocuklar için felsefe programına yönelik eğitim materyali olarak tasarlanan çocuk edebiyatı kitapları incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre çocuklar için felsefe programında metinler ve müfredattan ziyade deneyim ve gerçekler arasındaki bağlantıların öne çıkarılması gerektiği söylenebilir.

Valitalo, Juuso ve Sutinen'in (2016) araştırmasında çocuklar için felsefe hareketinin tarihsel gelişiminin incelenmesinin yanı sıra birinci ve ikinci kuşak teorisyenlerin arasındaki düşüncel farklılıkların tartışılması amaçlanmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre öğretmen-öğrenci ilişkisine yaklaşımları bakımından ilk kuşak ve ikinci kuşak çocuklar için felsefe kuramcıları birbirinden farklılaşmaktadır.

D'olimpio ve Teschers'in (2015) araştırmasında çocuklar için felsefe programının oyun ve sanat bağlamında değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında çocuklar için felsefe programı Dewey ve Schmid'in sanat yaklaşımları üzerinden felsefi bir oyun ve yaşama sanatı olarak sınıflandırılmış, çocukların yaratıcılık ve empati becerilerinin gelişimine etkilerinden bahsedilmiştir.

Ghaedi, Mahdian ve Fomani'nin (2015) araştırmasında okul öncesi çocuklarda P4C programının uygulaması sırasında Torrance yaratıcı düşünme çerçevesine dayalı yaratıcılık düşüncesinin unsurlarının belirlenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre çocuklar için felsefe programı okul öncesi çocukların yaratıcı düşünme becerilerini olumlu yönde etkilemektedir.

Cassidy ve Christie'nin (2013) araştırmasında çocukların iş birlikli öğrenme temelinde Sorgulama Topluluğu'na katılımlarının ve kurdukları diyalogların incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın katılımcı grubunu İskoçya'da öğrenim görmekte olan 115 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre çocuklar için felsefe programı çocuklara felsefi diyalog kurma ve beraber düşünme gibi kazanımlar sağlamaktadır.

Michaud'un (2013) araştırmasında anaokulu sınıf düzeyinde çocuklar için felsefe aracılığıyla eğitim otoritesinin paylaşılması ve oluşturulan demokratik sınıf modelinde otorite işleyişinin değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında otoritenin paylaşıldığı demokratik sınıf modelinde öğretmenin rolü, öğrenci davranışları ve sınıf içi dinamikler konunun çeşitli boyutları olarak incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre çocuklar için felsefe aracılığıyla otoritenin paylaşıldığı demokratik sınıf deneyiminin geliştirilmesi için öğretmenin konumu iyi bir şekilde belirlenmeli ve öğrencilerin özgürlük alanlarına dair net bir fikir sahibi olmaları sağlanmalıdır.

Buenaseda-Saludo'nun (2012) araştırmasında Dewey'e dayanan etik ve felsefi sorgulama biçimleri aracılığıyla dil sanatları alanına yönelik bir program geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında çeşitli sanatçıların eserleri ve Lipman tarafından geliştirilen çocuklar için felsefe programından faydalanılmıştır.

Benade'nin (2011) araştırmasında çocuklar için felsefe yaklaşımının temel düşünme becerilerine etkisinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Eylem araştırması yönteminin kullanıldığı

araştırmanın katılımcı grubunu Yeni Zelanda’da 5. sınıf düzeyinde öğrenim gören 27 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre katılımcı grubun temel düşünme becerilerinde olumlu yönde değişim gerçekleşmiştir.

Cleary’nin (2011) araştırmasında çocuklar için felsefe bağlamında medya çalışmaları ve eleştirel medya okuryazarlığının incelenmesi amaçlanmaktadır. Çalışma kapsamında çeşitli reklam filmlerinden ve Lipman’ın çalışmalarından faydalanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre P4C yöntemi eleştirel medya okuryazarlığı becerisinin geliştirilmesine olumlu yönde etkide bulunmaktadır.

Daniel ve Auriac’ın (2011) araştırmasında çocuklar için felsefe yönteminin felsefe geleneğini ve felsefi tavrı içeren yönlerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında çocuklar için felsefenin eleştirel düşünme ve diğer becerilere etkilerinin yanı sıra felsefe yapma etkinliğiyle ortak olan unsurlarının değerlendirilmesi yapılmıştır.

Ndofirepi’nin (2011) araştırmasında çocuklar için felsefe yaklaşımının Afrika eğitim programlarında kullanım olanaklarının değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında Afrika’da eğitim alanında yer alan güncel yaklaşımlar ve kıtanın felsefi geleneğinin çocuklarla felsefe yöntemiyle uzlaştırılmasına yönelik kuramsal girişimlerde bulunulmuştur.

Vansielegheem ve Kennedy’nin (2011) araştırmasında çocuklar için felsefe yaklaşımın temel kavramlarının son yıllarda yapılan çalışmalar üzerinden tartışılması ve çocuklar için felsefede Lipman sonrası “çocuk” algısının değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında çocuklar için felsefe yaklaşımında birinci kuşak ve ikinci kuşak kuramcılarının teori ve uygulamalarda farklı pratikleri ön plana çıkardıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Worley’nin (2009) araştırmasında çocuklarla felsefe yaklaşımında kolaylaştırıcının rolü ve kolaylaştırıcı olarak öğretmenin sahip olması gereken niteliklerin tartışılması amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında öğretmenin felsefe literatürüne hakim olmasının gerekliliğine vurgu yapılmıştır.

Marashi’nin (2008) araştırmasında çocuklar için felsefe yaklaşımının çocukların akıl yürütme becerilerine etkisinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın katılımcı grubunu İran’da 8. sınıf düzeyinde öğrenim gören 60 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre sorgulama topluluğu öğrencilerin akıl yürütme becerilerine olumlu yönde etkide bulunmaktadır.

Trickey ve Topping’in (2007) araştırmasında ortak çalışmaya dayalı felsefi soruşturmaların öğrencilerin etkileşimli davranışlarına etkisinin incelenmesi

amaçlanmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre öğrencilerin uygulama sürecinde olumlu yönde zihinsel kazanımlar elde ettiği ancak bu kazanımların tamamıyla kalıcı olmadığı görülmüştür.

Trickey ve Topping'ın (2007) araştırmasında etkileşimli felsefi diyalogları içeren düşünme becerisi müdahalelerinin sözel olmayan nicel akıl yürütme becerisinde genelleme yaratma durumunun incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre etkileşimli felsefi diyalog hem ölçülebilen sözel becerilerde hem de sözel olmayan niceliksel akıl yürütme becerisinin geliştirilmesinde yüksek oranda olumlu etkide bulunmuştur.

Gareth Matthews'ın (2005) araştırmasında çocuk, ironi ve felsefe kavramlarının arasında bulunan ilişkinin çeşitli çocuk edebiyatı eserlerinden yola çıkarak incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre ironi kullanımı çocuğun eleştirel düşünmesine ve felsefi tavır kazanmasına yardımcı olmaktadır.

Vansieleghem'in (2005) araştırmasında çocuklar için felsefe yaklaşımının demokrasi ve düşünme eğitime katkılarının sorgulanması amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında çocuklar için felsefe yaklaşımının araçsallaştırılma riskinden bahsedilmiştir. Araştırmacı çocuklar için felsefe yaklaşımının çocuk eğitimi açısından yüksek olanaklara sahip olduğunu ifade etmekle beraber uygulama ve kuramsal süreç üzerine ciddi değişikliklere ihtiyaç olduğunu da belirtmektedir.

Trickey ve Topping'ın (2004) araştırmasında çocuklar için felsefenin etkililiğine dair çeşitli çalışmaların incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında çocuklar için felsefe yaklaşımının ilköğretim ve lise düzeylerine yönelik olarak akıl yürütme, bilişsel ve müfredatla ilgili diğer beceriler, benlik saygısı, öğrenci davranışları gibi kazanımlarını konu alan çalışmalar incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre incelenen çalışmalarda ilgili konuya yönelik pozitif yönde etkilerin ön plana çıktığı görülmektedir.

Lipman'ın (1998) araştırmasında çocuklar için felsefe yönteminin çeşitli yönlerden tartışılması amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında Felsefi Sorgulama Topluluğu, felsefe öğretimi, düşünme becerileri ve öğretmenin öğretim programında yer alan rolü gibi konular incelenmiştir.

Lipman'ın (1987) araştırmasında eleştirel düşünme kavramının incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında eleştirel düşünme ölçütleri ve eleştirel düşünceye yönelik çeşitli kuramsal yaklaşımlar incelenmiştir.

Lipman'ın (1984) araştırmasında çocuklar için felsefe programının kuramcısı tarafından anlatılması amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında çocuklar için felsefenin akıl yürütme ve düşünme becerileri üzerindeki etkilerinden bahsedilmiş ve bu programın ilköğretim müfredatına dahil edilmesi önerilmiştir.

Lipman ve Sharp'ın (1978) araştırmasında ilkokul öğrencilerinin felsefeyi anlama konusunda ilgi veya beceriye sahip olma durumlarının tartışılması amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında çocuklar için felsefe yaklaşımı uygulama deneyimlerinden yola çıkılarak çocukların felsefi merakları ve bu merakın teşvik edilmesinin gerekliliği belirtilmiştir.

Lipman'ın (1976) araştırmasında çocuklar için felsefe programının 1970'li yılların başında yapılan ilk pilot uygulama sürecinin paylaşılması ve bu pilot uygulamayla ilgili değerlendirilme yapılması amaçlanmaktadır.

Lipman ve Sharp'ın (1975) araştırmasında çocuklara felsefi düşünce öğretiminde kullanmak için öğretmenlere gerekli olan metodoloji, iklim, amaç ve hedeflerin tanıtılması amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında çocuklar için felsefe programının ilk kitabı olan "Harry Stottlemeier Discovery" isimli metinden faydalanılmıştır.

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli

Araştırma nitel durum çalışması olarak desenlenmiştir. Nitel durum çalışmasının en temel özelliği bir ya da birkaç durumun derinliğine araştırılmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2018: 77).

Araştırma kapsamında Cartoon Network Türkiye resmi Youtube kanalında tam bölüm halinde yayınlanmış en çok izlenmeye sahip olan üç çizgi film çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında incelenecektir. Bunlar sırasıyla Gumball, Ben 10 ve Kral Şakir çizgi filmleridir. Seçilen çizgi filmlerin en yüksek izlenme oranına sahip olan beş bölümü söylem analizi yöntemiyle çözümlenecektir. Söylem analizi, farklı konuşma yollarıyla yapılan farklı gerçeklikler, söylem etkileri, politik ilişkiler, güç ilişkileri, bilgi ve ideoloji formları, kurumsal bağlantılar ve söylemleri kullananların oluşturduğu düzenliliklerle –ya da düzensizliklerle- ilgilenir (Sözen, 1999: 92).

3.2. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini Cartoon Network Türkiye resmi Youtube kanalı yayınları arasında en yüksek izlenme oranına sahip olan çizgi filmler oluşturmaktadır. Araştırma örneklemi ise Cartoon Network Türkiye resmi Youtube kanalında yayınlanan Gumball, Ben 10 ve Kral Şakir çizgi filmleri oluşturmaktadır.

3.3. Veri Toplama Süreci ve Araçları

Araştırma verileri 13.03.2021 tarihinde Cartoon Network Türkiye resmi Youtube kanalından alınmıştır. Çizgi filmlerin durumlarına ilişkin bilgiler Tablo 5'te gösterilmektedir.

Tablo 5

Çizgi filmlerin durumlarına ilişkin bilgiler

Çizgi Film	Bölüm Adı	Bölüm Sayısı	Görüntülenme	Yüklenme Tarihi
Gumball	Darwin'ın Doğuşu	2	17.743.677	08.04.2016
Gumball	Baskı ve Resim	2	10.998.039	15.01.2016
Gumball	Otobüs ve Gece	2	6.852.337	04.11.2016
Ben 10	11. Uzaylı	2	8.128.559	22.12.2017

Ben 10	Parlak Kalpler, Karanlık Işıklar	1	3.274.300	02.06.2017
Ben 10	Palyaço Üniversitesi	1	5.005.626	10.02.2017
Ben 10	Benim olabilir mi?	1	5.026.874	06.10.2017
Kral Şakir	Yükseklik Korkusu, Cıvcıv Takımı	3	7.622.725	04.09.2020
Şakir	Oyuncakları, İnternet Bağımlılığı			
Kral Şakir	Kareli Macera	1	6.729.986	24.01.2020
Kral Şakir	Salyangoz	1	6.547.694	24.04.2020

Araştırma kapsamında Cartoon Network Türkiye resmi Youtube kanalında tam bölüm olarak yayınlanmış en yüksek izlenme sayısına sahip olan çizgi filmlerin çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaca yönelik olarak Gumball, Ben 10 ve Kral Şakir çizgi filmlerinin beşer bölümü kanalda tam bölüm halinde yayınlanma ve en yüksek izlenme oranına sahip olma ölçütleri göz önüne alınarak seçilmiştir. Cartoon Network Türkiye resmi Youtube kanalından seçilen çizgi filmlerden Gumball ‘‘Darwin’in Doğuşu, Baskı ve Resim, Otobüs ve Gece’’ ve Ben 10 ‘‘11. Uzaylı’’ ikişer tam bölüm, Kral Şakir ‘‘Yükseklik Korkusu, Cıvcıv Takımı Oyuncakları, İnternet Bağımlılığı’’ üç tam bölüm halinde yayınlanmıştır. Seçilen çizgi filmlerin yalnızca beşer bölümünün çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında incelenmesi amaçlandığından Gumball çizgi filminin ‘‘Gece’’ isimli bölümü araştırma verilerine dahil edilmemiştir.

3.4. Verilerin Analizi

Araştırma verileri Cartoon Network Türkiye resmi Youtube hesabında yayınlanan çizgi filmlere dayanmaktadır. Araştırma kapsamında Gumball çizgi filminin ‘‘Darwin’in Doğuşu, Baskı, Resim, Otobüs’’, Ben 10 çizgi filminin ‘‘11. Uzaylı, Parlak Kalpler, Karanlık Işıklar, Palyaço Üniversitesi, Benim Olabilir Mi?’’ ve Kral Şakir çizgi filminin ‘‘Yükseklik Korkusu, Cıvcıv Takımı Oyuncakları, İnternet Bağımlılığı, Kareli Macera, Salyangoz’’ isimli bölümleri incelemeye alınmıştır. Bu çizgi film bölümleri verilerin çözümlenmesinden önce birer kez izlenmiştir. Verilerin analiz aşamasında seçilen her çizgi film bölümü UNESCO (2007) tarafından belirlenen çocuklar için felsefe (P4C) amaçlarından ‘‘bağımsız düşünme, iyi vatandaş olma, kişisel gelişim, dil ve tartışma becerilerini geliştirme, felsefeyi kavramsallaştırma’’ ve ‘‘eleştirel ve yaratıcı düşünme’’ temaları çerçevesinde tekrar izlenerek söylem analizi aracılığıyla çözümlenmiş ve yorumlanmıştır. Belirtilen temalar ayrı alt

başlıklar altında ele alınmak yerine çizgi film bölümlerinin yorumlanma sürecine dahil edilmiştir.

Fairclough'a (1998; 159-160) göre söylem toplumsal pratik, söylemsel pratik ve metin boyutlarını içermekte; özgün söylemin çözümlemesi ise bu boyutların karşılıklı ilişkilerinin değerlendirilmesini zorunlu kılmaktadır. Dinleyiciler genel olarak büyük kısmı örtük kalan söylemi toplumsal bağlamda sahip olduğu ortak bilgi ya da tutumları kullanarak açığa çıkarmakta, böylece temsil edilen olay veya eylemi zihinsel modellerinin bir parçası haline getirmekte (Dijk, 2000; 93), sözdizimsel ve sözcüksel seçimlerin etkisiyle ilişki içinde (Wilson, 2001, 146) yorumlamaktadır. Bu araştırma kapsamında seçilen çizgi filmlerin söylem içerikleri çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında değerlendirilmiştir.

3.5. Araştırmacının Rolü

Araştırma kapsamında Cartoon Network çizgi filmleri çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında söylem analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. Söylem analizi çalışmalarında sonuçların genelleştirilmesinden ziyade bir konunun farklı yönlerinin ele alınması amaçlanmaktadır. Yorumlamacı bir yaklaşım olarak söylem analizi kullanılan bu araştırmada konunun çeşitli yönlerden değerlendirmesi yapılmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR

4.1. Gumball

Orijinal ismi ‘‘The Amazing World of Gumball’’ olan Gumball çizgi filmi Elmore isimli kurgusal bir Amerikan şehirde geçmektedir. Çizgi filmin merkezinde Watterson ailesinin yaşamı yer almaktadır. Çizgi film içerisinde yer alan karakterler hayvan, bitki ve nesnelerin kendi kimliklerini koruyarak ya da aralarında plastik sanatların materyalleri kullanma biçimini andıran bir bütünlük yaratma süreci aracılığıyla dönüşümlere tabi tutularak oluşturulan ara formlardır. Bu karakterler insan özellikleri taşımakta ve insan mekanlarında yaşamaktadırlar. Beden coğrafyası açısından düşünüldüğünde yaşam alanları ve sahip oldukları insan özelliklerinin onları tuhaf (grotesk) kıldığı söylenebilir. Gumball çizgi filminin ana karakterleri şunlardır:

- Gumball Watterson: 12 yaşında mavi renkli bir kedidir. Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu (DEHB) belirtileri göstermektedir. Çizgi filmin asıl ana karakteri olarak olaylar genel olarak onun etrafında dönmektedir.
- Darwin Watterson: 10 yaşında turuncu renkli bir Japon balığıdır. Darwin başlangıçta Gumball’ın evcil hayvanı olsa da solungaç yerine akciğer solunumu yapmaya başlaması ve bacaklarının ortaya çıkmasıyla beraber Watterson ailesinin üvey çocuğu olmuştur. Gumball ile en iyi arkadaş ve kardeşlik bağlarını paylaşan Darwin genel olarak mutlu ve iyimser bir karakterdir.
- Anais Watterson: Gumball ve Darwin’in 4 yaşındaki tavşan kız kardeşidir. Anais, Watterson ailesinin en küçük üyesi olmasına rağmen yaşadığı kasabada en yüksek zekaya sahip olan karakterdir.
- Nicole Watterson: Watterson ailesinin annesi olarak mavi renkli bir kedidir. Ailenin tek sorumluluk sahibi üyesi olarak oldukça güçlü ve hırslı bir karakterdir. Temizlik ve düzen takıntısı (obsesif kompulsif bozukluk -OKB-) belirtileri gösteren Nicole Watterson ailede çalışma yaşamında yer alan tek karakterdir.
- Richard Watterson: Watterson ailesinin babası olarak pembe renkli bir tavşandır. Şişman ve tembel bir karakter olarak görülmektedir. Aşırı yeme (obezite) bozukluğuna sahiptir ve herhangi bir işte çalışmamaktadır. Genel olarak çocuksu kişilik özellikleri göstermektedir. Çalışma eylemi ve yetişkinlik sorumluluklarına karşı eleştirel bir Amerikan gülünçleme (parodi) karakteri olduğu söylenebilir.

Gumball çizgi filminde yer alan karakterler *Şekil 1.*’de gösterilmiştir.



Şekil 1. Gumball çizgi filminde karakterler.

4.1.1. Gumball ‘Darwin’ın Doğuşu” İsimli Bölüm

Bu bölüm Gumball çizgi film evreninin normal zaman çizelgesinden 8 yıl öncesinde geçmektedir. 4 yaşında olan Gumball aşırı hareketli ve yaşama dair oldukça meraklı bir çocuktur. Ailesi onun sorularına ve aktif günlük yaşamının hızına yetişmekte güçlük çekmektedir. Ailesi Gumball’ın sorularından kaçınmak ve kendilerine zaman ayırmak amacıyla ona bir evcil hayvan almaya karar verir. Evcil hayvan türü olarak turuncu Japon balığı seçilmiştir. Ancak Watterson ailesinin gündelik pratikleri sebebiyle alınan evcil hayvanlar kısa sürede ölmekte ve kanalizasyona atılmaktadır. Gumball’ın ebeveynleri çocuklarının ölüm kavramıyla bu kadar erken bir yaşta tanışmasını uygun bulmamaktadır. Bu yüzden ölen her balık Gumball farkına varmadan babası tarafından evcil hayvan mağazasından satın alınan yenisiyle değiştirilmektedir. Bu süreç evcil hayvan mağazasında başka Japon balığı kalmayınca kadar devam etmiştir. Richard Watterson son çare olarak sihirli bir minibüs içerisindeki şüpheli görünümlü satıcıdan yeni bir Japon balığı satın alır. Öncesinde alınan diğer tüm balıklar gibi ona da Darwin ismi verilmiştir.

Gumball yeni alınan Japon balığının onu anladığını ve aralarında sevgiye dayalı bir bağ kurulduğunu fark eder. Ancak ailesine bu durumdan bahsetmesinden hemen sonra Darwin yanlışlıkla kanalizasyona atılır. Gumball bu sırada hiperaktif bir çocuk olarak farklı bir zaman diliminde yaşadığını belirtmiştir. Darwin kanalizasyonun sonunda kendisini deniz içerisinde bulur. Watterson ailesine geri dönme amacıyla denizden karaya çıkarak yolculuğuna başlamıştır. Bu yolculukta Darwin öncelikle karada nefes alabilmek için akciğer solunumu gerçekleştirmeye başlamıştır. Karada daha hızlı hareket etme amacıyla solungaçları bacaklara

dönüşmüştür. Darwin yolculuğunun sonucunda Watterson ailesi tarafından üvey evlat olarak kabul edilir ve çizgi film içerisinde Gumball'ın erkek kardeşi olarak görülmektedir.

Gumball'ın Japon balıkları sık sık ölmekte ve yerine ailesi tarafından yenileri koyulmaktadır. Ailesi bu değişim sürecini Gumball'dan gizlemek için çaba göstermektedir. Ancak Gumball ebeveynleri aksini iddia etmesine rağmen bu değişim sürecinin ve bir çocuk olarak ölüm kavramının varlığından haberdardır. Gumball'ın bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe yaklaşımı kullanılarak çocukların eleştirel ve bağımsız düşünme becerilerinin örnekler üzerinden geliştirilmesi sağlanabilir.

Darwin isimli Japon balığı yerinel (alegorik) olarak Charles Darwin ve Darwinizm düşüncesini simgelemektedir. Evrim teorisine göre yaşam, su içerisinde yer alan organik moleküllerin bir araya gelmesiyle oluşmuştur. Bakterilere dayanan ilk yaşam formları zaman içerisinde gelişmiş ve daha karmaşık türlere doğru evrilmiştir. Bu süreçte deniz canlılarının karaya çıkmasıyla beraber çeşitli organ ve uzuvları kara yaşamına uyum sağlamak için bir dizi değişim gerçekleştirmiştir. Darwin isimli Japon balığının yolculuğu evrim sürecini çocuklarla basit bir şekilde tartışmak için oldukça uygundur. Gumball'ın bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe yaklaşımı kullanılarak çocuklara bilimsel kavramların öğretimi sağlanabilir.

Bergson'a göre zaman kavramı birbirinden ayrı iki süre anlayışından oluşmaktadır. Bunlardan birincisi bireyin sezgisine dayanan süre, diğeri ise mekan fikriyle bağlantılı olarak dış dünyanın yansımaları içeren süredir (Karadaş, 2015; 328). Gumball kardeşi Darwin'in kanalizasyona atılmasını önlemek amacıyla çevresinde yer alan her şeyden daha hızlı hareket ederek neredeyse farklı bir zaman çizgisinde eylemde bulunmuştur. Annesine 4 yaşındaki bir çocuk olarak farklı bir zaman diliminde yaşadığını ifade etmiştir. Gumball'ın bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe yaklaşımı kullanılarak "zaman" ve "süre" kavramlarına yönelik felsefi kavramsallaştırma sağlanabilir.

Kanalizasyonlar şehir yapılanmalarının temel özelliklerinden birisidir. Antik uygarlıklardan modern şehircilik planlamalarına kadar aktarılmıştır. Kanalizasyon şebekesi aracılığıyla atık su evlerden ve mümkün olduğu kadar şehirden uzaklaştırılır ya da arıtma sistemleri aracılığıyla yeniden kullanıma sokulur. Ancak su arıtım işlemleri yüksek maliyet ve özel teknoloji gereksiniminden dolayı çok fazla tercih edilmemektedir. Bu durum atık suların denizlere ve yer altı su kaynaklarına karışmasıyla beraber ciddi bir çevre kirliliği sorununa yol açmaktadır. Gumball çizgi filminin bu bölümünde Darwin kanalizasyon yoluyla denize ulaşmıştır. Gumball'ın bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe yaklaşımı kullanılarak çevre kirliliği üzerine tartışma yürütülebilir. Bu bölüm çocuklar için felsefe yaklaşımı

açısından iyi vatandaş olma, kişisel gelişim, dil ve tartışma becerilerini geliştirme amaçlarının gerçekleştirilmesi için uygundur.

Gumball'ın "Darwin'in Doğuşu" isimli bölümünde çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında "yaratıcılık temasına yönelik içerik bulunmamaktadır. Çocuklar için felsefe yaklaşımı görsel ve işitsel bakımdan Darwin'in denizden Elmore kasabasına yaptığı yolculuğu kapsamaktadır.

4.1.2. Gumball "Baskı" İsimli Bölüm

Bu bölüm çocuklar arasında kurulan duygusal ilişkileri konu almaktadır. Masami isimli bulut Darwin'in kız arkadaşı olduğunu iddia etmektedir. Darwin ise bu yalanla ilgili olarak kaygı duymakta ve Masami'den korkmaktadır. Gumball, Darwin'e yardımcı olmaya çalışmasına rağmen durum daha da kötüleşmiştir. Darwin'in erkek arkadaşları bu türden duygusal etkileşimleri doğru bulmamakta ve Darwin üzerinde baskı kurmaktadır. Darwin'in çevresi bu durumu "Erkek arkadaşlar kız arkadaşlardan önce gelir." şeklinde ifade etmektedir. Masami ise Darwin'i kızların toplanma yeri olan ağaç evde öperek diğer kız arkadaşlarına kendisini kanıtlamayı amaçlamaktadır. Ancak Darwin'in erkek arkadaşlarının ağaç evi yıkması üzerine tartışma son bulmuştur.

Gumball, etkileyici erkek figürünün "dünya sinemasından, yemek kültüründen, uç (ekstrem) sporlardan anlayan; ay ışığında kumsalda yürümekten hoşlanan ve romantik" olduğunu mizahi bir dille anlatır. Toplumsal cinsiyet rolleri açısından erkek veya kadının belirli davranış modelleriyle eşleştirilmesine yönelik bir eleştiride bulunmaktadır. Gumball'ın bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe yaklaşımı kullanılarak toplumsal algı içerisinde yer alan çeşitli cinsiyet rollerinin tartışılması sağlanabilir. Bu durum çocuklar için felsefe (P4C) yaklaşımının eleştirel düşünme, dil ve tartışma becerilerini geliştirme, kişisel gelişim amaçlarına uygunluk göstermektedir.

Darwin ve Gumball kadın-erkek etkileşimleri bakımından erkek arkadaşları tarafından eleştirilmektedir. Masami kız arkadaş grubunda kabul görmek ve onlara liderlik etmek amacıyla yalan söylemektedir. Bireyin dahil olduğu akran grubu tarafından çeşitli eylemlerde bulunması için ısrar görmesi ya da cesaretlendirilmesi akran baskısıdır (Santor, Messervey ve Kusumakar, 2000). Akran baskısı Gumball ve Darwin örneğinde olduğu gibi açık veya Masami'nin durumundaki gibi içten gelerek örtük olabilmektedir. Gumball'ın bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe yaklaşımı kullanılarak akran baskısının olumsuz örnekleri çocuklarla tartışılabilir ve bağımsız düşünme becerisinin öneminin vurgulanması sağlanabilir.



Şekil 2. Gumball akran baskısı.

Gumball'ın "Baskı" isimli bölümünde çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında "yaratıcılık, iyi vatandaş olma, felsefeyi kavramsallaştırma" temalarına yönelik içerik bulunmamaktadır. Çocuklar için felsefe yaklaşımı görsellik bakımından Şekil 2.'de belirtilmiş ve işitsel olarak bağlamla uyumludur.

4.1.3. Gumball "Resim" İsimli Bölüm

Anais'in Watterson ailesinin günlük hayatını anlatan resmi okul müdürü Mr. Brown'ın dikkatini çekmiştir. Resmin içeriğini yanlış yorumlayan okul müdürü, Watterson ailesiyle bu konuyu görüşmek amacıyla okulda bir toplantı düzenlemiştir. Anais'in resminin aile üyelerinin olumsuz özelliklerini betimlediği düşünülmektedir. Toplantı sonucunda okul müdürü tarafından Anais'in annesinin işine ara vermesine, babasının bir iş bulmasına, Gumball ve Darwin'in ise okul danışmanından terapi görmesine karar verilmiştir. Böylece Watterson ailesinin üyeleri günlük hayatlarını normal düzenlerinden farklı bir şekilde yaşamaya çalışmaktadır. Nicole Watterson işe gitmek yerine evde kalır. Richard Watterson evde tembellik yapmak yerine iş aramaya başlar. Gumball ve Darwin ise okul danışmanından kendilerini yeni ve yaratıcı yollarla ifade etmelerini sağlayacak dersler alır. Ancak gün sonunda aile üyelerinin alışık olmadığı davranış modellerini uygulamakta başarısız oldukları görülmektedir. Anais ailesini oldukları haliyle sevdiğini ve resmin aslında tam olarak bu durumu anlattığını ifade ederek Watterson ailesinin alışılmış tavırlarına tekrar geri dönmesini sağlamıştır.

Nicole Watterson evde kaldığında ilk olarak kendi kendine hiçbir şey yapmayacağını ve bu durumun aslında ne kadar zor olduğunu söylemektedir. Ciddi bir temizlik ve düzen takıntısına sahip olan Nicole aslında bu durumun çocukluk döneminden kalma travmalar ve

toplumun ona yönelik çeşitli beklentilerinin üzerinde oluşturduğu baskıdan kaynaklandığının farkında değildir. Evde kaldığı süre içerisinde hiçbir şey yapmamaya karar vermesine rağmen tüm evi baştan aşağı temizlemiş, buzdolabında yer alan ürünleri alfabetik sıraya dizmek veya meyveleri çamaşır suyu kullanarak silmek gibi saçma kabul edilecek eylemlerde bulunmuştur. Artık yapacak hiçbir iş kalmadığında vazo, tabak gibi eşyaları kendine yeni bir iş yaratabilmek için kırmaya başlamıştır. Bir birey olarak varlığı adeta ekonomi ve rekabet temelli modern toplumda çalışma eyleminin içeriğinin boşaltılarak yüceltilmesine, çalışma eyleminin üretim ve yaratmadan soyutlanarak ürünün kendisinden ayrılmasıyla beraber saçma denilebilecek aktiviteleri de içerecek şekilde tüm yaşamın bütünsel olarak dönüştürülmesine işaret etmektedir. Richard Watterson'da ise tam tersi bir süreç benzer şekilde işlemektedir.

Richard Watterson tembellik hakkı ve işin reddinin vücut bulmuş hali gibi görünmektedir. Ancak Richard karakteri politik olarak bu potansiyele sahip olmasına rağmen çalışma eyleminin kutsanmasına koşut olarak obezite sorunu yaşayan bir figür olarak betimlenmiştir. Lafargue'ye (1996) göre kapitalist üretim sistemi içerisinde yer alan bireysel ve toplumsal yoksulluğun sebebi çalışma tutkusudur. Çünkü üreticilerin artan çalışma saatleri artı değer adı altında kazançlarının sömürülmesine ve gelir dağılımında eşitsizliklerin artmasına sebep olmaktadır. Richard iş bulma amacıyla bir şirkete başvuru yapmaya gider. Psikocoğrafya bağlamında şirket, çalışma eylemini kutsama işlevine sahip modern bir tapınak olarak onun otomatik kapı girişi ya da asansör kullanımını basit eylemlerden yapılması neredeyse imkansız görevlere dönüştürür. Köse'ye (2018) göre psikocoğrafya, çevre düzenlemelerinin bireylerin duygu ve davranışları üzerindeki etkilerini incelemektedir. Richard ve Nicole'ün çalışma eylemine yönelik tavırları modern kapitalist üretim sisteminin iki farklı uç noktasını göstermektedir. Gumball'ın bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe yaklaşımı kullanılarak çalışma eylemine yönelik kavramlar üzerinden bağımsız ve eleştirel düşünme, iyi vatandaş olma gibi temaların öğretimi gerçekleştirilebilir.



Şekil 3. Richard Watterson için imkansızlığı.

Gumball ve Darwin okul danışmanı tarafından 5 aşamalı olarak planlanan terapi programına katılmaktadır. Birinci aşama “ilk çığlık” olarak adlandırılmakta ve öfkenin ses vasıtasıyla dışarı aktarılmasını amaçlamaktadır. Bebeklerin doğum sonrası ilk ağlama ya da çığlık atmasının sebebi akciğerleriyle havanın ilk temasının onlara acı vermesidir. Çığlık aracılığıyla hem duygusal baskının azaltılması hem de bireyin kendi farkındalığına erişmesi sağlanmaktadır. İkinci aşama “yıkıcı enerjinin yapıcı enerjiye dönüştürülmesi” olarak adlandırılmakta ve resim yapma eylemine dayanmaktadır. Ancak burada resim sanatı alışılmış olanın dışında bedenini boya ile kaplanarak dünyayı ya da özel anlamda mekanı tuval olarak kullanmayı amaçlamaktadır. Beden aracılığıyla algılanan dünyaya yine beden aracılığıyla tepki vererek bütünsellik sağlanmaktadır. Üçüncü aşama “yorumsal dans” olarak adlandırılmakta ve çağdaş dans sanatına dayanmaktadır. Duyguların ifade edilmesinde sözcükler yerine bedensel hareketler kullanılarak bireyin kendini anlatması ya da bu yöntemle kendi ve başkaları tarafından anlaşılması amaçlanmaktadır. Dördüncü aşama “çekingenlik” olarak adlandırılmakta ve bu duygunun ortadan kaldırılması amaçlanmaktadır. Genellikle kaygı bozukluğunun bir belirtisi olarak ortaya çıkan çekingenlik bireyin toplumsal etkileşimlerini olumsuz yönde etkilemektedir. Beşinci aşama ise özel bir öğretim programı yerine “kendin olmak” düşüncesini içermektedir. Gumball’ın bu bölümü çocuklar için felsefe yaklaşımının yaratıcı düşünme ve kişisel gelişim temalarının gerçekleştirilmesine uygundur.

Gumball’ın “Resim” isimli bölümünde çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında “dil ve tartışma becerilerini geliştirme” temasına yönelik içerik bulunmamaktadır. Çocuklar için felsefe yaklaşımı görsellik bakımından Şekil 3.’te belirtilmiş ve işitsel olarak bağlamla uyumludur.

4.1.4. Gumball ‘‘Otobüs’’ İsimli Bölüm

Bu bölüm Gumball ve arkadaşlarını taşıyan okul otobüsünün onlara okula gitmenin önemini anlatmak isteyen ebeveynleri tarafından kaçırılmasını konu almaktadır. Gumball ve arkadaşları onların yaş grubunda yer alan çoğu çocuk gibi okula gitmek istememektedir. Okul otobüsünün şoförü bugün okula gitmek yerine onların istediği bir yere gidilmesini önerir. Bu sırada kılık ve isim değiştirmiş ebeveynler okul otobüsünü kaçırr. Bu rehine durumunda polislerden fidye parası ve ülkeden kaçmak için bir hava aracı istenmiştir. Ancak okulun önemine yönelik olarak çocuklara ders verme amacıyla gerçekleştirilen bu soygun eyleminin arkasında Rob isimli gerçek bir kötünün olduğu ortaya çıkmıştır. Polis takibi ve rehine olayı bir anda gerçeklik kazanmıştır. Kötü karakter olarak Rob, içinde bomba olan bir çanta aracılığıyla okul otobüsündeki çocuk ve ebeveynleri tehdit etmektedir. Gumball’ın mücadelesi sonucunda Rob yakalanır ve polis tarafından tutuklanır.

Gumball’ın bu bölümünde Quentin Tarantino’nun 1992 tarihli ‘‘Reservoir Dogs’’ isimli filminin bir gülünçlemesi (parodi) yapılmaktadır. Bir soygun hikayesini anlatan Reservoir Dogs filminde suçlular birbirlerine dair bilgi sahibi olmamak için kendi isimleri yerine renk isimlerini kullanmaktadır. Başarısız bir soygunu içeren Reservoir Dogs filminde olduğu gibi okul otobüsünü kaçırmakta başarısız olan ebeveynler de kendilerini renk isimleriyle tanıtmıştır. Çocukların geneli onların gerçekten kötü adamlar olduğuna inanmasına rağmen Gumball bu hikayeyi doğrudan kabul etmek yerine onları sorgulamayı tercih etmiştir. Gumball’ın bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe yaklaşımı kullanılarak eleştirel ve bağımsız düşünme, dil ve tartışma becerilerinin geliştirilmesi sağlanabilir.



Şekil 4. Sorgulayan Gumball.

Bu bölüm kapsamında toplumda yer alan polis imgesine dair çeşitli tespitlerde bulunulmuştur. Polisin okul otobüsünün sahte kaçırılma olayına anında tepki vererek olay yerine gelmesi “Keşke gerçek suçlara da bu kadar hızlı gitseler.” şeklinde bir yorumla karşılanır. Polis fidye parasını suçlu olarak kılık değiştirmiş ebeveynlere teslim ederken parayı düşürür ve “Olan vergi mükelleflerine oldu.” cümlesini kurar. Ancak polis hatasını kabul etmek yerine fidye parasının iki katına çıkarıldığını söyleyerek merkezden tekrar para istemektedir. Bölüm sonunda gerçek suçlu yakalanmadan önce polis herhangi bir sorgulamada bulunmadan Gumball’ı tutuklamaya çalışmıştır. Gumball’ın bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe yaklaşımı kullanılarak iyi vatandaş olma üzerine çocuklarla tartışma yürütülebilir.

Foucault’ya (1975) göre ebeveynler çocuklarının bilgi öğrenme sürecine yönelik gösterdikleri ilgi aracılığıyla onlarda büyük bir endişeye sebep olmaktadır. Çünkü ebeveynler çocuklarının eğitim sürecine kendi hayalleri, umutları ya da beklentilerini bir yatırım aracı olarak dahil etmektedir. Bu durum çocukların eğitim kurumları ya da genel olarak eğitime yönelik olumsuz bir tutum geliştirmeleriyle sonuçlanmaktadır. Okul otobüsünün kaçırılması aslında ebeveynlerin çocukların nasıl kaygı ve endişe duymalarına sebep olduklarını göstermektedir. Gumball’ın bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe yaklaşımı kullanılarak eğitim ve aile kavramlarına dair tartışmalar yapılması çocukların kişisel gelişimlerine olumlu yönde etkide bulunabilir.

Gumball’ın kötü karakter olan Rob ile mücadelesinde iyilik ve kötülük kavramlarından bahsedilmektedir. Gumball’ın bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe yaklaşımı kullanılarak iyi-kötü gibi felsefi kavramsallaştırmaların tartışılması sağlanabilir.

Gumball’ın “Otobüs” isimli bölümünde çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında “yaratıcı düşünme” temasına yönelik içerik bulunmamaktadır. Çocuklar için felsefe yaklaşımı görsellik bakımından *Şekil 4.*’te belirtilmiş ve işitsel olarak bağlamla uyumludur.

4.2. Ben 10

Ben 10, Man of Action isimli çizgi roman grubu tarafından hazırlanan bir Cartoon Network çizgi filmidir. Ben 10 çizgi filmi Tennyson ailesinden 10 yaşındaki Ben, Gwen ve onların büyükbabası olan Max’in karavan ile yaptıkları yolculukları anlatmaktadır. Ben Tennyson bu yolculuklarının başlangıcında Omnitrix isimli uzaylı teknolojisine sahip bir saat keşfeder ve 10 farklı uzaylıya dönüşme becerisini elde eder. Ben Tennyson sahip olduğu bu gücü yolculukları boyunca kahramanlık ve çocukça şakalar yapmak amacıyla kullanmaktadır. Ben 10 çizgi filminde Ben karakteri Omnitrix isimli saat aracılığıyla dönüşüm geçirerek kötü karakterlerle savaşmakta; bu süreçte aynı zamanda iyilik-kötülük, adalet, doğru eylemde bulunma ve sorumluluk gibi kavramlar üzerine düşünerek karakter gelişimi (transformasyon)

düşkündür. Gençlik döneminde uzaylılarla savaşarak dünyayı korumuş ve yaşlılık döneminde torunlarına bakıcılık yapmaktadır. Kültür tarihsel açıdan eski bir kahraman olarak görevini tamamladıktan sonra kültür aktarımını sağlayarak yeni bir kahramanın yetişme sürecine destek vermesi klasik dönem Yunan anlatılarını akla getirmektedir.

- Vilgax: Ben 10 çizgi film evreninin baş kötü karakteridir. Bir kimera olarak Vilgax'ın vücudu çeşitli hayvan ve kurgusal uzaylı parçalarından oluşmaktadır. Çok güçlü ve zeki bir kötü karakter (villain) olarak tasarlanmıştır. Vilgax'ın temel amacı Omnitrix isimli saati Ben Tennyson'dan alarak onu bir silah olarak kullanmak ve bu silahın gücüyle evreni ele geçirmektir. Ben'in aksine Omnitrix'in gücünü tam olarak kontrol etmeyi sağlayan bilgiye sahiptir.

4.2.1. Ben 10 "11. Uzaylı" İsimli Bölüm

Bu bölümde Ben'in Omnitrix isimli saatle ilgili yaşadığı sorunlar, ortaya çıkan yeni uzaylı formu ve Vilgax'ın Omnitrix'i ele geçirme savaşı anlatılmaktadır. Oldukça sıcak olarak başlayan bir günde Ben Tennyson Omnitrix'in kontrolü konusunda sorunlar yaşamaktadır. Vilgax bu yaşanan sorunlar sebebiyle kaygılı olan Ben'in endişelerini kullanarak ondan Omnitrix'i almaya çalışmaktadır. Bu sırada Ben Omnitrix aracılığıyla yeni bir uzaylı formuna erişim sağlar. Ben, yeni uzaylının güçlerini denerken hava durumu üzerinde olumsuz etkilerde bulunduğunu fark eder ve çevresindeki insanların tehlikede olmasına neden olur. Kahraman olarak başkalarına zarar verme ihtimali Ben'in bir kahraman olarak kendini ve eylemlerini sorgulamasına yol açmıştır. Ancak yeni uzaylı formuyla bağdaştırılan hava durumuna yönelik olumsuzluklar Vilgax ile anlaşma yapmış olan "Hava Kafalar" isimli kötü karakterler tarafından Omnitrix'i çalma planının bir parçası olarak gerçekleştirilmiştir. Ben ve Vilgax arasındaki mücadelede bir kahraman olarak kendini bulan ve içgüdülerine güvenmeyi seçen Ben Tennyson 11. uzaylısının gücünü kullanarak savaşı kazanmıştır.

Nietzsche'ye (2016) göre insanlığın düşünce ya da sanat tarihi Apollonik ve Dionizyak unsurların ikiliğine dayanmaktadır. Güneş tanrısı olan Apollon, kültür, düzen ve şiiri temsil ederken şarap tanrısı olan Dionysos doğa, esrime, kaos ve müziği temsil etmektedir. Apollon'un elçileri olarak kahramanlar bilinmeyen ya da ataerkil söylem açısından doğaya ait, dişil veya kaotik olarak betimlenen unsurların kültüre katılması için mücadele eden karakterlerdir. Kültür tarihsel olarak Dionysos tarafından temsil edilen doğanın veya doğaya ait varlıkların genellikle kötü, işgal edilmesi, yenilmesi ve insan yararına dönüştürülmesi zorunlu bir eylem olarak ele alınmaktadır. Bölüm başlangıcında Ben Tennyson'ın sıcak hava

nedeniyle ‘‘Güneş bir kurban daha aldı.’’ ifadesi kahraman olarak güneş tanrısı Apollon’un takipçisi olduğuna işaret etmektedir. Büyükbaba Max’in çölde yer alan tepeleri doğanın güzelliğiyle ilişkilendirmesine Ben’in ‘‘Yalnızca bir kaya parçası.’’ diyerek karşılık vermesi Apollonik bir karakter olma durumuyla uyum içindedir. Ben Tennyson Gwen tarafından satın alınan doğal enerji kristallerine metafizik karşısında yer alan akılcı bir yaklaşımla şüphe duymaktadır. Bu durum yine doğa karşısında insan aklı ya da kültürünün temsil edilmesi bakımından değerlendirilebilir. Vilgax, Ben Tennyson’ın karşı kutbunda yer alan Diyonizyak bir karakterdir. Vilgax’ın insan merkezîyetçi bir kavram olan kültürün yerine doğa alanı içerisinde yer almasının sebepleri uzaylı, kötü, kaotik olarak betimlenmesi ve görünüşün sfenks benzeri bir kimerayı andırmasıdır. Ben Tennyson ve Vilgax’ın mücadelesi Apollonik ve Diyonizyak unsurların çatışmasına işaret etmektedir. Ben 10’ın bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe bağlamında çocuklarda felsefî kavramsallaştırma, yaratıcılık, eleştirel ve bağımsız düşünme becerilerinin geliştirilmesi sağlanabilir.



Şekil 6. Ben ve Vilgax (Apollonik ve Diyonizyak).

Ben Tennyson kahraman olarak rolüne bağlı olmasına karşın eylemlerinin sonuçlarına yönelik yüksek düzeyde farkındalığa sahip değildir. Ancak bu bölümde sahip olduğu gücün başkalarına zarar verebileceğinin farkına varmakta ve bir iktidar aracı olan Omnitrix’ten vazgeçmenin eşiğine gelmiş bulunmaktadır. Bireyin kendisini, eylemlerini ve bu eylemlerinin sonuçlarını sorgulaması, eleştiri ve öz eleştiri aracılığıyla kendisi üzerine farkındalık kazanması hem kişisel gelişim hem de toplumsal yaşam düzeninde uyumluluk için önemli bir gerekliliktir. Ben 10’ın bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe bağlamında çocuklarda kişisel gelişim ve iyi vatandaş olma üzerine tartışma yürütülmesi mümkündür.

Ben 10'in "11. Uzaylı" isimli bölümünde çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında "dil ve tartışma becerilerini geliştirme" temasına yönelik içerik bulunmamaktadır. Çocuklar için felsefe yaklaşımı görsellik bakımından *Şekil 6.*'da belirtilmiş ve işitsel olarak bağlamla uyumludur.

4.2.2. Ben 10 "Parlak Kalpler, Karanlık Işıklar" İsimli Bölüm

Bu bölümde Ben Tennyson ve Gwen Tennyson'ın dahil oldukları bir film çekimi konu alınmaktadır. Gwen bir kitap uyarlaması olan bu filmin oyuncularına hayranlık beslerken Ben filme ve oyunculara yönelik bir ilgiye sahip değildir. Büyükbaba Max film setinde geçici olarak çalışmaya başlar, Ben ise Gwen'in ısrarları sonucunda onunla birlikte oyuncularla tanışmaya karar vermiştir. Ancak filmin başrol oyuncusunun oynadığı kitap karakterine yönelik olumsuz yorumları Gwen'in film oyuncularına karşı ilgisini kaybetmesine yol açmıştır. Film yıldızı Morningstar'ın bir çeşit enerji vampiri olduğu ve hayranlarının ona olan ilgilerinden beslendiği ortaya çıkmıştır. Ben Tennyson çevredeki insanların hayranlığını çekerek Morningstar'ın güç kaybetmesini sağlamıştır. Böylece zayıflayan Morningstar, Ben Tennyson tarafından yenilgiye uğratılmıştır.

Debord'a (2014, 58-60) göre ünlü olmak çeşitli yaşam tarzları ve toplumun kavrayışlarını canlandırmak ve gösteri içerisinde emek sürecinin imkansız sonucunu "olabilirmiş" gibi göstermek için kendi varlıklarını anonimleştirme yoluyla olası imajları yine kendilerinde toplayarak "görünürde yaşanmış" olanda uzmanlaşmayı ifade etmektedir. Ünlü kişiler gerçek bireylerden ziyade arzunun, rızanın hatta tatminsizliğin bir meta olarak üretilmesi ve pazarlanmasında görev alan yapılandırılmış kişiliklerdir. Toplum, ünlü kişileri belirli temsiller aracılığıyla görür ve onlara sahip olmadıkları değerleri atfeder. Gwen Tennyson sevdiği bir kitabın film uyarlamasında başkarakterini canlandıran Morningstar'ın da kitaba yönelik kendisine benzer duyguları beslediğini düşünmektedir. Ancak Morningstar bir ünlü olarak kitabın ya da filmin sanatsal değeri yerine meta üretimine dayalı sinema sektöründe kazanacağı şöhretle ilgilenmektedir. Bu durum Gwen Tennyson'ın filme ve film yıldızına yönelik algısını olumsuz yönde etkilemiştir. Ben 10'in bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe bağlamında çocuklarda eleştirel ve bağımsız düşünme becerilerinin geliştirilmesi sağlanabilir.

Morningstar karakteri klasik vampir anlatılarında yer alan kan içici yaratık imgesinden farklı olarak insanların hayranlığını bir enerji türü olarak tüketmekte ve yaşam döngüsünü bu eylem üzerinden kurmaktadır. Bu durum bireyin yaşantısı açısından modern toplumda diğerlerinden gördüğü ilginin kendi bedeninde akan kandan daha önemli bir hale geldiğini işaret etmektedir. Vampir figürü güzel ve kötünün birleşimi bir imge olarak var olmaya devam

etse de artık şatosunda saklanan yaşlı adam yerine göz önünde gizlenen ve korkudan çok hayranlık uyandıran karakterleri ifade etmektedir. Zaman içerisinde değişim geçiren mitik unsurlar bu değişim sürecinde geçmişe dair belirli özelliklerini korurken diğer yandan dönemin ruhuna uygun olarak çeşitli dönüşümler yaşamaktadır. Ben 10'ın bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe bağlamında çocuklarla felsefi kavramsallaştırma tartışmalarının yürütülmesi mümkündür.



Şekil 7. Modern toplumda yaşam kaynağı olarak hayranlık.

Ben 10'ın "Parlak Kalpler, Karanlık Işıklar" isimli bölümünde çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında "dil ve tartışma becerilerini geliştirme, iyi vatandaş olma, yaratıcılık, kişisel gelişim" temalarına yönelik içerik bulunmamaktadır. Çocuklar için felsefe yaklaşımı görsellik bakımından Şekil 7.'de belirtilmiş ve işitsel olarak bağlamla uyumludur.

4.2.3. Ben 10 "Palyaço Üniversitesi" İsimli Bölüm

Bu bölümde üniversite yerleşkesinde palyaço kılığına girmiş suçlular tarafından yapılan bir soygun anlatılmaktadır. Büyükbaba Max torunları Ben ve Gwen'i gençlik döneminde eğitim gördüğü üniversiteye gezi amacıyla götürmüştür. Büyükbaba Max torunlarını gençlik döneminde beraber badminton oynadığı takım arkadaşlarıyla tanıştırır. Şahane Dörtlü olarak anılan bu takım hala o dönemdeki birlikteliklerine dair aidiyet hissetmektedir. Zombozo isimli palyaço ve ekibi insanları hipnotize ederek soygun gerçekleştirmektedir. Soyguna engel olmak amacıyla Ben Tennyson ve Şahane Dörtlü Zombozo'ya karşı mücadelede vermektedir. Ben'in uzaylı formu ve Şahane Dörtlü'de yer alan yaşlı badminton oyuncularının becerileri sayesinde Zombozo yenilmiş ve polis tarafından tutuklanmıştır.

Yaşlılık kavramı insanın biyolojik olarak bedensel durumunun zaman içerisinde yıprandığı yetişkinliğin geç yaşlarını kapsayan bir dönemi ifade etmektedir. Yaşlı ya da yaşlılık söylemi de belirli göstergeler aracılığıyla temsil edilmektedir. Yaşlılık insan yaşamının son evrelerini içermekle beraber genellikle öteki konumuna indirgenmiş bir toplumsal gruba işaret etmektedir. Yaşlılar tutucu eğilimlere sahip, yavaş, unutkan, çok konuşan, hastalıklı vb. olumsuz özelliklerin yanı sıra şefkatli, bilgili ve düşünceli olarak medya ürünleri ya da metinlerde yer almaktadır. Medya ürünleri ya da metinlerde yaşlıların, alımlayıcı kitlesinin daha azını oluşturması sebebiyle az sayıda ve diğer karakterlerden daha geri planda gösterildiği söylenebilir. Bu çizgi film bölümünde başlangıçta zayıflık ve muhtaçlık gibi temalar çerçevesinde değerlendirilen yaşlı karakterler bölüm içerisinde yer alan mücadelenin kazanılmasında önemli bir rol üstlenmiştir. Ancak yine de yaşlı karakterlerin hastalık ve yorgunluk durumları yaşlılık söyleminden bağımsız değildir. Ben 10'ın bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe bağlamında çocukların yaşlılık kavramı üzerinden eleştirel ve bağımsız düşünme becerilerinin geliştirilmesi sağlanabilir.

Freud'a (1919) göre tekinsizlik hissi tanıdık olmayana dair bireyin yaşadığı kaygı durumunu ifade eder. Tekinsizlik hissine kapılmak için kaygı duyulan olgu ya nesnenin yeni olmasının yanı sıra bir aşinalık ekseninde ortaya çıkmış olması gerekmektedir. Palyaço figürü bu bağlamda bir insan olarak benzer bedensel özelliklerin paylaşılmasına rağmen makyaj aracılığıyla sürekli gülen bir yüz, alışılmadık kıyafetler ve ne tür hareketleri ne zaman yapacağını belirsizliğiyle komedi ve korku arasındaki tekinsiz bir alanda bulunmaktadır. Ayrıca palyaço bireysel bir kimliğe sahip olmak yerine daha çok anonim bir imge gibi görünmektedir. Bu çizgi film bölümünde palyaço Zombozo gotik tarzı ve sahip olduğu ekipmanlarla soyguncu kötü karakter olarak tekinsizlik duygusunu yansıtmaktadır. Ben 10'ın bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe bağlamında felsefi kavramsallaştırma sağlanabilir.



Şekil 8. Palyaço ve tekinsizlik.

Ben 10'in "Palyaço Üniversitesi" isimli bölümünde çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında "dil ve tartışma becerilerini geliştirme, iyi vatandaş olma, yaratıcılık, kişisel gelişim" temalarına yönelik içerik bulunmamaktadır. Çocuklar için felsefe yaklaşımı görsellik bakımından Şekil 8.'de belirtilmiş ve işitsel olarak bağlamla uyumludur.

4.2.4. Ben 10 "Benim Olabilir Mi?" İsimli Bölüm

Bu bölümde Ben Tennyson'ın evcil hayvan edinme süreci anlatılmaktadır. Ben Tennyson hayvanları çok sevmesine rağmen alerjisi sebebiyle onlara yaklaşmakta güçlük çekmektedir. Yolculukları sırasında mola verdikleri bir evcil hayvan parkında alerji sorunu yaşamadığı bir hayvanla karşılaşır. Bu hayvan kedi, köpek ve tavşanın birleşiminden oluşmuş gibi görünmektedir. Ona Cadobit (cat-dog-rabbit) ismini verir. Büyükbaba Max'ten evcil hayvan beslemek üzere izin almaya çalışır. Ancak bu talebi yeterince sorumluluk sahibi olmadığı gerekçesiyle reddedilir. Ben Tennyson Cadobit'i gizlice karavana alır ve onu saklayarak sahiplenmeye karar verir. Akşam yemeği için bir yol kenarı lokantasında mola verdiklerinde Cadobit Ben Tennyson'a ve çevredeki diğer insanlara saldırır. Aslında onun Doktor Animo tarafından Ben Tennyson'dan Omnitrix'i çalmak amacıyla yaratıldığı ortaya çıkmıştır. Ben Tennyson Doktor Animo'yu yenilgiye uğratar ve Cadobit'i kendisini daha rahat hissedeceği doğaya geri bırakır.

Sorumluluk kavramı bireyin eylemlerini kendi seçimleri doğrultusunda yönlendirmesi ve bu eylemlerin ortaya çıkan sonuçlarını üstlenmesini ifade etmektedir. Varoluşçu felsefede bireyin özgürlüğü ve kendini gerçekleştirme bakımından sorumluluk kavramı bir gereklilik olarak ön plana çıkmaktadır. Varoluşçuluk açısından insan ancak kendi eylemlerini yönetme ve bununla ilgili sorumluluk almasıyla var olmaktadır. Bu düşünsel yaklaşımda varoluş özden

önce gelmektedir. Ben 10'in bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe bağlamında çocukların felsefi kavramsallaştırma yapmaları sağlanabilir.



Şekil 9. Sorumluluk.

Doktor Animo karakteri hayvan deneyleri yapmaktan hoşlanan kötü bir bilim adamıdır. Çeşitli hayvanların farklı uzuv ve parçalarını bir araya getirerek yarattığı kimeraları kötü işlerini yaptırmakta bir araç olarak kullanmaktadır. Bu karakter insanlığın doğaya karşı üstünlük kurma çabasında etik ilkeleri hiçe sayarak çalışmalar yürüten, popüler kültürde de yer alan klasik çılgın bilim adamı imgesinden türetilmiştir. Günümüzde hayvan hakları konusunda sivil toplum örgütleri ve aktivistler tarafından çeşitli engelleme girişimlerinde bulunulmasına rağmen birçok kozmetik, ilaç, gıda vb. sektörde hala hayvan deneyleri devam etmektedir. Ben Tennyson ve Doktor Animo birbirinden ayrı sebeplerle Cadobit üzerinde mülkiyet iddaa etmektedir. Ancak Ben Tennyson doğru bir karar vermiş ve evcil hayvanını doğal ortamına geri bırakmıştır. Ben 10'in bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe bağlamında kişisel gelişim ve iyi vatandaş olma amaçlarının gerçekleştirilmesi sağlanabilir.

Ben 10'in “Benim Olabilir Mi?” isimli bölümünde çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında “dil ve tartışma becerilerini geliştirme, bağımsız düşünme, yaratıcılık” temalarına yönelik içerik bulunmamaktadır. Çocuklar için felsefe yaklaşımı görsellik bakımından Şekil 9.'da belirtilmiş ve işitsel olarak bağlamla uyumludur.

4.3. Kral Şakir

Kral Şakir, Grafi2000 tarafından Cartoon Network kanalında yayınlanması için hazırlanan yerli yapım bir çizgi filmidir. Temel olarak bir aslan ailesinin yavrusu olan Şakir'in ailesi ve arkadaşları ile olan maceralarını konu almaktadır. Yerli yapım bir çizgi film olarak

genellikle Türkiye kültürü ve söylemlerini içermektedir. Kral Şakir çizgi filminde karakterler farklı türlerde hayvanlardan oluşmaktadır. Aile ve mahallede genellikle farklı türler bir arada bulunmaktadır. Belirli insani özelliklerin temel alındığı hayvan karakterler yine insanlara özgü toplumsal eylem biçimlerine ve kurumlarına sahiptir.

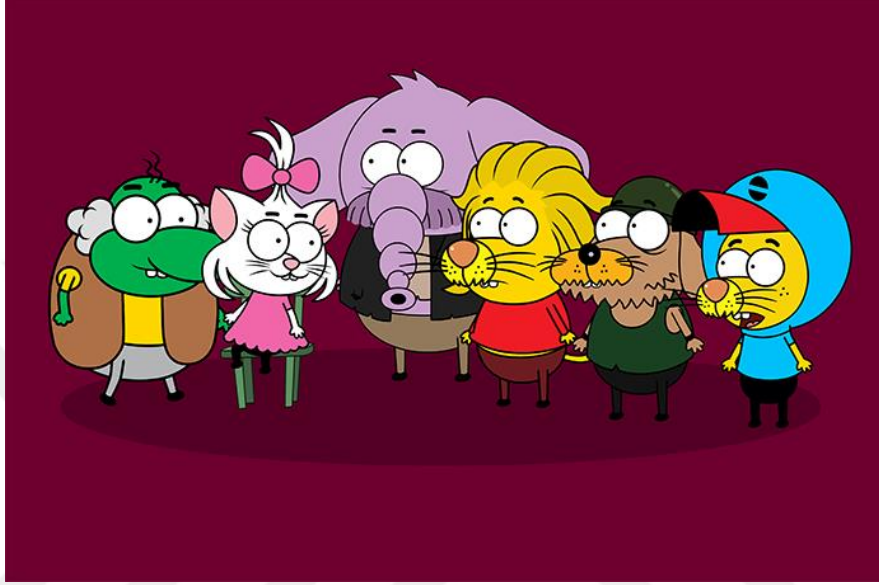
Hayvan karakterlerin bir kısmı yerinel (alegorik) karakter özellikleri gösterse de (Peyami dede-yaşlı su kaplumbağası, Uyuz Tanju-sokak köpeği, Keçi Necmi-inatçı keçi, vb.) bu durum tüm karakterler için geçerli değildir. Ayrıca genel olarak erkek karakterlerden oluşan çizgi filmde yer alan tüm kadın karakterlerin isimleri erkek isimlerinden (Canan-Can, Kadriye-Kadir, Nazmiye-Nazmi) türetilmiştir. Bu durum çizgi filmde yer alan söylemin toplumsal cinsiyet rolleri açısından erkek (eril) egemen olduğuna işaret etmektedir.

Kral Şakir çizgi filminde güncel yaşamın yanı sıra bilim kurgu, sihir ya da fantastik unsurlar yer almaktadır. 6-10 yaş grubu çocuklara yönelik hazırlanan bu çizgi filmde karikatüre dayalı animasyon kullanılmıştır. Kral Şakir çizgi filminin ana karakterleri şunlardır;

- Şakir: Kral Şakir çizgi filminin başkarakteri olan aslan yavrusudur. Görünümü sürekli şapka takan bir çocuktur. Macera yaşamaktan hoşlanmasının yanı sıra yardımsever ve iyi niyetlidir.
- Remzi: Şakir'in babası olan aslandır. Ancak aslan özelliklerini yerinel (alegorik) olarak göstermemektedir. Yakın çevresiyle bir lider ya da aile reisinden ziyade çocuksu ruha sahip bir aile bireyi olarak iletişim kurmaktadır. Görünümü kırmızı kazaklı orta yaşlı bir adamı andırmaktadır. Banka çalışanı olarak işten eve döndüğünde Şakir ve Necati ile video oyunu oynamaktan hoşlanmaktadır.
- Necati: Şakir ve Remzi'nin yakın arkadaşı olan mor renkli bir fildir. Okulda hademe olarak çalışmasına rağmen genellikle iş yapmaktan kaçınmanın yollarını aramaktadır. Tembel ve obur olarak betimlenen Necati karakteri sık sık Şakir'in evinde misafir olarak kalmakta ve onunla beraber maceraya atılmaktadır.
- Canan: Şakir'in kız kardeşi olan beyaz renkli bir kedidir. Genellikle kültürel konulara ilgi duymasının yanı sıra çok zeki olduğu vurgulanmaktadır. Ancak Kral Şakir çizgi filminin genel kurgusunda biraz geri planda kalan bir karakterdir.
- Kadriye: Şakir ve Canan'ın annesi olan beyaz renkli bir kedidir. Genellikle ev temizliği ve yemek yapma işlerini üstlenmektedir. Toplumsal cinsiyet rolleri açısından kalıp bir yargının ürünü olarak annelik ve ev işleri ekseninde kurgulanmış bir kadın karakterdir.
- Peyami dede: Şakir'in dedesi olan yaşlı bir su kaplumbağasıdır. Uzun süre yaşamış biri olarak geleneksel değerlere bağlı ancak bu bağlılığı bağınazlık seviyesine kadar

götürmemektedir. Klasik bir yaşlı aile üyesinin karakter özelliklerine sahiptir; unutkanlık, yavaş hareket ve çabuk öfkelenme gibi.

Şekil 10. ve Şekil 11.'de Kral Şakir çizgi filminde yer alan karakterler gösterilmiştir.



Şekil 10. Kral Şakir çizgi film karakterler (1).



Şekil 11. Kral Şakir çizgi film karakterler (2).

4.3.1. Kral Şakir ‘‘Yükseklik Korkusu’’ İsimli Bölüm

Bu bölümde Necati karakterinin yaşadığı yükseklik korkusu anlatılmaktadır. Necati, Şakir, Canan ve Remzi televizyonda poşet olimpiyatlarını izlemektedir. Bu sırada televizyon yayını kesilir. Necati uydu antenini kontrol etmek için seçilir ve çatıya çıkar. Necati çatıdan aşağıya bakmış ve yükseklik korkusu nedeniyle orada bayılmıştır. Arkadaşları tarafından yükseklik korkusu sebebiyle hastaneye götürülen Necati, doktorun acil bir işinin çıkması sebebiyle tedavi olamamıştır. Mirket tarafından Necati’nin yükseklik korkusu sorununa alternatif bir tedavi yöntemi önerilmiştir. Bu yöntemin uygulama aşamasında Necati, Mirket, Canan ve Şakir yüksek bir binada yer alan camdan bir platform içinde Necati’nin yükseklik korkusuyla yüzleşerek korkusunun üstesinden gelmesini beklemektedir. Ancak orada kilitli kalırlar ve cam platform ağırlıktan dolayı çatlamaya başladığı için hayatları tehlikeye girmiştir. Necati bu tehlikeli durum içerisinde Şakir’i kurtarma amacıyla yükseklik korkusunun üstesinden gelmiştir. Bu durumun aslında Necati’nin yükseklik korkusunu yenmesine yardımcı olmak amacıyla Mirket tarafından yaratılan bir simülasyon olduğu ortaya çıkmıştır.

Yükseklik korkusu (akrofobi), yüksek yerlerde bulunmaya yönelik olarak kişide ortaya çıkan aşırı kaygı, korku ve panik halidir. Doğuştan gelmesi ya da deneyimler aracılığıyla edinilmesi mümkündür. Bu rahatsızlığa genellikle baş dönmesi (vertigo) eşlik etmektedir. Necati’nin durumunda yüksek bir yer olan çatıdan aşağıya bakması ve baş dönmesi yaşaması bu korkunun ortaya çıkmasına sebep olmuştur.

Sözen’e (1999; 25) göre söylemler kültürel standartlardan, gündelik hayat pratiklerine kadar uzanmakta ve ortaya çıkan sosyal gerçeklikler genelleştirilmiş söylemleri içermektedir. Bu bağlamda günlük hayatımızda sık sık rastladığımız kalıplaşmış yargılar kültürel söylemler olarak karşımıza çıkmaktadır. Spor karşılaşması olarak poşet olimpiyatlarını izleyen erkeklere (Necati, Şakir, Remzi) kadın (Canan) tarafından sorulan ‘‘Ne anlıyorsunuz bundan?’’ sorusu toplumsal cinsiyet açısından kalıp yargılar içermektedir. Bu söylem spor karşılaşmalarından keyif alma durumunu yalnızca erkek bireylere özgü bir eylem olarak ele almakta ve kadınların spor etkinliklerini zihinsel olarak kavrama kapasitesinden yoksun olduğunu ifade etmektedir. Ayrıca kadın bireylere yönelik bu olumsuz söylem kadın bedeninin fiziksel anlamda erkek bedeninden daha zayıf ya da aşağı olduğunu ima etmektedir. Kral Şakir’in bu bölümü cinsiyet rolleri bakımından olumsuz özellikler içermesine rağmen toplumsal cinsiyet kavramı üzerine çocuklarla tartışma yürütülmesine imkan tanımaktadır. Çocuklar için felsefe bağlamında eleştirel ve bağımsız düşünme, iyi vatandaş olma ve kişisel gelişim amaçlarının gerçekleştirilmesi için uygun bir bölümdür.

Doktor-hasta iletişimi hiyerarşi benzeri iktidar ilişkilerine sahip olan bir söylemi işaret etmektedir. Necati ve diğer hastalar tedavi için uzun süre beklemelerine rağmen doktor tarafından acil bir iş sebep gösterilerek randevuları ertesi haftaya bırakılmıştır. Uzman ve danışan ikiliği olarak doktor-hasta ilişkisi genellikle ihtiyaç duyan olarak hasta aleyhine sonuçlanmaktadır. Uzman olarak doktor ilişki durumu üzerinde tek başına kontrol sahibidir. Kral Şakir'in bu bölümü aracılığıyla çocukların basit düzeyde güç ilişkileri ve iktidar gibi kavramları tartışması sağlanabilir. Çocuklar için felsefe bağlamında felsefi kavramsallaştırmaların yapılması için uygun bir bölümdür.



Şekil 12. Doktor-hasta söylemi.

Kral Şakir'in “Yükseklik Korkusu” isimli bölümünde çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında “dil ve tartışma becerilerini geliştirme, yaratıcılık” temalarına yönelik içerik bulunmamaktadır. Çocuklar için felsefe yaklaşımı görsellik bakımından Şekil 12.'de belirtilmiş ve işitsel olarak bağlamla uyumludur.

4.3.2. Kral Şakir “Civciv Takımı Oyuncakları” İsimli Bölüm

Bu bölüm aksiyon figürü oyuncaklarını konu almaktadır. Herkes civciv takımı aksiyon figürleriyle oynamakta ve gelecek hafta gerçekleştirilecek olan uluslararası panelde oyuncaklarıyla yarışmak için hazırlanmaktadır. Civciv takımı aksiyon figürlerinin güvenliğinin sağlanması amacıyla bankada saklanmaktadırlar. Ancak bankada bulunan oyuncakların kimliği belirsiz bir hırsız tarafından çalınması üzerine Kral Şakir ve ekibi hırsızın peşine düşmüştür. Peyami dede oyuncağını banka yerine bakkalda saklamayı tercih etmesine rağmen onun da civciv takımı aksiyon figürü çalınmıştır. Peyami dedenin 1972 yılında düzenlenen bir yetenek yarışmasından ödül olarak kazandığı komando civciv takımı figürü

türünün tek örneğidir. Dünyanın en büyük aksiyon figürü koleksiyoncusu olarak Tarık Nördoğlu uluslararası panelde bir yarışmacı olarak komando civciv takımı figürünü jürinin beğenisine sunar. Böylece hırsız olarak kimliği açığa çıkmıştır. Tarık Nördoğlu komando civcivi kendisi tarafından yapılan dev civciv robotun beynine yerleştirip büyük bir güç elde etmek üzereyken Kral Şakir ve ekibi onun planına engel olmuştur. Polis tarafından tutuklanır ve aksiyon figürü oyuncakları sahiplerine iade edilir.

Aksiyon figürü oyuncaklarının renkleri cinsiyetlere ve geleneksel ailede yer alan iktidar modeline göre belirlenmiştir. Kral Şakir erkek çocuk olarak mavi renkli erkek figürüne, Canan ise kız çocuk olarak pembe renkli kadın figürüne sahiptir. Remzi genellikle çocuk ruhlu bir karakter olarak gösterilmesine rağmen geleneksel aile reisi unvanına koşut olarak gücü simgeleyen kırmızı renkli bir kahraman aksiyon figürüne sahiptir. Toplumsal cinsiyet rolleri açısından renkler ve oyuncak cinsleri kalıp yargılar içermektedir. Komando civciv takımı aksiyon figürü asker temelli bir oyuncaktır. Asker, toplumların ya da toplumsal aktörlerin karşılıklı konumlanmalarına göre işgalci ya da koruyucu olarak tanımlanmaktadır. Hiyerarşik bir yapılanma olarak örgütlenen ve söylem alanında erillikle ilişkilendirilen ordu kurumunun üyeleri olarak askerler bir güç ya da üstünlük unsuru olarak görülmektedir. Dev civciv robotunun üstün güce ulaşabilmesi için beynine komando figürünün yerleştirilmesi de bu analizi doğrular niteliktedir. Kral Şakir'in bu bölümü cinsiyet rolleri bakımından olumsuz özellikler içermesine rağmen toplumsal cinsiyet kavramı üzerine çocuklarla tartışma yürütülmesine imkan tanımaktadır. Çocuklar için felsefe bağlamında eleştirel ve bağımsız düşünme, iyi vatandaş olma ve kişisel gelişim amaçlarının gerçekleştirilmesi için uygun bir bölümdür.



Şekil 13. Aksiyon figürleri ve toplumsal cinsiyet.

Aksiyon figürü oyuncaklarının bankadan çalınmasına yönelik mağdurlardan gelen ilk çözüm önerisi mahallelilerden oluşan bir bekçi grubu kurulmasıdır. Kimse hırsızın mahalleden biri olmasından şüphelenmemekte hatta güvenlik amaçlı olarak yine mahallelilerden bir ekip kurulması dile getirilmektedir. Yerli ya da yerel olan genellikle güvenilir, yabancı ise bir öteki olarak güvenilirmez olanı simgelemektedir. Öteki olarak yabancı, aşinalık kategorilerine uymadığı için düşmanlık ve şüphe duygularının hedefi haline gelmektedir. Tarık Nördoğlu bir yabancı olarak hırsız imgesine oldukça uygundur. Kral Şakir çizgi filminde isimlendirmeler sıklıkla Türkçe yapılmasına rağmen Nördoğlu ismi mahalleye yabancı olduğu için kötü karakterini vurgulamak amacıyla İngilizce “nerd” kelimesinden türetilmiştir. Türkçede “inek” ifadesine karşılık gelen “nerd” ortalamadan daha zeki olan ancak sosyal becerileri gelişmemiş kişileri hatta bazen bu kişilerin fiziksel anlamda çirkinliğinin vurgulandığı olumsuz bir tabirdir. Kral Şakir’in bu bölümü çocuklar için felsefe bağlamında öteki kavramı üzerinden felsefeyi kavramsallaştırma, dil ve tartışma becerilerinin geliştirilmesi amaçlarının gerçekleştirilmesi bakımından uygundur.

Kral Şakir’in “Civciv Takımı Oyuncakları” isimli bölümünde çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında “yaratıcılık” temasına yönelik içerik bulunmamaktadır. Çocuklar için felsefe yaklaşımı görsellik bakımından *Şekil 13*.’te belirtilmiş ve işitsel olarak bağlamla uyumludur.

4.3.3. Kral Şakir “İnternet Bağımlılığı” İsimli Bölüm

Bu bölümde Kral Şakir ve ailesinin internet bağımlılığı anlatılmaktadır. İnternetin yoğun kullanımı sebebiyle aile üyeleri internet erişimlerinde sorun yaşamaktadır. Şakir internet üzerinden oyun oynamakta, Canan belgesel seyretmekte, Remzi stil videoları, Kadriye yoga dersleri ve Necati hobi kanallarını izlemektedir. Modern kullanımı tartışmaya sebep olduğu için Peyami dede aile üyeleri arasında internet kullanım sırasını düzenlemiştir. Ancak internet kullanımına yönelik sıra düzenlemesinin adaletli olmaması sebebiyle Canan Mirket’ten modem güçlendirici bir araç ister. Bu aracın hatalı kullanımı sonucunda Şakir, Necati, Canan, Remzi ve Kadriye internet düzleminde yer alan Şakir’in Taş Devri isimli oyununun içine ışınlanır. Tehlikeli bir oyun evreninde mahsur kalan aile üyeleri internet aracılığıyla kazandıkları çeşitli becerileri kullanarak Peyami dedeye oradan kurtulmalarını sağlaması için mesaj göndermeye çalışmaktadır. Şakir oyunla ilgili becerilerini, Canan kendilerine saldıran ayıdan kurtulmak için belgeselde izlediği bilgileri kullanır. Necati üzerine gelen kayalardan korunmak için balıkçılık yöntemlerinden, Kadriye uçurumu aşmalarını sağlamak için yoga derslerinden öğrendiği bilgilerden faydalanmaktadır. Peyami dede onları oyun evreninden kurtarmıştır.

Kral Şakir ve ailesi stereotip bir orta sınıf ailesini yansıtmaktadır. Modern toplumda orta sınıf eğitim, bilgi ve beceri bakımından diğer çalışanlardan ayrılan ve göreceli olarak işveren karşısında daha fazla özgürlüğe sahip olan bir toplumsal grubu ifade etmektedir. Modernleşme sonrasında çalışan nüfusun büyük bir kısmını orta sınıf oluşturmaktadır. Bu toplumsal grup tıpkı diğerlerinde olduğu gibi kendine özgü belirli söylem alanlarına sahiptir. Stereotip olarak video oyunlar oynayan erkek çocuk, belgesel izleyen zeki kız çocuk, yoga yapan orta yaşlı kadın ve yeni stiller aracılığıyla olduğundan genç görünmeye çalışan orta yaşlı erkek figürleri orta sınıf söylemine içkindir. Psikocoğrafya açısından orta sınıf mekanları çalışma zamanında kent içerisinde yer alan plaza ve iş yerleri, çalışma zamanı dışında ise belirli tatil beldeleri olarak belirlenmiştir. Türkiye yerelinde bu tatil beldeleri Bodrum ve Alaçatı olarak ön plana çıkmaktadır. Remzi'nin oyun evreninde mahsur kaldıklarında "Bir kere de Bodrum ya da Alaçatı'ya ışınlanalım." ifadesi orta sınıf söylemine işaret etmektedir. Kral Şakir'in bu bölümü aracılığıyla çocukların toplumda yer alan kalıp yargıların tartışmalar yoluyla farkına varması sağlanabilir. Bu bakımdan çocuklar için felsefe bağlamında eleştirel düşünme, felsefeyi kavramsallaştırma, kişisel gelişim için uygun bir bölümdür.

Peyami dede yaşlı bir karakter olarak yerel kültüre bağlı bir yaşlılık söylemine işaret etmektedir. Bölüm içerisinde yer alan çeşitli ifadeleri bu kanıyı doğrulamaktadır. "Taş devri oyunu mu? İşte benim zamanın insanları." ifadesi bir yaşlı olarak asla mevcut zaman dizgesinde tam olarak yer alamayacağını ve yabancı olarak kabul edileceğini anlatmaktadır. Ayrıca aydınlanmacı bir bakış açısından tarihin ileriye doğru gelişim gösterdiği, geçmişin daha ilkel ve kötü olduğu dile getirilmektedir. Bu duruma koşut olarak Peyami dedenin internet kullanım sırasını belirlerken akılcı kategoriler aracılığıyla karar vermek yerine çeşitli dış etkenlere göre karar değiştirmesi aydınlanmacı ve aydınlanma öncesi insan ikiliğini temsil etmektedir. Peyami dede alışveriş mekanı olarak marketler yerine geçmiş bir dönemde yaygın olan bakkalları tercih etmektedir. Bu durum yaşlı söyleminde muhafazakarlık ve değişime karşı temkinli davranma olarak değerlendirilebilir. Kral Şakir'in bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe bağlamında yaşlılık üzerinden bağımsız düşünme ve iyi vatandaş olma amaçlarının gerçekleştirilmesi mümkündür.



Şekil 14. Peyami dede yaşlılık söylemi.

Kral Şakir'in "İnternet Bağımlılığı" isimli bölümünde çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında "yaratıcılık, dil ve tartışma becerilerini geliştirme" temalarına yönelik içerik bulunmamaktadır. Çocuklar için felsefe yaklaşımı görsellik bakımından Şekil 14.'te belirtilmiş ve işitsel olarak bağlamla uyumludur.

4.3.4. Kral Şakir "Kareli Macera" İsimli Bölüm

Bu bölümde Şakir'in satranç öğrenme süreci anlatılmaktadır. Sınıf öğretmeni Şakir'i satranç kulübüne dahil etmiştir. Satranç oynamayı bilmeyen Şakir ise Necati ve babasından satranç öğrenmek için yardım istemiştir. Ancak onlar da satranç oynamayı bilmemektedir. Başlangıç olarak bir satranç takımı almaya karar verirler. Tanju'ya bu durumdan bahsetmeleri üzerine Tanju çöpten bulduğu sihirli satranç takımını onlara verir. Ancak satranç takımına dokundukları anda eski bir satranç öğretmenin hayaleti tarafından yönetilen bir satranç dünyasına ışınlanmışlardır. Satranç dünyasında oyunun kurallarını bilmiyor olmalarına rağmen Gaddar Şah tarafından satranç maçı yapmaya zorlanmışlardır. Oyunu kaybetmeleri halinde bu dünyadan asla ayrılamayacak olan satranç taşlarına dönüştürüleceklerdir. Oyun sırasında Kral Şakir satranç oynamayı öğrenmiş ve herkesi kurtarmıştır. Satranç öğretmenin hayaleti bir zamanlar Tanju tarafından yenildiği için bu duruma düştüğünü anlatmıştır. Kral Şakir ve arkadaşlarıyla konuştuktan sonra hatalarını anlamış ve onlara altından bir satranç takımı hediye etmiştir. Onlar da iyi niyetlerinin göstergesi olarak altın satranç takımını Tanju'ya vermiştir.

Öğretmen-öğrenci etkileşimleri söylemsel bağlamda belirli güç ve iktidar ilişkilerini içermektedir. Öğretmen bilginin sahibi olarak iktidar konumunda, öğrenci ise bilgi talebinde bulunan olarak danışan ve tabi olan konumunda yer almaktadır. Geleneksel öğretim

modellerinde böyle ifade edilebilecek olan öğretmen-öğrenci ilişkileri modern eğitim yaklaşımlarında biraz daha serbest bir hal almıştır. Buna rağmen öğretmen hala bir otorite figürü olarak üstünlüğünü ve çocuk tarafından sorgulanamaz olma halini sürdürmektedir. Satranç öğretmeninin küçük yaşlarda olan Tanju tarafından yenilmesi onun duygusal anlamda büyük bir sarsıntı yaşamasına sebep olmuştur. Çünkü kendisi hem başarılı bir satranç öğretmeni hem de yetenekli bir satranç şampiyonudur. Öğretmen ve uzman olarak otoritesinin sarsılması onun yaşadığı sıradan hayattan vazgeçmesine ve kötü bir yola girmesine neden olmuştur. Elbette Tanju bir çocuk olarak bu durumdan daha fazla etkilenmiş ve büyük bir satranç oyuncusu olma potansiyeline rağmen satranç oyununa küsmüştür. Görüldüğü üzere öğretmenin otoritesi sarsıldığı halde iktidar ilişkileri bakımından öğretmen-öğrenci olarak birbirlerine göre konumlanmaları tam olarak değişmemiştir. Kral Şakir'in bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe bağlamında toplumsal söylemlerin çocuklar tarafından basit düzeyde tartışılması, bu sayede bağımsız ve eleştirel düşünme, dil ve tartışma becerilerinin geliştirilmesi sağlanabilir.



Şekil 15. Öğretmen-öğrenci söylemi.

Kral Şakir'in "Kareli Macera" isimli bölümünde çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında "yaratıcılık, iyi vatandaş olma, kişisel gelişim, felsefeyi kavramsallaştırma" temalarına yönelik içerik bulunmamaktadır. Çocuklar için felsefe yaklaşımı görsellik bakımından Şekil 15.'te belirtilmiş ve işitsel olarak bağlamla uyumludur.

4.3.5. Kral Şakir "Salyangoz" İsimli Bölüm

Bu bölümde Kral Şakir'in mahallesine geçici süreliğine yerleşen salyangozlar anlatılmaktadır. Salyangozların yerleşim alanları yağmurun yüksek yağış oranı nedeniyle

istemiyoruz.”, “Huzurumuzu bozdunuz.”, “Yetmediği gibi başka planları da var bunların. Kesin bize bir kötülük yapacaklar.”, “Onların hain planları var.”, “Hepimizi buradan atıp kendileri yerleşecekler.” ve “Her gece gelip burada kötülük makinesi yapıyorlar.”. Görüldüğü gibi “biz” olarak mahalleli mağdur, “onlar” olarak salyangozlar kötü ve suçludur. Günümüzde de çeşitli toplumsal gruplar arasında benzer söylem biçimleri kullanılmaktadır. Canan ise salyangozların mahalleye alışma sürecinde olduğunu, onlara zaman tanınması gerektiğini, yavaş ve farklı olmaları sebebiyle onları kovma çabasının yanlış olduğunu ifade etmektedir. Canan’ın bu tavrı ortak yaşam ve insan haklarına saygılı bir söylem oluşturmaktadır. Kral Şakir’in bu bölümü aracılığıyla çocuklar için felsefe bağlamında çocuklarla göçmenlik ve insan hakları gibi konuların tartışılması sağlanabilir. Bu durum bağımsız ve eleştirel düşünme, dil ve tartışma becerilerinin geliştirilmesi, kişisel gelişim ve iyi vatandaş olma temalarıyla uyum göstermektedir.

Kral Şakir’in “Salyangoz” isimli bölümünde çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında “yaratıcılık, felsefeyi kavramsallaştırma” temalarına yönelik içerik bulunmamaktadır. Çocuklar için felsefe yaklaşımı görsellik bakımından *Şekil 16.*’da belirtilmiş ve işitsel olarak bağlamla uyumludur.

BÖLÜM V

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Tartışma

Çocuklar yaşadığı dünyayı anlamlandırmak ve kavramak için çeşitli kaynaklar aracılığıyla belirli zihinsel şemaları edinmektedir. Aile üyeleri, okul bileşenleri, akranlar ve medya araçları çocuğun yakın çevresinde bulunan ve gelişiminde etkisi yüksek olan faktörlerdir. Medya araçlarında genellikle çizgi film izlemeyi tercih eden çocuklar için bu aktivite boş zamanı değerlendirme, eğlenme ya da öğrenme amacıyla kullanılmaktadır. Çizgi filmlerin çocuk üzerindeki etkileri göz önüne alındığında özellikle yüksek izlenme oranlarına sahip çizgi filmlerin içeriklerinin incelenmesi ve bu içeriklerin çocuğun yaşantısına etkilerinin değerlendirilmesi sonucunda çocukların karşılaşılabileceği kaygı bozuklukları, yalnızlaşma, topluma uyum sağlama ve iletişim becerilerinde görülen yetersizlik gibi problemlerin önemli ölçüde önüne geçilmesi sağlanabilir. Çocukların izlediği çizgi filmlerin içeriğine göre çeşitli davranış bozuklukları göstermesi (Güneş, Dayi, Çolak ve Bingöl, 2020; Şeşen ve Ertürk, 2018) ya da olumlu içerikler aracılığıyla evrensel değerleri öğrenmesi (Güney, 2019; Yağlı, 2013) ve toplumsallaşması (Demir, 2013) mümkündür.

Günümüzde enformasyon toplumu içerisinde yaşayan bireyler olarak bilginin doğru ve yapılandırılmış biçimde üretimi, eleştirel bir şekilde alınması ve mübadelede bulunulması toplumsal pratiklerimiz bakımından belirli becerilerin gelişimini zorunlu kılmaktadır. İletişim ve medya araçlarının gelişimi etkileme ve etkilenme olanaklarımızı üst seviyelere taşımıştır. Bağımsız ve eleştirel düşünme becerileri bilgiye dayalı dönüşümler yaşayan toplumlarda ön plana çıkmaktadır. Lipman'ın 1970'li yıllarda yaptığı çalışmalar bu tür zihinsel becerilerin yetişkinlik sonrasında öğretimin güç olduğunu ve çocukluk döneminde edinilmesi gerektiğini göstermiştir. Felsefi bir tavır kazanma sürecinde düşünme üzerine düşünmeyi sağlayan bir eğitim metodu olarak çocuklar için felsefe (P4C) yaklaşımı çağın gerekliliklerine uygun bireylerin yetiştirilmesi amacıyla tasarlanmıştır.

UNESCO'ya (2007) göre bağımsız düşünme, iyi vatandaş olma, kişisel gelişim, dil ve tartışma becerilerini geliştirme, felsefeyi kavramsallaştırma çocuklar için felsefe yaklaşımının temel amaçlarını oluşturmaktadır. Ayrıca bu yaklaşım aracılığıyla çocuklarda yaratıcı, iş birlikli, özenli ve eleştirel düşünme becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmektedir. Aktif öğrenmenin sağlandığı bu yaklaşımda çocukların insani değerlere yönelik tutumu olumlu yönde artmakta (Mehdiyev ve Yaralı, 2020), yaratıcı tarafları (Taş, 2017; Sönmez, 2016) ve sosyal becerileri (Okur, 2008) gelişmektedir.

Bu arařtırmada yksek izlenme oranına sahip olan Cartoon Network izgi filmleri ocuklar iin felsefe (P4C) baėlamında incelenmiřtir. Konuyla ilgili literatrde ocuklar iin felsefe yaklařımında ėretim aracı olarak kullanılan ocuk edebiyatı eserlerinin incelendiėi alıřmalar (Yaralı, 2020; elebi, 2017; Karakaya, 2006) bulunmaktadır. Ancak ocuklar iin felsefe yaklařımında kullanılabilecek izgi filmlere ynelik alıřmalar yapılmamıřtır. ocuk edebiyatı eserleri ocuėun eřitli zihinsel becerilerinin geliřtirilmesine yardımcı olmaktadır. Ancak grsel ve iřitsel unsurlara sahip olan izgi filmler oėu zaman ocukların ilgisini daha fazla ekmektedir. Grsel ve iřitsel unsurların desteėi sayesinde ocukların tartıřma ncesi hazırlık sreci kolaylařtırılabilir ve tartıřma konularını daha iyi bir biimde somutlařtırması saėlanabilir.

5.2. Sonu ve neriler

ocuklar iin felsefe (P4C) baėlamında Cartoon Network izgi filmlerinin incelenmesinin amalandığı bu arařtırmada veriler sylem analizi yntemiyle zmlenmiřtir. Arařtırma kapsamında Cartoon Network Trkiye kanalının resmi Youtube sayfasında en yksek izlenme oranına sahip olan Gumball, Ben 10 ve Kral řakir izgi filmlerinin beř blmnde yer alan sylemler ocuklar iin felsefe (P4C) baėlamında deėerlendirilmiřtir. izgi filmlerde yer alan sylemlerin genel olarak toplumsal cinsiyet, yařlılık, doktor-hasta, ėretmen-ėrenci, evre, alıřma, Apollonik-Diyonizyak, yabancı karřıtlığı zerinden kurulduėu sylenebilir. Bu durum ocuklar iin felsefe (P4C) baėlamında ocuklarda eřitli becerilerin geliřtirilmesine imkan tanımaktadır. izgi filmlerde yer alan grsellik unsurları ocuklar iin felsefe (P4C) yaklařımında ėretim materyali olarak kullanılabilir. İřitsel unsurlar genellikle grsellere eřlik edecek biimde baėlamla uyum gstermektedir.

Gumball'ın "Darwin'in Doėuřu" isimli blm kullanılarak evrim konusunu kapsayan bilimsel kavramların ėretimi yapılabilir. Bu blm ocuklarla Bergsoncu zaman anlayıřının tartıřılmasına ve evre bilincine ynelik alıřmalar yrtlmesine olanak saėlamaktadır. ocuklar iin felsefe baėlamında eleřtirel ve baėımsız dřnme, felsefi kavramsallařtırma, iyi vatandař olma, kiřisel geliřim, dil ve tartıřma becerilerini geliřtirme amalarının gerekleřtirilmesi iin uygundur.

Gumball'ın "Baskı" isimli blm kullanılarak toplumsal cinsiyet rollerinin ocuklarla tartıřılması saėlanabilir. Blm ierisinde yer alan akran baskısı konusunda alıřmaların yapılması ocukların sosyal geliřimine katkıda bulunabilir. ocuklar iin felsefe baėlamında baėımsız ve eleřtirel dřnme, dil ve tartıřma becerilerini geliřtirme, kiřisel geliřim amalarının gerekleřtirilmesi iin uygundur.

Gumball'ın "Resim" isimli bölümü kullanılarak çalışma eylemi ve bu eylemin toplumsal söylemler içerisindeki rolünün çocuklarla tartışılması sağlanabilir. Bölüm içerisinde yer alan terapi programı çocukların kendilerini ifade etme ve yaratıcılık yönünden geliştirmesine katkıda bulunabilir. Çocuklar için felsefe bağlamında bağımsız ve eleştirel düşünme, yaratıcılık, kişisel gelişim, felsefi kavramlaştırma, iyi vatandaş olma amaçlarının gerçekleştirilmesi için uygundur.

Gumball'ın "Otobüs" isimli bölümü kullanılarak çocuklarla eğitim ve aile kurumlarına yönelik tartışmalar yapılması sağlanabilir. Bölüm içerisinde yer alan iyi-kötü mücadelesi felsefenin kavramsallaştırılmasına yardımcı olabilir. Çocuklar için felsefe bağlamında bağımsız ve eleştirel düşünme, kişisel gelişim, felsefi kavramlaştırma, iyi vatandaş olma, dil ve tartışma becerilerinin geliştirilmesi amaçlarının gerçekleştirilmesi için uygundur.

Ben 10'ın "11. Uzaylı" isimli bölümünde kahraman ve düşman figürleri Apollonik ve Diyonizyak ikiliğine (dikotomi) göre tasarlanmıştır. Kültür tarihsel açıdan insanın doğaya boyun eğdirmesini temsil eden Apollonik kahraman ve doğanın egemenliğini simgeleyen Diyonizyak düşman unsurları mitsel anlatılardan günümüze etkisi devam eden insan merkezietçi bir söylemi işaret etmektedir. Çocuklar için felsefe bağlamında bağımsız ve eleştirel düşünme, kişisel gelişim, felsefi kavramlaştırma, iyi vatandaş olma, yaratıcılık amaçlarının gerçekleştirilmesi için uygundur.

Ben 10'ın "Parlak Kalpler, Karanlık Işıklar" isimli bölümü kullanılarak günümüz toplumunun ünlü algısı ve değer yargılarının çocuklarla tartışılması sağlanabilir. Bölüm içerisinde yer alan mitik motiflerin popüler kültürdeki dönüşümleri incelenebilir. Çocuklar için felsefe bağlamında bağımsız ve eleştirel düşünme, felsefi kavramlaştırma amaçlarının gerçekleştirilmesi için uygundur.

Ben 10'ın "Palyaço Üniversitesi" isimli bölümünde yaşlı karakterler üzerinden başlangıçta muhtaçlık ve final aşamasında kahramanlık eylemine ortak olma bakımından yaşlılık söylemi kullanılmaktadır. Bölüm içerisinde yer alan palyaço karakterleri aracılığıyla Freud'un tanımladığı tekinsizlik kavramı ön plana çıkmaktadır. Çocuklar için felsefe bağlamında bağımsız ve eleştirel düşünme, felsefi kavramlaştırma amaçlarının gerçekleştirilmesi için uygundur.

Ben 10'ın "Benim Olabilir Mi?" isimli bölümünde varoluşçu felsefeye yönelik söylem ön plana çıkmaktadır. Bu bölüm aracılığıyla çocuklarla hayvan haklarına dair konuların tartışılması sağlanabilir. Çocuklar için felsefe bağlamında eleştirel düşünme, felsefi

kavramlaştırma, kişisel gelişim, iyi vatandaş olma amaçlarının gerçekleştirilmesi için uygundur.

Kral Şakir'in "Yükseklik Korkusu" isimli bölümü toplumsal cinsiyet açısından kalıp yargılar içermektedir. Ancak bu olumsuz yargı kalıpları oldukça açık bir biçimde verildiği için çocuklarla toplumsal cinsiyet üzerine tartışma yürütülmesi sağlanabilir. Bölüm içerisinde bulunan hasta-doktor söylemi çocuklara basit düzeyde güç ve iktidar ilişkileri üzerine bilinç kazandırılmasına yardımcı olabilir. Çocuklar için felsefe bağlamında eleştirel ve bağımsız düşünme, felsefi kavramlaştırma, kişisel gelişim, iyi vatandaş olma amaçlarının gerçekleştirilmesi için uygundur.

Kral Şakir'in "Civciv Takımı Oyuncakları" isimli bölümü toplumsal cinsiyet rollerine yönelik olarak kalıp yargılar içermektedir. Ancak bu kalıp yargıların çocuklarla beraber tartışılması ve çözümlenmesi mümkündür. Bölüm içerisinde yabancı düşmanlığı ve ötekileştirme söylemleri yer almaktadır. Çocuklar için felsefe bağlamında eleştirel ve bağımsız düşünme, felsefi kavramlaştırma, kişisel gelişim, dil ve tartışma becerilerini geliştirme, iyi vatandaş olma amaçlarının gerçekleştirilmesi için uygundur.

Kral Şakir'in "İnternet Bağımlılığı" isimli bölümü yaşlılık ve orta sınıf söylemlerini içermektedir. Bölüm içerisinde yer alan Peyami dedenin konuşmaları stereotipik yaşlı algısına, Kral Şakir ve ailesinin internet içerik tercihleri ise yine stereotipik orta sınıf aile söylemlerine karşılık gelmektedir. Çocuklar için felsefe bağlamında eleştirel ve bağımsız düşünme, felsefi kavramlaştırma, kişisel gelişim, iyi vatandaş olma amaçlarının gerçekleştirilmesi için uygundur.

Kral Şakir'in "Kareli Macera" isimli bölümü öğretmen-öğrenci söylemi içermektedir. Bölüm içerisinde öğretmen bir otorite figürü olarak öğrencinin karşı tarafında konumlandırılmıştır. Çocuklar için felsefe bağlamında, dil ve tartışma becerilerini geliştirme, eleştirel ve bağımsız düşünme amaçlarının gerçekleştirilmesi için uygundur.

Kral Şakir'in "Salyangoz" isimli bölümünde göçmen karşıtlığı ve yabancı düşmanlığı söylemleri yer almaktadır. Bölümün final evresinde farklılıklara saygı duyma ve yabancılara yeni yerlerine alışmak için zaman tanıma ekseninde barışçıl bir çözüme varılmıştır. Ancak bu konu günümüzde çeşitli toplumlarda önemli bir sorun olarak ele alınmaktadır. Çocuklar için felsefe bağlamında, dil ve tartışma becerilerini geliştirme, eleştirel ve bağımsız düşünme, kişisel gelişim, iyi vatandaş olma amaçlarının gerçekleştirilmesi için uygundur.

Cartoon Network çizgi filmlerinin çocuklar için felsefe (P4C) bağlamında değerlendirildiği bu araştırmanın sonuçlarına göre şu önerilerde bulunulabilir:

- Çocuklar için felsefe (P4C) programında öğretim materyali olarak çizgi filmlerden söylem içerikleri bakımından yararlanılabilir.
- İncelenen çizgi filmler toplumsal cinsiyet rolleri bakımından olumsuz kalıp yargılar içermekte ancak bu yargıların oldukça açık bir şekilde verilmesi ve kolayca ayırt edilebilir olması sebepleriyle çocuklarla felsefe tartışmalarında kullanımı sorun yaratmamaktadır. Bu yönden çocukların olumsuz kalıp yargıları tespit etmesi ve tartışmalar aracılığıyla bilinçlendirilmesi mümkündür.
- Çizgi filmlerde kullanılan söylemlerin çocuklar üzerindeki etkilerinin anlaşılması için konuya yönelik yeni araştırmalar yapılmalıdır.
- Çizgi filmlerde yer alan söylemlere dair araştırmalar arttırılmalıdır.
- Çocuklar için felsefe (P4C) etkinliklerinde çizgi film kullanımının etkililiği üzerine araştırmalar yapılmalıdır.
- Çocuklar için felsefe (P4C) etkinliklerinde kullanılacak çizgi filmlerde amaca görelilik ilkesi dikkate alınmalıdır.
- Yerli ve yabancı yapım çizgi filmlerin söylemsel içerikleri bakımından karşılaştırıldığı araştırmalar yapılmalıdır.
- Çocukların en çok tercih ettiği çizgi filmlerde yer alan bilgi, beceri ve davranış modellerinin incelendiği araştırmalar yapılmalıdır.

KAYNAKÇA

- Ahmed, S. ve Wahab, J. A. (2014). Animation and Socialization Process: Gender Role Portrayal on Cartoon Network. *Asian Social Science*, 10(3), 44-53.
- Akça, F. ve Çilekçiler, N. K. (2019). Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların En Çok Etkilendiği Çizgi Film Karakterleri ve Bu Karakterlerle Özdeşleşmelerinin Yol Açabileceği Dijital Tehlikeler. *Addicta: The Turkish Journal On Addictions*, 6(2), 403-433.
- Alicenap, Ç. T. (2012). *Japon Çizgi Film (Anime) Sanatı, Hayao Miyazaki Çözümlemesi ve Türkiye Örneği*. Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Alpars, G. (2007). *Düşünme Eğitimi Programının Çocukların Denetim Odağı Algılarına Etkisinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Animasyon. Erişim Adresi (20.04.2021): <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/animasyon>
- Anuradha, M. ve Kannan, S. (2016). Cultural Constructs in Popular Television Cartoon Programs – A Content Analysis. *International Journal of Research in Engineering and Social Sciences*, 6(5), 35-49.
- Aral, N. ve Kadan, G. (2019). Çizgi Filmlerde Yer Alan Şiddet Öğelerinin İncelenmesi. *ÇKÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(1), 57-75.
- Arslan, P. (2016). *Çizgi Filmlerde Lider Özelliklerinin Eğitimdeki Yeri*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Atalay, G. E. (2019). Sosyal Medya ve Çocuk: “Babishko Family Fun TV” İsimli Youtube Kanalının Eleştirel Bir Analizi. *Erciyes İletişim Dergisi Uluslararası Dijital Çağda İletişim Sempozyumu Özel Sayısı*, 1, 179-202.
- Atan, U. (1995). *Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri*. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Ayan, S. (2016). *Çizgi Filmlerin Söz Varlığı Üzerine Bir Araştırma*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Bastı, D. D. (2016). *Bir Çizgi Filmin Halk Bilimi Açısından İncelenmesi: Pepee Örneği*. Yüksek Lisans Tezi. Erciyes Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Kayseri.
- Benade, L. (2011). Philosophy for Children (P4C): A New Zealand School-based Action Research Case Study. *New Zealand Journal of Teachers' Work*, 8(2), 141-155.
- Bilis, P. Ö. (2014). Rol Modelleri ve Toplumsal Değerler Açısından “Uçaklar” Adlı Animasyon Filmi Üzerine Bir İnceleme. *Selçuk İletişim Dergisi*, 8(3), 201-227.

- Blumberg, F.C., Bierwith, K.P. ve Schwartz, A.J. (2008). Does Cartoon Violence Beget Aggressive Behavior in Real Life? An Opposing View. *Early Childhood Educational Journal*, 36, 101-104.
- Boyacı, N. P., Karadağ, F. ve Gülenç, K. (2018). Çocuklar İçin Felsefe / Çocuklarla Felsefe: Felsefi Metotlar, Uygulamalar ve Amaçlar. *Kaygı*, 31, 145-173.
- Buenaseda-Saludo, M. A. L. (2012). *A Deweyan-Based Curriculum for Teaching Ethical Inquiry in the Language Arts*. Doktora Tezi. Montclair State University, ABD.
- Burroughs, M. D. ve Tuncdemir, T. B. A. (2017). Philosophical Ethics in Early Childhood: A Pilot Study. *Journal of Philosophy in Schools*, 4(1), 74-101.
- Cam, P. (2014) Philosophy for Children, Values Education and the Inquiring Society. *Educational Philosophy and Theory*, 46(11), 1203-1211.
- Can, D., Altunya, H. ve Can, V. (2019). 8-12 Yaş Aralığındaki Öğrencilerin Mantıksal Düşünme Becerileri Üzerine Bir Araştırma. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi (YYU Journal of Education Faculty)*, 16(1), 1136-1166.
- Cassidy, C. ve Christie, D. (2013). Philosophy with Children: Talking, Thinking and Learning Together. *Early Child Development and Care*, 183(8), 1072-1083.
- Cesur, S. ve Paker, O. (2007). Televizyon ve Çocuk: Çocukların TV Programlarına İlişkin Tercihleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(19), 106-125.
- Chiu, Y. T. ve Chang, Y.C. (2018). *Examining the Visual Styles and Visual Techniques in Animation Stories - A Case Study of The Amazing World of Gumbal*. 1st IEEE International Conference on Knowledge Innovation and Invention. Erişim Adresi (05.05.2021): https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/8569144?casa_token=ans5CXVL24AAAAAA:QloXdEZrAYS5VNj46qpklecdGPrTZgiVjZTxgkwOYMfrSeiEHuLcIHU0cVjd87YWreJHOB4CqE
- Cleary, J. P. (2011). *The Role of Philosophy for Children's Community of Philosophical Inquiry in Critical Media Literacy*. Doktora Tezi. Montclair State University, ABD.
- Cox, R. E. (2019). *Plasticity in Animated Children's Cartoons: The Neoliberal Transforming Bodies and Static Worlds of OK KO and Gumball*. University of South Florida.
- Çal, H. C. (2020, 03 Şubat). Animasyon Üzerine [Blog yazısı]. Erişim adresi: <https://manifold.press/animasyon-uzerine>
- Çat, A. K. (2018). Reklamlardaki Çizgi Film Karakterlerinin Çocuk Tüketicilerin Satın Alma Davranışına Etkisi. *International Journal of Eurasian Education and Culture*, 5, 155-171.
- Çayır, N. A. (2015). *Çocuklar İçin Felsefe Eğitimi Üzerine Nitel Bir Araştırma*. Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Çayır, N. A. ve Akkoyunlu, B. (2016). Çocuklar İçin Felsefe Eğitimi Üzerine Nitel Bir Araştırma. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)*, 7(2), 97-133.
- Çelebi, Ç. D. (2017). Çocuk Felsefesi ve Küçük Prens'in Çocuk Felsefesi Açısından İncelenmesi. Erişim Adresi (05.05.2021): <https://www.researchgate.net/publication/321796221>
- Daniel, M.F. ve Auriac, E. (2011). Philosophy, Critical Thinking and Philosophy for Children. *Educational Philosophy and Theory*, 43(5), 415-435.
- Debord, G. (2014). *Gösteri Toplumu*. Ayşen Ekmekçi ve Okşan Taşkent (Çev.). İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- Demir, Ö. (2013). *Türk Televizyonlarında Yayınlanan Çizgi Filmlerin İlköğretim Çağı Çocuklarının Toplumsallaşma Sürecine Etkilerinin Değerlendirilmesi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Demirtaş, V. Y., Karadağ, F. ve Gülenç, K. (2018). Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Felsefi Sorgulama Süreçlerinde Oluşturdıkları Soruların Düzeyi ve Verdikleri Cevapların Niteliği: Çocuklarla Felsefe Eğitimi. *International Online Journal of Educational Sciences*, 10(2), 277-294.
- Dijk, T. V. (2000). Söylem ve İdeoloji: Çok Alanlı Bir Yaklaşım. B. Çoban ve Z. Özarıslan (Ed.), *Söylem ve İdeoloji: mitoloji-din-ideoloji* (s. 13-113) içinde. İstanbul, Su Yayınevi.
- Dirican, R. ve Deniz, Ü. (2020). Felsefe Etkinliklerinin Okul Öncesi Dönem Çocukların Felsefi Tutum ve Davranışlarına Etkisinin İncelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 28(1), 421-430.
- Doğan, A. ve Göker, G. (2012). Tematik Televizyon Ve Çocuk: İlköğretim Öğrencilerinin Televizyon İzleme Alışkanlıkları. *Milli Eğitim Dergisi*, 42(194), 5-30.
- D'Olimpio, L. ve Teschers, C. (2015). Playing with Philosophy: Gestures, Performance, P4C and an Art of Living. *Conference for The Philosophy of Education Society of Australasia (PESA)*, 45, 1-8.
- Duman, N., Deniz, T. Ve Kuşen, İ. Z. (2020). Anaokulu Öğrencilerinin Masal ve Çizgi Film Tercihlerinin İncelenmesi. *Uluslararası Çocuk Edebiyatı ve Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 4(11), 15-30.
- Erdem, M. V. (2019). *Yabancılar Türkçe Öğretiminde Çizgi Film Kullanımına İlişkin Öğretici Görüşlerinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Adıyaman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adıyaman.

- Erdoğan, P. (2018). *Çocuklarla Felsefe Yaklaşımının Düşünsel, Tarihi ve Sosyal Temelleri Üzerine Bir İnceleme*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Erem, N. H. Ö. ve Yılmaz, O. (2017). Yabancı Çizgi Filmlerde “Kardeşlik” İlişkileri Üzerine Bir Değerlendirme. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 5(4), 837-853.
- Ergüney, M. (2017). İnternetin Okul Öncesi Dönemdeki Çocuklar Üzerindeki Etkileri Hakkında Bir Araştırma. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(17), 1917-1938.
- Fairclough, N. (1998). Dil ve İdeoloji. B. Çoban ve Z. Özarslan (Ed.), *Söylem ve ideoloji: mitoloji-din-ideoloji* (s. 155-173) içinde. İstanbul, Su Yayınevi.
- Foucault, M. (1975). Okul Hakkında [Video]. Erişim Adresi (05.05.2021): <https://www.youtube.com/watch?v=PxJaP-7dQbY>
- Freud, S. (1919). The “Uncanny”. Erişim Adresi (05.05.2021): <https://web.mit.edu/allanmc/www/freud1.pdf>
- Gfk Türkiye (2018). Çocukların Dijital Dünyayla İlişkisi Araştırması, Erişim adresi (05.05.2021): <https://mediacat.com/gfk-turkiye-cocukların-dijital-dunyayla-iliskisi-arastirmasi/>
- Ghaedi, Y., Mahdian, M. ve Fomani, F. K. (2015). Identifying Dimensions of Creative Thinking in Preschool Children during Implementation of Philosophy for Children (P4C) Program: A Directed Content Analysis. *American Journal of Educational Research*, 3(5), 547-551.
- Göktepe, E. (2015). *Geçmişten Günümüze Hareketli Görüntü ve Türkiye’de Animasyonun Gelişimi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Ticaret Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Güder, S. Y., Ay, A., Saray, F. ve Kılıç, İ. (2017). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının İzledikleri Çizgi Filmlerin Toplumsal Cinsiyet Kalıp Yargıları Açısından İncelenmesi: Niloya Örneği. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 5(2), 95-110.
- Gülay, H. ve Akman, B. (2009). *Okul öncesi dönemde sosyal beceriler*. Ankara, Pegem Akademi Yayınları.
- Güler, D. (1989). Çocuk, Televizyon ve Çizgi Film. *A.Ö.F. İletişim Bilimleri Dergisi*, 5.
- Güneş, E., Dayi, A., Çolak, M. ve Bingöl, Ö. Ş. (2020). Oyun Dönemindeki Çocukların Davranış Sorunları ile İzledikleri Çizgi Filmler Arasındaki İlişki. *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 23, 438-445.

- Güney, Ç. (2019). *Çizgi Filmlerde Değer Yüklü Mesajlarda İçerik Analizi: Şeker Hoca ve Yusuf'un Dünyası Örneği*. Yüksek Lisans Tezi, Hitit Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çorum.
- Gür, Ç. (Nisan, 2011). Çocuklar İçin Felsefe. "2nd International Conference on New Trends in Education and Their Implications" sunulan bildiri, Antalya. Erişim Adresi: <http://iconte.org/FileUpload/ks59689/File/227.cagla.gur.pdf>
- Hacıbektaşoğlu, E. S. (2014). *Kültürel Çalışmalar ve Çizgi Filmlerin Çocuk İzleyici Üzerindeki Etkileri Araştırmaları*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Hentges, B. ve Case, K. (2013). Gender Representations on Disney Channel, Cartoon Network, and Nickelodeon Broadcasts in the United States. *Journal of Children and Media*, 7(3), 319-333.
- Hünerli, S. (2000). *Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli*. Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Iamurai, S. (2009). Positive Cartoon Animation to Change Children Behaviors in Primary Schools. International Conference on Primary Education, Hong Kong.
- IAPC. IAPC Timeline. Erişim adresi (03.05.2021): <https://www.montclair.edu/iapc/iapc-timeline/>
- Ilgaz, S. (1998). *Çizgi Film Temel İlkeleri Yapım Tekniği*. İstanbul, Leyla Yayınları.
- Işıklar, S. (2019). *Çocuklar İçin Felsefe Eğitim Programının 5-6 Yaş Çocuklarda Felsefi Sorgulama Yoluyla Eleştirel Düşünme ve Problem Çözme Becerilerine Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale.
- İnce, M. (1991). *Çizgi Filmlerin 6-18 Yaş Grubu Bireylerin Yaşantılarında Yeri ve Önemi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Kaba, F. (1992). *Animasyonun Eğitim Amaçlı Kullanımı*. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Kadıoğlu, Z. Y. (2020). Tüketici Sosyalizasyonu Sürecinde Çocuklar ve Çizgi Filmlerde Kullanılan Bilinçaltı (Subliminal) Mesajlar. *Journal of Awareness*, 5(3), 237-256.
- Kanat, K. ve Temel, Z. F. (2019). Sokratik Yönteme Dayalı Eğitim Programının 5-6 Yaş Grubu Çocukların Çalışma Belleklerine Etkisinin İncelenmesi. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 23(3), 892-905.
- Kara, O. ve Altunbay, M. (2020). İlköğretim Öğrencilerinin Çizgi Film İzleme Durumları Üzerine Bir İnceleme. *ZfWT*, 12(2), 155-168.

- Karaca, S. S. (2019). *Çizgi Filmlerde Değerler Eğitimi, Değerler Eğitimi Açısından Rafadan Tayfa Çizgi Filminin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, İzmir Katip Çelebi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Karadaş, N. (2015). Zaman Kavramına Kuramsal Yaklaşımlar ve İnternet’te Şimdiki Zaman Olgusu. *Folklor/Edebiyat*, 21(83), 325-341.
- Karakaya, Z. (2006). Çocuk Felsefesi ve Çocuk Eğitimi. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 6(4), 23-37.
- Karakaya, Z. (2006). Günümüz Çocuk Edebiyatından Seçilmiş Çocuk Felsefesi Örnekleri. *Turkish Studies*, 1(2), 21-39.
- Karakuş, N. (2015). Okul Öncesi Döneme Hitap Eden Tema İçerikli Çizgi Filmlerin Değerler Eğitimine Katkısı Yönünden Değerlendirilmesi (Niloya Örneği). *Değerler Eğitimi Dergisi*, 12(30), 251-277.
- Karasu, F. Z. (2018). *İlkokul Çocuklarıyla Felsefe Yapmak Üzerine Nitel Bir Çalışma: Dördüncü Sınıf Örneği*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kaya, N. B. (2020). *Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Derslerinde Çocuklar İçin Felsefe: Bir Eylem Araştırması*. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kaytancı, M. Ç. ve Dombaycı, M. A. (2020). “Sorgulama Topluluğu”nun Felsefi ve Kavramsal Temelleri. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi (Journal of Research in Education and Teaching)*, 9(2), 21-34.
- Kefeli, İ. ve Kara, U. (2008). Çocukta Felsefi ve Eleştirel Düşüncenin Gelişimi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 41(1), 339-357.
- Köse, H. (2018). Yaratıcı Uzamlar Ya Da “Psikocoğrafya” Kavramı Odağında Mekânın Yeniden Üretimi. *Moment Journal*, 5(2), 320-342.
- Lafargue, P. (1996). *Tembellik Hakkı*. Vedat Günyol (Çev.). İstanbul, Telos Yayıncılık. Erişim adresi (05.05.2021): https://www.etilen.net/depo/tembellik_hakki.pdf
- Leslie, E. ve Mckim, J. (2017). Life Remade: Critical Animation in the Digital Age. *Sage Journals*, 12(3), 207-213.
- Lipman, M. (1976). Philosophy for Children. *Metaphilosophy*, 7(1), 17-39.
- Lipman, M. (1984). The Cultivation of Reasoning Through Philosophy. *Educational Leadership*, 42(1), 51-55.
- Lipman, M. (1987). Critical Thinking: What Can It Be?. *Analytic Teaching*, 8(1), 5-12.
- Lipman, M. (1998). Teaching Students to Think Reasonably: Some Findings of the Philosophy for Children Program. *The Clearing House*, 71(5), 277-280.

- Lipman, M. ve Sharp, A. M. (1975). Teaching Children Philosophical Thinking: An Introduction to the Teacher's Manual for "Harry Stottlemeier Discovery". Erişim Adresi (05.05.2021): <https://eric.ed.gov/?id=ED103297>
- Lipman, M. ve Sharp, A. M. (1978). Some Educational Presuppositions of Philosophy for Children. *Oxford Review of Education*, 4(1), 85-90.
- Malatyahoğlu, Ö. (2014). *Belirli Yaş Gruplarına Göre Çizgi Filmlerde Karakter Soyutlama Düzeyi*. Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Marashi, S. M. (2008). Teaching Philosophy to Children: A New Experience in Iran. *Analytic Teaching*, 27(1), 12-15.
- Masi, D. D. ve Santi, M. (2016). Learning Democratic Thinking: A Curriculum to Philosophy for Children as Citizens. *Journal of Curriculum Studies*, 48(1), 136-150.
- Matthews, G. B. (2005). Children, Irony and Philosophy. *Theory and Research in Education*, 3, 81-95.
- Mehtiyev, G. ve Yaralı, K. T. (2020). Çocuklarla Felsefe Programının Çocukların İnsani Değerlere Yönelik Tutumları Üzerindeki Etkililiği. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(29), 251-279.
- Michaud, O. (2013). *A Qualitative Study on Educational Authority, Shared Authority and the Practice of Philosophy in a Kindergarten Classroom: A Study of the Multiple Dimensions and Complexities of a Democratic Classroom*. Doktora Tezi. Montclair State University, ABD.
- Murris, K. (2016). The Philosophy for Children Curriculum: Resisting 'Teacher Proof' Texts and the Formation of the Ideal Philosopher Child. *Studies in Philosophy and Education*, 35, 63-78.
- Ndofepi, A. P. (2011). Philosophy for Children: The Quest for an African Perspective. *South African Journal of Education*, 31(2).
- Nietzsche, F. (2016). *Tragedyanın Doğuşu*. Mustafa Tüzel (Çev.). İstanbul, İş Bankası Kültür Yayınları.
- Okur, M. (2008). *Çocuklar İçin Felsefe Eğitimi Programının Altı Yaş Grubu Çocuklarının, Atılganlık, İşbirliği ve Kendini Kontrol Sosyal Becerileri Üzerindeki Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Oruç, C., Tecim, E. ve Özyürek, H. (2011). Okul Öncesi Dönem Çocuğunun Kişilik Gelişiminde Rol Modellik ve Çizgi Filmler. *EKEV Akademi Dergisi*, 48, 281-297.
- Özdemir, A. A. ve Ramazan, O. (2012). Çizgi Filmlerin Çocukların Davranışları Üzerindeki Etkisinin Anne Görüşlerine Göre İncelenmesi. *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 35, 157-173.

- Özsaraç, E. N. B. (2019). *Ortaokul 6. Sınıf Türkçe Dersinde Sokratik Sorgulama Yöntemi Uygulamasının Üst Düzey Düşünme Becerilerine Etkisi*. Doktora Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Pehlivan, B. H. (2019). Toplumsal Cinsiyet Rollerini Açısından Türk Çizgi Filmlerinde Anne ve Baba Temsili Üzerine Bir Çalışma. *Medya ve Kültürel Çalışmalar Dergisi*, 1(2), 15-27.
- Pekkarakaş, E. (2020). *Okul Öncesi Eğitim Döneminde Çocuklar İçin Felsefe Eğitiminin Öğrencilerin Yaratıcılık Düzeylerine Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, İzmir Demokrasi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Persson, A. ve Musher-Eizenman, D. R. (2003). The Impact of a Prejudice-Prevention Television Program on Young Children's Ideas About Race. *Early Childhood Research Quarterly*, 18, 530-546.
- Poštič, S. (2015). Influence of Cartoon Network on the Acquisition of American English During Childhood. Erişim Adresi (05.05.2021): https://www.researchgate.net/profile/SvetozarPostic/publication/312287874_CARTOON_NETWORK_ITAKA_AMERIKIECIU_ANGLU_KALBOS_ISISAVINIMUI_VAIKYTEJE/links/5acca8ba4585151e80ac17ed/CARTOON-NETWORK-ITAKA-AMERIKIECIU-ANGLU-KALBOS-ISISAVINIMUI-VAIKYTEJE.pdf
- Samur, A. Ö., Demirhan, T. D., Soydan, S. ve Önkol, L. (2014). Pepee Çizgi Filminin Ebeveyn Öğretmen ve Çocuk Gözüyle Değerlendirilmesi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11(26), 151-166.
- Santor, D. A., D. Messervey ve V. Kusumakar (2000). Measuring Peer Pressure, Popularity, and Conformity in Adolescent Boys and Girls: Predicting School Performance, Sexual Attitudes, and Substance Abuse. *Journal of Youth and Adolescence*, 29(2), 1163-1182.
- Sevim, Z. (2013). *Çizgi Filmlerin Değerler Eğitimi Bakımından Karşılaştırılması*. Yüksek Lisans Tezi, Uşak Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Uşak.
- Silvern, S. B. ve Williamson, P. A. (1987). The Effects of Video Game Play on Young Children's Aggression, Fantasy, and Prosocial Behavior. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 8, 453-462.
- Soysal, Y. ve Pullu, A. (2020). Söylem-Biliş İlişkileri Bağlamında Çocuklar İçin Felsefe: Söylem Analizi Yaklaşımı. *İstanbul Aydın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 29-73.
- Sönmez, B. (2016). *Düşünme Eğitimi Dersinin İlköğretim 6. Sınıf Öğrencilerinin Eleştirel ve Yaratıcı Düşünme Becerilerine Etkisi*. Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

- Şahin, N. (2019). TRT'nin Çocuklara Yönelik Çizgi Filmlerinin Türkçe Öğretimi ve Değer Aktarımı Açısından İncelenmesi. *Nosyon: Uluslararası Toplum ve Kültür Çalışmaları Dergisi*, 2, 1-10.
- Şeşen, E. ve Ertürk, K. Ö. (2018). Çizgi Filmlerdeki Şiddet İçeriğinin Çocuklar Üzerindeki Etkisi. *ZfWT*, 10(3), 332-346.
- Taş, I. (2017). *Çocuklar İçin Felsefe Eğitimi Programı'nın 48-72 Aylık Çocukların Zihin Kuramı ve Yaratıcılıklarına Etkisi*. Doktora Tezi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Taşdelen, V. (2014). Felsefenin Gülümseyen Yüzü: Çocuklarla Felsefe. *Türk Dili*, 756, 562-568.
- TDK Sözlükleri, (2021). Erişim Adresi (20.04.2021): <https://sozluk.gov.tr/>
- TIAK Tablolar. Erişim Adresi (05.05.2021): <http://tiak.com.tr/tablolar>
- Topping, K. J. ve Trickey, S. (2007). Collaborative Philosophical Enquiry for School Children: Cognitive Effects at 10–12 Years. *British Journal of Educational Psychology*, 77, 271–288.
- Topping, K. J. ve Trickey, S. (2007). Impact of Philosophical Enquiry on School Students' Interactive Behaviour. *Thinking Skills and Creativity*, 2, 73-84.
- Topping, K. J., Trickey, S. ve Cleghorn P. (2020). Philosophy for Children. Educational Practices Series 32. Erişim Adresi (05.05.2021): <http://www.ibe.unesco.org/en/news/philosophy-children-educational-practices-series-32>
- Trickey, S. ve Topping, K. J. (2004). 'Philosophy for Children': A Systematic Review. *Research Papers in Education*, 19(3), 365-380.
- Türker, İ. H. (2011). 'Canlandırma'nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(2), 227-241.
- Türksoy, N. (2020). *Çocuklar İçin Felsefe (P4C) Eğitiminin Ortaokul Öğrencilerinin Bilimsel Sorgulamaya Yönelik Görüşlerine ve Eleştirel Düşünme Becerilerinin Gelişimine Katkısı: Bir Karma Yöntem Araştırması*. Yüksek Lisans Tezi, Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Antalya.
- Tzoutzou, M., Bathrellou, E. ve Matalas, A. L. (2021). Cartoon Characters in Children's Series: Gender Disparities in Body Weight and Food Consumption. *Sexes*, 2(1), 79-87.
- UNESCO (2007). A School of Freedom. UNESCO, France.
- Valitalo, R., Juuso, H. ve Sutinen, A. (2015). Philosophy for Children as an Educational Practice. *Studies in Philosophy and Education*, 35, 79-92.
- Vansielegheem, N. (2005). Philosophy for Children as the Wind of Thinking. *Journal of Philosophy of Education*, 39(1), 19-35.

- Wiedeman, A.M., Black, J.A., Dolle, A.L., Finney, E.J. & Coker, K.L. (2015). Factors Influencing the Impact of Aggressive and Violent Media on Children and Adolescents. *Aggression and Violent Behavior*, 25, 191-198.
- Wilson, J. (2001). Politik Söylem. B. Çoban ve Z. Özarslan (Ed.), *Söylem ve ideoloji: mitoloji-din-ideoloji* (s. 131-155) içinde. İstanbul, Su Yayınevi.
- Worley, P. (2009). Philosophy in Philosophy in Schools. *Think*, 8(23), 63-75.
- Yağlı, A. (2013). Çocuğun Eğitiminde Ve Sosyal Gelişiminde Çizgi Filmlerin Rolü: Caillou ve Pepee Örneği. *Turkish Studies*, 8(10), 707-719.
- Yaman, E., Bayburtlu, F. İ., Tekir, B. ve Kırman, S. (2015). Dede Korkut Çizgi Filminde Yer Alan Değerler. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 13(29), 245-269.
- Yanqing, S. ve Qi, D. (2003). Impacts of Learning Support on Children's English Vocabulary Learning in the Multimedia Context. *Psychological Science-Shanghai*, 26(145), 800-803.
- Yaralı, K. T. (2020). Çocuklarla Felsefe Çalışmalarında Çocuk Edebiyatının Kullanılması: Leo Lionni'nin Kitapları. *Uluslararası Çocuk Edebiyatı ve Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 67-83.
- Yaşar, M. (2011). Çizgi Filmlerdeki Saldırgan İçerikli Görüntülerin, Çocukların Serbest Oyunları Sırasındaki Saldırganlık Düzeylerine Etkisi. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20(2), 279-298.
- Yetim, G. ve Sarıçam, H. (2016). Çizgi Film Programlarının Çocuklara Etkisi Konusunda Ailelerin Bilgi ve Farkındalık Düzeylerinin İncelenmesi. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 6(11), 341-364.
- Yıldırım, T. E. (2011). Pedagojik Korku Sineması: Vampir ve Kurt Adam Filmlerine Psikoseksüel ve Psikososyal Gelişim Basamakları Açısından Bir Bakış. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 32, 227-242.
- Zinderen, İ. E. (2020). Yeni Medya Ekolojisi Ekseninde YouTube: Türkiye Örneği. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 24(1), 215-232.

EKLER

EK 1.

ÖĞRENCİNİN AKADEMİK ÖZGEÇMİŞİ

Kişisel Bilgiler			
Adı ve Soyadı	Onur Uçar		
E-postası/Web Sayfası			
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce		
Uzmanlık Alanı	Türkçe Öğretimi		
Öğrenim Bilgileri			
	Üniversite	Bölüm	Yıl
Lisans	DEÜ	Türkçe Öğretmenliği	2018
Tez Başlığı	Çocuklar İçin Felsefe (P4C) Bağlamında Cartoon Network Çizgi Filmlerinin İncelenmesi		
Tez Danışmanı	Doç. Dr. Nevin Akkaya		
Akademik Eserler			
Alanıyla İlgili Bilimsel Kuruluşlara Üyelikler			
Alanıyla İlgili Aldığı Ödüller			



