

Kütüphane Teması Üzerine Çizgi Film Alımlama Analizi: Nane ile Limon Örneği

Reception Analysis of Cartoons on Library Theme: The Example of Nane and Limon

Enderhan KARAKOÇ *

Seher KARATAŞ **

ÖZ

İlkokul çağı, bir çocuğun gelişiminde, geleceğini şekillendirecek bilgi, beceri ve alışkanlıkları edindiği bir dönemdir. Kütüphaneler değerli kaynaklar olduğu için bu dönemde kütüphane sevgisini aşlamak ayrı bir önem taşımaktadır. Dijital çağda bu sevgiyi geliştirmenin etkili yollarından biri de çizgi filmlerdir. Çalışmada, kütüphane temalı çizgi filmler arasında ilköğretim çağındaki çocuklara yönelik olduğu için analiz birimi olarak Nane ile Limon çizgi filmi ele alınmaktadır. Çocukların kütüphane temalı çizgi filmi nasıl alımladıkları Stuart Hall'un alımlama analizi kavramsallaştırmasından yola çıkılarak araştırılmaktadır. Kütüphane ile çizgi film temasının çocuklar üzerindeki etkisi, çocukların çizgi filme olan ilgisi ve çizgi filmde olan karakterlerle özdeşleşme durumları ortaya koyulmaktadır. Çalışmada ilköğretime giden 10 öğrenci örnekleme dâhil edilmektedir. Seçilen çizgi filmin öğrenciler üzerine yarattığı etkinin ortaya çıkarılmasına yönelik sorular yöneltilmektedir. Alımlama analiziyle çizgi filmde yer alan öğelerin çözümlenmesi gerçekleştirilmekte katılımcıların çizgi filme ait kodaçılmaları değerlendirilmektedir. Bu çalışma kütüphane ve çizgi film konusunun araştırmacıların dikkatini çekmesi bakımından ayrıca önem taşımaktadır. Bulgular, çocukların çizgi filmdeki kütüphane temasını olumlu karşıladıkları ve kütüphanenin keyifli bir öğrenme ortamı olduğunu algıladıklarını göstermektedir. Karakterlerle özdeşleşen katılımcılar kütüphane temalı çizgi filmde verilmek istenen kodları hegemonik okumalarla açıldıkları sonucuna da ulaşılmaktadır.

ANAHTAR KELİMELER

Çizgi Film, Çocuk Gelişimi, Çocuk Kütüphaneleri, Alımlama Analizi

ABSTRACT

The primary school age is a period in a child's development when he/she acquires knowledge, skills and habits that will shape his/her future. Since libraries are valuable resources, it is of particular importance to instil a love of libraries in this period. One of the effective ways to develop this love in the digital age is cartoons. In this study, the Nane and Limon cartoon is taken as the unit of analysis since it is aimed at primary school children among the library-themed cartoons. How children perceive the library-themed cartoon is investigated based on Stuart Hall's conceptualisation of reception analysis. The effect of the library and cartoon theme on children, children's interest in the cartoon and their identification with the characters in the cartoon are revealed. In the study, 10 primary school students are included in the sample. Questions are asked to reveal the effect of the selected cartoon on the students. Through reception analysis, the elements in the cartoon are analysed and the participants' codings of the cartoon are evaluated. This study is also important in terms of drawing the attention of researchers to the subject of library and cartoons. The findings show that children responded positively to the library theme in the cartoon and perceived the library as a pleasant learning environment. It is also concluded that the participants who identified with the characters paraphrased the codes intended to be given in the library-themed cartoon with hegemonic readings.

KEYWORDS

Cartoon, Child Development, Children's Libraries, Reception Analysis

Makale Geliş Tarihi / Submission Date	Makale Kabul Tarihi / Date of Acceptance
05.02.2024	26.08.2024
Atıf	Karakoç, E. ve Karataş, S. (2024). Kütüphane Teması Üzerine Çizgi Film Alımlama Analizi: Nane ile Limon Örneği. <i>Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Dergisi</i> , 27 (2), 371-384.

* Prof. Dr., Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Yeni Medya ve İletişim, enderhankarakoc@aybu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8969-6144

** Dr., Bağımsız Araştırmacı, shr.byr14@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3820-520X

GİRİŞ

Çocuk gerçekliğini anlamının ilk yolu çocuğun doğasına dokunmaktır. Bebeklikten itibaren çocuklar doğuştan gelen bir merak duygusuna sahiptir ve bu da onları çevrelerini sorgulamaya, araştırmaya ve anlamaya sevk eder. Bilgi edinmek çocuklar için en temel ihtiyaçlardan biridir (Fırat, 2019: 1009). Öğrenme için birincil ortam olan aile içinde güven sağlandıktan sonra okul öncesi eğitim kurumları, okul dışı sosyal ortamlar ve kütüphaneler bu süreci pekiştirebilir (Temiz ve Yılmaz, 2023: 53). 7-11 yaş arası dönem, çocukların okumayı öğrendikleri ve okuma sevgisi geliştirdikleri dönemdir. Bu dönemde çocuklar kendilerini keşfetmeye başlamakta, yeni fikirlere ve deneyimlere daha açık hale gelmektedir. Çocuklar okuma, yazma, dünyayı anlama ve mantıksal düşünme konularında önemli ilerlemeler kaydetmektedir (Tanju, 2011: 35; Çamlıbel-İrkin, 2012: 45). Okuma hevesiyle kitapları keşfetmeye başlayan çocuklar, dijital teknolojilerle de erken yaşlarda tanışmaktadır.

Dijital çağa uyum sağlamak, özellikle çocuklar ve gençler arasında dijital medya kullanımının artması nedeniyle büyük önem taşımaktadır. Çünkü dijital medyanın kullanımı her geçen gün artmakta ve başta çocuklar, gençler olmak üzere, dijital medyayı yaratıcı ve aktif biçimde kullanmakta sosyal katılımın bir parçası olmaktadır. Teknoloji, bilim ve iletişim araçlarının yaygınlaştığı bu çağda, toplumun temeli olan çocuklar ön plana çıkmaktadır. Çocukluk, yetişkinliğe hazırlanmada önemli aşamalardan biridir (Moghaddam, 2017: 32; Güler, 1989: 164). Bilgisayar, akıllı telefon ve tablet kullanımı çocukluktan itibaren okumada giderek daha önemli hale gelmekte ve dijital yerli nesil bu teknolojilere aşina olmaktadır. Kütüphaneler de yeni nesle ulaşmak için bilgi erişim teknolojilerini kullanarak teknolojinin gelişimine uyum sağlamaktadır (McVicker, 2017: 4; Önal, 2015: 238).

Çizgi filmler dijital çağda çocuklara ulaşmanın son derece etkili bir araçtır. Çizgi filmler çocukların dikkatini çok küçük yaşlardan itibaren çekmekte ve davranışlarını, yeme-içme alışkanlıklarını ve dil gelişimlerini etkileyebilmektedir. Bununla birlikte, olumlu değer ve davranışları teşvik ettiklerinden emin olmak için karakterlerin ve temaların etkisinin dikkatle izlenmesi ve değerlendirilmesi gerekmektedir. TR Dizin veri tabanında “çizgi film ve çocuk” konulu sosyal bilimler alanında 51 çalışma bulunmaktadır. Son yıllarda yapılan çalışmalardan 2023 yılında dört (Hark- Söylemez, 2023; Özel ve Küçükkart, 2023; Yolcu ve Çiftçi, 2023; Çiftçi ve Yolcu, 2023), 2022 yılında 13 (Sarman ve Sarman, 2022; Kubanç, 2022; Çamur, 2022; Oçal 2022; Yolsıgımazoğlu, 2022; Semiz-Türkoğlu ve Türkoğlu, 2022; Tulum ve Gezer- Çatalbaş, 2022; Okyavuz ve Sancaktaroğlu- Bozkurt, 2022; Yıldız, 2022; Alşibli ve Kaddum, 2022; Üstündağ, 2022; Ufak ve Yorulmaz, 2022; Er ve Durmuş, 2022) araştırma yapılmaktadır. TR Dizin veri tabanında “çizgi film ve kütüphane” başlıklı herhangi bir çalışma bulunmamaktadır. Bu çalışma çizgi film içeriklerinin çocukları etkilediği varsayımıyla “çizgi film, alımlama analizi, çocuk ve kütüphane” ekseninde ele alınmaktadır. Çalışmada TRT Çocuk kanalında yayınlanan “Nane ile Limon” isimli çizgi dizinin “Kütüphane” bölümünün çocuklar tarafından nasıl alımlandığı ortaya koyulmaya çalışılmaktadır. İlköğretim çağı 1. ve 4. sınıf aralığındaki 10 öğrenci ile gerçekleştirilen çalışmada, mülakat yöntemiyle alımlama esaslarına yönelik izleyici tasarımları oluşturulmaya çalışılmaktadır. İzleyicilerin programdan alımladıkları, içeriğin ve gönderilen kodların yorumlanmasının hangi yönde olduğunu ortaya koymak amacıyla sorulan sorulara verilen cevapların analizi ile gerçekleştirilmektedir.

1. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Çocuk Kütüphaneleri ve Kütüphane Temalı Çizgi Filmleri İncelemek İçin Kavramsal Bir Çerçeve

1900'lü yıllarda kütüphaneler küçük çocuklara hizmet vermeye başlamıştır. 2000'li yılların sonlarından bu yana, artan sayıda kütüphane çocuklar için kullanımı gerekli hale gelmektedir (Hickey vd., 2018: 19). Kütüphaneler yaşam merkezleri olarak kabul edilmekte ve okuryazarlık, yaşam becerileri, bilgi ve teknoloji hizmetleri vermektedir. Bu becerilerin erken çocukluk döneminden itibaren edinilmesi, geleceğe yapılan önemli bir yatırım olarak görülmektedir. Halk kütüphanelerindeki çocuk bölümlerinin ve çocuk kütüphanelerinin işlevi ve gizil gücü bu noktada ortaya çıkmaktadır (Temiz ve Yılmaz, 2023: 54). Çocuklara küçük yaşlardan itibaren kütüphane sevgisini aşılacak önemlidir. Dijital çağda kütüphaneler çeşitli teknolojik cihazlarla çocukların ilgisini çekmek için kendilerini yenilemektedir. Çocuk kütüphaneleri ve oyuncak kütüphaneleri bunlara sadece birkaç örnektir.

Oyuncak kütüphaneleri ilk olarak 1935 yılında Los Angeles'ta kurulmuştur. Daha sonra İsveç, Kanada ve Avustralya'da kurulmuş ve o zamandan bu yana tüm dünyaya yayılmıştır. İlk oyuncak kütüphanelerinin temel amacı, özel eğitime ihtiyaç duyan düşük sosyo-ekonomik statüye sahip ailelerin ihtiyaçlarını karşılamaktır (Kamaraj, 2000: 178). Oyuncak kütüphaneleri, çocukları dış dünyanın olumsuz etkilerinden koruyan ve

sağlıklı gelişimlerini teşvik eden ortamlar sağlar. Çocuklar oyun yoluyla öğrenir, anlar ve kendilerini ifade ederler. Oyuncak kütüphaneleri aynı zamanda kütüphane kültürü, araştırma ve merak gibi alışkanlıkları erken yaşlardan itibaren geliştirmektedir (Samancı ve Çetintaş, 2018: 148). Türkiye Cumhuriyeti ve UNICEF 1991-1995 yılları arasında hazırlanan Erken Çocukluk Gelişimi ve Okul Öncesi Eğitim Projesi kapsamında 1994 yılında yapılan toplantıda “Oyuncak Kütüphanesi” ile ilgili olarak ilk adımlar yapılmıştır (Kamaraj, 2000: 180). Oyuncak kütüphaneleri, çocukların okul öncesi dönemde kitaplarla tanışmasında, okuma sevgisinin geliştirilmesinde, merak ve merak duygusunun aşılmasında önemli bir rol oynayabilmektedir

Kütüphaneler çocuklar için okuryazarlığa açılan bir kapı görevi görmelidir. Çocuk programları halk kütüphanelerinin temel bir unsuru olmalıdır. Okul öncesi çocuklar için masal saatleri, elli yılı aşkın bir süredir çocuk kütüphanesi hizmetlerinin önemli bir parçası olmaktadır (Pew Research Centre, 2013). Çocuk kütüphaneleri, küçük çocuklardan gençlere kadar çeşitli yaş gruplarına hitap eden ve büyüdükçe hepsine hitap eden kurumlardır. Buldukları bölgenin yerelliğini yansıtmalarının yanı sıra çocukların bireysel gelişimlerini desteklemek üzere kurulmuş evrensel değerlere sahiptirler. Ayrıca, birey, toplum ve devlet yaşamının sağlığına önemli katkılarda bulunurlar. Çocuk kütüphaneleri, toplumda çocuklar ve aileler arasında fırsat eşitliğini teşvik etmeyi ve eşitsizliği azaltmayı amaçlamaktadır (Khan, 2018: 25; Akkaya & Odabaş, 2019: 62; Aldemir, 2014: 34).

Çocuk kütüphaneleri bebeklere, küçük çocuklara, 13 yaşına kadar olan okul öncesi ve okul çocuklarına, özel ihtiyaçları olan gruplara, ebeveynlere, aile üyelerine, bakıcılara ve medya alanında çalışan yetişkinlere hizmet vermeyi amaçlamaktadır. Çocuk kütüphaneleri, çocuklar ve aileler için kaynaklara ve hizmetlere anlamlı erişim sağlayarak becerilerin geliştirilmesinde çok önemli bir rol oynar. Görsel, dijital ve medya okuryazarlığını, kültürel gelişimi ve her çocuğun hakkı olan bilgi işlevlerini teşvik etmeyi hedeflemektedir. Ayrıca, yaşam boyu öğrenme kapsamında yaratıcı programlara erişimi kolaylaştırmakta, çeşitli etkinlikler sunmakta ve çocukları kendine güvenen bireyler olmaya teşvik etmektedir. Kütüphaneler aynı zamanda barışçıl bir dünya için de çaba gösteren kurumlardır. Uluslararası Kütüphane Dernekleri ve Kurumları Federasyonu (IFLA) bu konularda kılavuzlar yayınlamaktadır (Yılmaz ve Ekici, 2011: 546-548; Rankin vd., 2018: 7). Yeni medya ile birlikte kütüphaneler dijital ortamlara uyum sağlamaya çalışmaktadır.

2014 yılında küçük çocuklarla kütüphanede yeni medya kullanımına ilişkin araştırmalar başladığında küçük çocuklarda teknolojinin kullanımına ilişkin çelişkili görüşleri dikkat çekmektedir. Birçoğu çok katmanlı öğrenme araçlarının faydalarını görürken, diğerleri yeni medyanın okuryazarlık becerilerine müdahale ettiğini düşünmektedir. 2019 yılı itibarıyla ise, küçük çocuklarla etkileşime girenler teknolojisine yanlısı da olsa karşıtı da olsa yeni medyanın kalıcı olacağını düşünmektedir (Campana vd., 2019: 24). Türkiye’de 2015 yılında okul kütüphaneleri yönetmeliği güncel gelişmelere uyum sağlayacak biçimde yenilenmiştir. Danışma hizmeti aracılığıyla da gereksinim duyulan basılı ve elektronik ortamlardaki bilgiyi en kısa zamanda elde edilmesini hedeflemektedir (Önal, 2015: 243). Yeni medyanın tüm alanlara girmesiyle kütüphane kültürü de çağa ayak uydurmak, yok olup gitmemek için değişim dönüşüm sürecine girmektedir.

Teknolojinin yükselişine rağmen, çocuklar için basılı kitapların kütüphanelerde bulunmaya devam edeceğine dair bir inanç vardır; tıpkı asansörlerin ve ampullerin mevcudiyetine rağmen merdivenlerin ve mumların hala var olması gibi. Yirmi birinci, yirmi ikinci ve yirmi üçüncü yüzyıllar ve ötesi için daha iyi bir gelecek yaratmak açısından, geleneksel ve modern unsurları harmanlamak önem taşımaktadır (Medlar, 2016: 30-33).

Türkiye’de Milli Eğitim Bakanlığı, eğitimde bilgi hizmetlerinin yaygınlaştırılması amacıyla kütüphane, bilgi ve belge yönetimi ile ilgili projeler yürütmektedir. Bu projeler arasında FATİH (Fırsatları Artırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi), Z-Kütüphane (Zenginleştirilmiş Kütüphane), Türkiye Eğitim Portalı, Uluslararası Bilgisayar ve Bilgi Okuryazarlığı Çalışması (ICILS), Ortak Hafıza, Eğitim Bilişim Ağı (EBA), Sennet Projesi (Özel Eğitim İhtiyaç Ağı) ve E-Müfredat (TT-BS) yer almaktadır (Önal, 2015: 243-244).

Kitaplar çocukların bilişsel, duygusal ve psiko-motor gelişimlerini desteklemek için çok önemli bir araçtır ve dil, sosyal ve ahlaki gelişimleri üzerinde doğrudan bir etkiye sahiptir. Kitaplar çocuklara düşünme, problem çözme, yaratıcılıklarını ve becerilerini geliştirme, doğaya, insanlara ve olaylara karşı daha duyarlı olma fırsatı sunmaktadır. Ayrıca kitaplar çocukların kişilik gelişimine katkıda bulunmakta, duygusal ve ruhsal ihtiyaçlarının karşılanmasında önemli bir rol oynamaktadır (Tanju, 2011: 31). Kütüphane alışkanlıklarını teşvik etmek amacıyla birçok ülkede yarışmalar düzenlenmekte, çocukların kitap ve kütüphane sevgisini geliştirmek için ödüller verilmektedir.

Çocuk kütüphaneleri, erken dönemlerde çocukların bilişsel ve duygusal özelliklerini düzenlemeye ve davranışlarını yönlendirmeye yönelik hizmetlerle donatılmıştır. Bu özelliklerine bağlı olarak eğitim sistemlerini tamamlayıcı rolleri de vardır. Bu nedenle çocuk kütüphanelerinin çocukluk döneminin özelliklerine ve ihtiyaçlarına uygun olarak planlanması ve donatılması büyük önem taşımaktadır (Akkaya ve

Odabaş, 2019: 90-91). 2013 yılında New York ve Ohio'daki iki şehir halk kütüphanesi sistemi, yaz okuma programlarının teşvik ve ödülleri sağlayarak katılımcıların okuma motivasyonunu artırdığını keşfetmiştir (Small vd., 2017). Pew Araştırma Merkezi'nin 'İnternet ve Amerikan Yaşamı Projesi'nin kütüphanelerin insanların ve toplumların yaşamındaki rolüne ilişkin raporuna göre, ebeveynlerin %94'ü kütüphanelerin çocukları için önemli olduğunu düşünmekte, %84'ü kütüphanelerin çocuklarına okuma ve kitap sevgisi aşılamaya yardımcı olduğuna inanmakta ve %71'i kütüphaneleri çocuklar için güvenli bir yer olarak görmektedir. Ayrıca, ebeveynlerin %97'si kütüphanelerin çocuklar ve gençler için programlar ve sınıflar sunmasının önemli olduğuna inanmaktadır (Zickuhr vd., 2013). Son zamanlarda kütüphaneler, tıraş kremi, kum, su ve dokunsal öğeler gibi benzersiz duyuşal aktiviteler içeren duyuşal hikâye zamanları sunmaya başlamaktadır. Duyuşal oyun zamanı programları, çocuklara çevrelerini keşfetme ve çevreleriyle etkileşim kurma fırsatı sunmaktadır. Bu uygulamalar, kütüphanecilerin çocukların duyuşal-motor gelişimini desteklemek için duyuşal uyarıma ihtiyaç duyduklarını fark etmeleriyle ortaya çıkmaktadır (Hickey vd., 2018: 19).

Çocukluk dönemi hayal gücünün, merakın, yaratıcılığın en yoğun olduğu dönemlerdendir. Okuma alışkanlığı ise yaşam kalitesini artırmanın ve yenedünyaları keşfetmenin birincil aracıdır. Oyuncak ve çocuk kütüphaneleri de dâhil olmak üzere kütüphaneler, okuma sevgisini teşvik etmede ve kitaplarla bir bağ geliştirmede çok önemli bir rol oynamaktadır. Duyuşal uyarım sağlamak, çocukların kitap ve kütüphane sevgisini teşvik etmek için gereklidir. Günümüzde ise çocuklara kitapları sevdirmek, kütüphane sevgisi kazandırmak için onlara ulaşmanın en kolay yollarından birisi de kütüphane temalı çizgi filmlerden geçmektedir. Çizgi filmler, dijital çağda çocuklarda okuma sevgisini geliştirmenin bir yolu olabilir.

Bir çocuk büyüme sürecinde gerçek dünya ile hayal dünya arasındaki farkı ayırt etme yaşına geldiğinde, bir çizgi film sesini ya da çocukluğunda gördüğü bir reklam müziğini büyüyüncüye kadar aklının bir köşesinde tutmaktadır. Çocuğun mesaj aklına yerleştirilmekte ve onu fark ettiğinde eleştirel düşünme yaparak düşüncesinin sonucu olarak yeni bir ürün ortaya getirebilmektedir. Bu konuda dijital çağda, çocukları kitle iletişim araçlarını daha çabuk anlayabilmekte ve onların kendi kendine öğrenme yetilerinden söz edilmektedir (Moghaddam, 2017: 44-45). Çocukların en çok izlediği programların çocuk programları ve çizgi filmler olması özellikle çocuk programlarının çizgi filmlerle dolu olması bu etkileşim alanının çizgi filmler için de geçerli olduğunu göstermektedir (Güler, 1989: 169-170).

Türkiye'de çizgi filmler, izleyiciye bir mesaj iletmek için bir film biçimi olarak kullanılmaktadır (Güler, 1989: 172). Çizgi filmler insan benliğini sunulan konuların içeriği, söz ve davranışlar, iletilen konu ve bir konunun sunulmuş biçimi olarak iki yönden sarmaktadır.(Güler, 1989: 172). Araştırmalar çizgi film izleyen öğrencilerin kelime anlamlarını daha iyi kavrayabildiklerini göstermektedir. Bu nedenle, öğretmenler çizgi filmleri ders materyali olarak sınıf içi etkinliklere dahil ederek müfredatı geliştirebilir (Adanır vd., 2023: 7). Çizgi filmler eğlenceden daha fazlası için kullanılarak öğrenme faaliyetlerini de kolaylaştırabilirler. Basit anlatıların eğlenceli karakterlerle sunulması öğrenme sürecini destekler ve etkili içerik sayesinde zihinsel, sosyal ve duyuşal gelişime katkıda bulunur. Çizgi film temelli eğitim; dil becerileri, mülakat teknikleri, matematiksel kavramlar, çizim ve boyama etkinlikleri, değerler eğitimi ve sosyal becerilerin öğretilmesinde kullanılabilir. Çocukların dışarıdan gelen uyarıcılara açık olduğu dönemlerinde çizgi filmlerde yer alan karakterler, diyaloglar, müzikler ve daha birçok unsur dikkatlerini çekmektedir. İzledikleri renkli dünyada kendilerine yer edinmek için karakterlerin davranışlarını benimseyen ve onlar gibi olmak isteyen çocuklar için çizgi filmlerde temalara ayrıca dikkat edilmesi gerekmektedir.

1.2. Kültürel Çalışmalar ve Alımlama Analizi

Frankfurt Okulu teorisyenleri çalışmalarına 1930'larda başlamış ve Marksist gelenek içinden eleştirel teori geliştirmişlerdir. Kapitalizm, ideoloji ve medya üzerine yazdıkları yazılar geniş kapsamlı bir etkiye sahip olmuştur. Raymond Williams, Stuart Hall ve Paul Gilroy gibi akademisyenler bu fikirlerden etkilenmişlerdir. Bu fikirleri, Birmingham Üniversitesi Kültürel Çalışmalar Merkezi'nde geliştirilen ve kendi yollarını şekillendiren kültürel çalışmalarla birleştirmişlerdir (Hoops ve Drzewiecka, 2017).

İngiliz Kültürel Çalışmalar geleneği, 1960' lardan bu yana çağdaş kapitalist toplumlarda, özellikle de Birleşik Krallık' ta kültür üzerine çalışmaktadır. Başlangıçta edebiyata odaklanan bu gelenek, o zamandan beri sınıf mücadelelerinin, toplumsal eşitsizliklerin, ideolojinin ve direnişin nasıl yeniden üretildiğini inceleyen disiplinler arası bir yaklaşım benimsemiştir. Başlangıçta elit ve yüksek kültüre odaklanılmıştır. Ancak daha sonraki araştırmalar popüler kültür, kitle kültürü ve gündelik yaşam kültürünü de kapsamıştır (Yaylagül, 2006: 112). İngiliz Kültürel Çalışmalar geleneği modern toplumlarda ideolojinin rolünü sorgulamış ve farklı ideolojik geleneklerin kültürel pratikleri nasıl şekillendirdiğini incelemiştir. Stuart Hall, David Morley ve İen

Ang gibi akademisyenlerle birlikte medya çalışmalarında yalnızca medya ideolojilerine odaklanmak yerine izleyici alımlamasının önemini de vurgulamıştır (Akgün ve Arık, 2021: 117).

Stuart Hall, Kültürel Çalışmalar ve kültür sosyolojisinde Gramsciyan ve Althusserci gelenekleri sentezlemesiyle tanınan, Kültürel Çalışmalar'ın önde gelen isimlerinden biridir. 1970'ler ve 1980'ler boyunca yayınlanan Encoding/Decoding makalesi büyük beğeni toplamıştır. Hall, makalesinde televizyon söylemindeki iletişim süreçlerinin medya mesajlarına nasıl yansıdığını ve bunların üretim, dolaşım ve tüketim döngüsündeki yerini inceleyerek yeni bir iletişim kuramı geliştirmeyi amaçlamıştır (Halifeoğlu, 2015: 249-253).

1970'lerde yeni izleyici araştırmalarını tanımlayan yaklaşımların temelini atan Stuart Hall, medya metinlerinin çözümlenmesinden ziyade anlam üretimine odaklanmaktadır. Hall'un temel kaygısı, izleyicilerin izlediklerini nasıl anlamlandırdıkları ve günlük yaşamlarında toplumsal anlam üretimi açısından nasıl farklılaştıklarıdır. Bu soruları yanıtlamak için araştırmacılar nitel analiz, etnografik izleyici araştırması, derinlemesine görüşme ve gözlem yöntemlerini kullanmaktadırlar (Yaylagül, 2006: 117-119; Mutlu, 1999: 99-101; Şakı-Aydın, 2007: 125). Ancak bu model, doğrusallığı ve gönderici/alıcı/iletişim düzeyine odaklanması nedeniyle eleştirilmektedir. Hall'a (2003: 309) göre, ayrık anlamların üretilmesi, dolaşıma sokulması, dağıtılması, tüketilmesi ve yeniden üretilmesi süreci faydalı görülmektedir. Her ne kadar televizyon göz önünde bulundurularak formüle edilmiş olsa da, bu teori herhangi bir kitle iletişim aracına uygulanabilmektedir. Teori, izleyiciyi istenen yoruma götüren yüzeysel bir anlam ve yapıya sahip belirli mesajlarla kodlanmaktadır. İzleyici, kitle iletişim araçları tarafından sunulan içeriği, kendi deneyimlerinden ve düşüncelerinden kaynaklanan diğer anlam yapılarıyla birlikte algılamaktadır. Alıcı, mesajı amaçlanan yönünün ötesinde yorumlama yeteneğine sahip olmakta ve bu da potansiyel çarpıtmaya yol açmaktadır (McQuail and Windahl, 1997: 170-171; Hall, 2004: 59).

Hall'un modelinin önemli bir özelliği, kodlanmış anlamın egemen ideoloji içinde kodlandığının varsayılmasıdır. Yani herhangi bir kodlanmış mesajın ideolojik eğilimi olduğu gibi kabul edilir ve tesadüfi değildir (Ross, 2011: 4). Kodlar, içeriklerinden seçim yapılan birçok birimden oluşmakta, tüm kodlar belirli bir anlam taşımakta ve karşılıklı ilişki içindedir. Tüm kodlar, tanımlanabilir bir toplumsal ya da iletişimsel işlevi yerine getirmekle birlikte, uygun medya iletişim kanalı aracılığıyla aktarılabilir (Fiske, 2003: 92). 'Kodlama/kodçözme', medyanın ideolojik rolünü ve anlamları ne ölçüde yönettiğini ve alternatif anlamlara ne ölçüde yol açtığını araştırarak, aynı medya olayının farklı okumalarının neden ortaya çıktığına ışık tutmaktadır. Kodlanan mesaj biçimi üretebilmesi için izleyici tarafından çözülmesi gerekmektedir. Kod çözme anında toplumsal kullanımlar veya politik etkinlikler kazanmaktadır. Hall'e göre kod çözme, iletişim sürecinin en önemli ama en çok ihmal edilen yönüdür (Hall, 2004: 63- 65). Stuart Hall, tüketici konumundaki izleyici, anlamı yeniden şekillendirmesi açısından aynı zamanda üretici olduğunu savunmaktadır. Kodlama aşamasında ekran, format, dil ve iletişim söylem alanı vardır. İzleyiciyi kapsayan kodaçım aşamasında mesajın sosyal ya da siyasal etkiye ulaşması belirlenir. Kodlanmış mesaj biçiminin bir anlam üretebilmesi etki yaratabilmesi için izleyici tarafından kodaçım tabi tutulması gerekmektedir. Anlamı ortaya çıkaran izleyicinin kodlanmış mesajı çözmesidir (Halifeoğlu, 2015: 252). Kod çözme süreçleri birbirinden nispeten bağımsız olan ayrı "an"lar olarak görülmektedir. Kod çözme sürecinde; baskın-hegemonik, müzakere edilmekte ve muhalif kod çözme formülasyonu ortaya çıkmaktadır (Ross, 2011: 2).

Hall, kod çözümlenmelerinin yapılabileceği üç varsayımsal konumun ana hatlarını şu şekilde çizmektedir (Hall, 2004: 70):

1. Baskın-Hegemonik Konum: İzleyicinin mesajı kodlama süreci ve egemen kültürel düzen tarafından meşrulaştırılan kodlar açısından çözdüğü yer.
2. Müzakere Edilen Konum: İzleyicinin egemen kodları benimseme ve bunlara karşı çıkma potansiyeline sahip olduğu çelişkili konum.
3. Muhalif Konum: Hall için en önemli siyasi alanlardan biri, izleyicinin egemen kodları tanıdığı ve onlara karşı çıktığı konumdur.

İlk okuma kodlayanla aynı düzeyde olup egemen algılama çerçevesi içindeki anlamlandırmadır. İkincisi, müzakereci bir okuma edimidir. Bu edim gerçekleşirken kodaçımlayan tüketici, egemen anlamlandırmaların bazılarını kabul edip bazı yönlerini reddetmekte ya da değiştirmektedir. Üçüncü konum ise, tercih edilen okumaya karşıt olma durumudur. Hall, egemen anlamlandırma ya da söylemleri izleyicinin tamamen reddedebilmesini, çözümlenmesini ya da karşı çıkarak okuyabilmesini savunmaktadır. Bu üç okuma edimi ile aynı zamanda mesajın toplumsal algılama üzerine göre hegemonik, hâkim ve muhalif pozisyona sahip olmasından ötürü de ayrılmaktadır (Halifeoğlu, 2015: 252).

2. YÖNTEM

Bu çalışma kütüphane temalı çizgi filmlerin sayıca azlığı ve çalışma konusuyla ilgili literatür eksikliğini göz önüne alarak çizgi filmlerde kütüphane temasının çocuklar tarafından nasıl alımlandığını ortaya çıkarmak için temeli nitel araştırma yöntemlerinden görüşme tekniği kullanılmaktadır. Verilerin analizi Stuart Hall'ın kodlama ve kodaçıklama yaklaşımı çerçevesinde alımlama analiziyle yapılmaktadır. Bu bölümde araştırma problemi, araştırmanın amacı, araştırma grubu ve örnekleme, araştırmanın analiz birimi, veri toplama araçları, araştırma soruları ve verilerin analizini içeren alt başlıklar yer almaktadır.

2.1. Araştırmanın Problemi

İlkokul çağı, 7-10 yaş arası, çok önemli bir gelişim dönemidir. Bu süre zarfında çocuklar geleceğini şekillendirecek bilgi, beceri ve alışkanlıkları edinmektedirler. Bu gelişim döneminde kütüphane sevgisini geliştirmek de önemlidir. Kütüphaneler öğrenme ve keşif için hayati merkezler olarak hizmet vermektedir. Çocuk kütüphaneleri özel bir kullanıcı grubuna hizmet eder ve çocuğa görelilik, fırsat eşitliği, gelişim döneminin özelliklerini bilme, erken müdahale ve yaşam becerileri gibi önemli konuları kapsamaktadır (Temiz ve Yılmaz, 2023: 51). Dijital çağda çocuklara kütüphaneleri sevdirmenin etkili yollarından biri de çizgi filmlerdir. Çalışmada kütüphane içerikli çizgi filmlerin azlığı göz önüne alınarak, Nane ile Limon çizgi filmi seçilmektedir. Nane ile Limon çizgi filminin toplam 128 bölümü bulunmakta olup çalışmaya Kütüphane bölümü dâhil edilmektedir. 11 dakika 2 saniye süren Kütüphane bölümünün çocuklar tarafından nasıl alımlandığı, kütüphane temasının çocuklarda nasıl etki uyandırdığı ve karakterlerle özdeşleşme durumlarının ne olduğu tespit edilmeye çalışılmaktadır. Bu sorundan yola çıkarak çalışmada “kütüphane temalı çizgi filmlerin çocukların kütüphaneye yönelik tutumlarını ve kütüphaneleri kullanma alışkanlıklarını nasıl etkilediği” problemine cevap aranmaktadır.

2.2. Araştırmanın Amacı

Çalışma çizgi filmlerin içeriklerinin çocukları etkilediği varsayımıyla “çizgi film, alımlama analizi, çocuk, kütüphane” ekseninde yapılmakta ve çizgi film ve kütüphane ile ilgili literatür eksikliğine katkı sağlamak, Türkiye’de çok fazla çalışılmayan bir konu olarak araştırmacıların dikkatini çekmesi bakımından önem taşımaktadır. Çalışma, çocukların kütüphane temalı çizgi filmleri nasıl anlamlandırdığını tespit etmeyi amaçlamaktadır. Bu amaçla, kütüphane ile çizgi film temasının çocuklar üzerindeki etkisini belirleyerek çocukların çizgi filmlere olan ilgisini tespit edip, çizgi filmde olan karakterlerle özdeşleşme durumlarını ve kütüphaneye olan ilgileri açığa çıkarılmaktadır.

2.3. Araştırma Grubu ve Örneklem

Alımlama analizi çalışmalarında araştırma grubu sınırlı tutulmalıdır (Şeker ve Balcı, 2013: 246). Çalışmada bu durum göz önüne alınarak araştırmanın evrenini Konya’da yer alan ilkokullar oluşturmaktadır. Bu evrende yer alan Konya Abdüssamet Fazilet Kuzucu İlkokulu yer alırken, araştırmanın örneklemini ise ilkokul 1.,2.,3.,4. sınıfa giden 4 kız ve 6 erkek öğrenci oluşturmaktadır.

Bu araştırma için Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Etik Kurulu’ndan, 16.10.2023 tarihli E.614115 sayılı belge ile etik kurul onayı alınmıştır.

2.4. Araştırmanın Analiz Birimi

Çalışmanın analiz birimi olarak kütüphane temalı çizgi filmler genellikle ilköğretim çağındaki çocuklara yönelik olduğu için ve Nane ile Limon çizgi filmi Kütüphane bölümü, MEB Yayınları Türkçe 4. Sınıf ders kitabı “Dinleme ve İzleme” (Kaftan-Ayan vd., 2018: 33) bölümünde yer aldığından dolayı seçilmektedir. “Nane ile Limon” çizgi filmi 2013 yapımı TRT Çocuk ve Minika Çocuk kanallarında yayınlanmaktadır. Film, Cordoba Animasyon Stüdyosu tarafından yapılmaktadır. Çizgi filmde yer alan bütün karakterler, sebze ve meyve ismiyle adlandırılmaktadır. Konusu, Limon karakterinin meraklı, afacan ve bir çocuk oluşu, ablası Nane’nin ise bilgili, ağırbaşlı oluşu ve bu iki kardeşin karşılaştıkları olayları ve sorunları güzel bir şekilde çözmesi üzerine kuruludur. Kütüphane bölümünde yer alan karakterlerden, Biber, Limon’un en yakın arkadaşıdır ve biraz yaramaz ve hareketli bir yapısı vardır. Mandalina ise, Limon ve Biber’in sınıf arkadaşıdır. Bilimi çok sever, sürekli laboratuvarında deneyler yapar. Biber ile pek anlaşamaz. Turp Abi ise Nane ile Limon’un bir yakınıdır (tr.wikipedia.org).

Nane ile Limon çizgi filmi Kütüphane bölümünün konusu, Biber ile Limon’un Fen Bilgisi dersinde verilen araştırma ödevi üzerine kuruludur. Ödevin teslim edilmesine bir gün kaldığı halde bir şey yapmayan karakterler okulda Turp Abi ile karşılaşmaktadır. Turp Abi onlara kütüphaneden içinde bütün fen deneyleri

olan bir kitap önermektedir (TRT Çocuk, 2017) Çizgi filmde önerilen kitabı bulmak ve ödevlerini yetiştirebilmek için kütüphaneye giden karakterlerin macerası ele alınmaktadır.

2.5. Veri Toplama Araçları ve Araştırma Soruları

Çalışmanın veri toplama analizi aşamasında ilk olarak literatür taranmakta ve ilköğretim çağındaki çocukların kütüphane bilgisi, sevgisi, ilgisi ile ilgili algılarının tespit edilmesi için veri toplama olarak mülakat tekniği kullanılmaktadır. Katılımcıların kimlik bilgileri gizli tutulup demografik sorulardan yaş, cinsiyet ve kaçınıcı sınıf olduğu sorularına Tablo 1’de yer verilip daha sonra çizgi filmin temasıyla ilgili sorulara yer verilmektedir. Katılımcıların isimleri gizli tutulmakta ve sırasıyla K1, K2, K3, K4 gibi kodlar verilmektedir. Toplamda 14 soruya yer verilmekte ve hazırlanan sorular kapsamında katılımcıların çizgi film hakkında düşünceleri, karakterle özdeşleşme durumları, kütüphane temalı çizgi filmlere yönelik ilgisi, çizgi filmde öğrendiği bilgiler ve genel anlamda çizgi filmde hangi temaları sevdiği ve kütüphaneye daha önce gidip gitmediği sorulmaktadır. Nitel araştırma görüşme tekniği tanıtıcı, doğrudan, yapılandırıcı ve yorumlayıcı sorular kapsamında hazırlanan sorulardan 11. ve 14. soruların benzerliği güvenilirliği ölçmek amacıyla çizgi filmin içeriğine uygun olarak özgün hazırlanmaktadır.

Aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranmaktadır:

1. Nane ile Limon çizgi filminde sizce ne anlatılmak istemektedir?
2. Çizgi filmde en sevdiğiniz sahne-olay hangisi oldu?
3. Çizgi filmdeki “Limon” sizce nasıl bir karakterdir?
4. Limon’un ödev yapmayı geciktirmesi hakkında ne düşünüyorsunuz?
5. Nane ile Limon’un kütüphane bölümü size ne öğretti?
6. Limon ile Biber’ in kütüphanede kitap arama sahnesi sizde nasıl bir his uyandırdı?
7. Turp Abi ödevi için Limon’a sizce yardımcı oldu mu?
8. Çizgi filmde size benzeyen karakter var mı? Neden kendinizi o karaktere benzettiniz?
9. Genel anlamda izlediğin çizgi filmlerde sizin en çok sevdiğin konular hangisidir?
10. Kütüphane ile ilgili çizgi filmler olsa izlemek ister misiniz?
11. Ödevlerinizi kütüphaneden araştırarak yaptığınız oldu mu?
12. Çizgi filmde beğenmediğiniz sahne var mı?
13. Çizgi filmde ilk defa öğrendiğiniz bir şey var mı?
14. Daha önce kütüphane gittiniz mi? Gittiyseniz ödev yapmak için mi, gezmek, keşfetmek için mi gittiniz?

2.6. Verilerin Analizi

Verilerin analizinde Nane ile Limon çizgi filminin Kütüphane bölümünde yer alan öğelerin alımlama analizi çerçevesinde çözümlenmesi gerçekleştirilmekte ve katılımcıların çizgi filme ait kodaçılmaları değerlendirilmektedir. Görüşmeler sırasında katılımcılardan elde edilen ham veriler olduğu gibi aktarılmakta, herhangi bir kısaltma yapılmamakta veya görüşmedeki kelimeler mesajın anlamını değiştirmemek ve bozmamak için düzeltilmemektedir. Elde edilen veriler bilgisayar ortamında kayıt altına alınmakta ve korunmaktadır.

2.7. Bulgular ve Yorum

Çalışma seçilen çizgi filmin bir bölümünü kapsamaktadır. Bu bağlamda katılımcılardan yalnızca seçilen bölümle ilgili görüşler alınmaktadır.

Tablo 1: Katılımcı Kişilerin Demografik Özellikleri

Katılımcı	Sınıf	Yaş	Cinsiyet
K1	3. Sınıf	9	Erkek
K2	2. Sınıf	8	Erkek
K3	3. Sınıf	9	Kız
K4	3. Sınıf	9	Kız
K5	4. Sınıf	10	Kız
K6	2. Sınıf	7	Erkek
K7	2. Sınıf	7	Erkek
K8	1. Sınıf	6	Erkek
K9	4. Sınıf	9	Kız
K10	4. Sınıf	9	Erkek

“Nane ile Limon” çizgi filminin “Kütüphane” bölümüne yönelik yapılan alımlama analizinde çizgi filmin izletildiği 10 katılımcının verdiği cevaplar aşağıdaki yer almaktadır.

Görüşmelerde ilk olarak çizgi film hakkında bilgi verilmesi istenmektedir. “Nane ile Limon çizgi filminde sizce ne anlatılmak istemektedir?” sorusuna katılımcıların verdiği cevaplar şu şekildedir:

- K1: Kütüphanenin önemi
- K2: Yapacakları proje için ödev aramaları
- K3: Çizgi filmde çalışarak başarıya ulaşılacağı
- K4: Çalışarak başarılı öğrenci olunacağı
- K5: Emek harcamadan asla başarıya ulaşamayacağı
- K6: Derslerini son güne bırakmamayı
- K7: Çalışmadan başarılı olunmayacağı
- K8: Biber ve Limon’un kütüphaneden fen bilgisi ile ilgili kitap aramaları
- K9: Araştırmanın önemi
- K10: Araştırmanın önemi

Çizgi filmde amaçlanan eğitici kodların amacına uygun olarak açıldığı görülmektedir. Bilgiye en iyi araştırma yaparak ulaşılacağı fikrinin hâkim olduğu çizgi filmin konusu Nane ile Limon’un kütüphanede araştırma yapması, ana fikri ise kütüphanede ödevlere, kaynaklara kolayca ulaşılabiliridir. Katılımcıların, kütüphanenin önemine değindiği ve çalışarak başarılı olunacağı cevaplarının çoğunlukta olması katılımcıların hepsinin mesajı verici kaynağın koduna göre açıklama yaparak egemen (hegemonik) okuma yaptıklarını açığa çıkarmaktadır.

Çocukların dikkatini çeken sahnelerin ne olduğuna yönelik kodların açılımı için sorulan soruya katılımcıların verdikleri cevaplar incelendiğinde çocukların zihinlerinde bölümün temasıyla örtüşen kütüphane sahnesinin daha fazla yer ettiği görülmektedir. K1-K2-K5-K7-K8’in kütüphanede kitap arama sahnesinin ilgisini çekmesi istenen egemen (hegemonik) okuma yapılarak kütüphanede nasıl kitap aranması gerektiğine değinen kodu açıklarken, çocukların verdikleri cevaplar çizgi filmin kodlarından olan ama birbiriyle farklılık gösteren yanıtlar da içermektedir. K4-K6-K9-K10’un verdiği cevaplar kendi hayal dünyalarında egemen okuma içerisinde yer alan farklı kodaçılımları yapmaktadırlar. Katılımcıların cevapları şu şekildedir:

- K1: Kütüphane
- K2: Kütüphanede kitap aramaları
- K3: En sevdiğim sahne hayal kurup dedektif olduğu yer
- K4: Kitapları düşürüp arkadan birinin çıkışı
- K5: Turp Amca’nın kitabını bulduklarında içinden çıkan
- K6: Limon ile Biber raftan kitap çekince birden karşısına biri çıktı korktular o sahne çok komikti
- K7: Kitap araştırma
- K8: Biber ile Limon’un kitap araştırması
- K9: Kütüphanede kitap ararlarken Limon’un düşmesi
- K10: Kütüphanede kitapların düşmesi

Meraklı, afacan ve çizgi filmde ödevini geciktirdiği için sorumluluk sahibi görülmeyen bir karaktere sahip olan Limon’un çocukların gözünde nasıl bir karakter olduğu sorulmaktadır. Katılımcıların cevabı ise şu şekildedir:

- K1: Meraklı
- K2: Üşengeç ödevini yapmayı geciktirdiği için
- K3: Limon meraklı bir karakterdir
- K4: Ödevini yapmayan birisi
- K5: Meraklı ve araştırmacı
- K6: Eğlenceli, ödevini dikkatli dinleyen biri
- K7: Biraz umursamaz
- K8: Şakacı bir karakter
- K9: Sorumluluk sahibi olmayan bir karakterdir
- K10: Eğlenceli ve unutkan

Üçüncü soruda katılımcılar Limon karakterine yönelik soruyu büyük çoğunluğu “sorumluluk sahibi olmayan bir karakter” kod açımıyla okuyarak egemen (hegemonik) okuma yapmaktadırlar. Kendi hayal dünyasında karakteri farklı şekilde kodlandıran çocuklar da müzakere edilen bir okuma yaparak farklı bir karakter kodu ile okuma gerçekleştirmektedirler. Üçüncü soruyla bağlantılı olan diğer soruda “Limon’un ödev yapmayı geciktirmesi hakkında ne düşünüyorsunuz?” çocukların yaptıkları okumada hepsinin egemen

(hegemonik) okuma yaparak “ödevin zamanında yapılması gerektiği” kod açılımıyla örtüşen cevaplar vermektedirler. Cevaplar şu şekildedir:

- K1: Zamanında ödev yapmayı
- K2: Ödev yapmak istemediği için geciktirdi
- K3: Ödevini ertelemesi onun bütün işlerini düzgün yapmasını engeller
- K4: Kütüphaneden araştırarak herşeyi öğrenebiliriz
- K5: Sorumluluğu geciktirmemeli
- K6: Limon bence bir daha ödevini son güne bırakmayıp zamanında yapmalı
- K7: Zamanında ödevini yapmalı
- K8: Yetiştiremediği için geciktirmiş
- K9: Cevap yok
- K10: Ödevini sonra bırakmamalı çok gün var diye ertelememeli

“Nane ile Limon’un Kütüphane bölümü size ne öğretti?” sorusuna çocukların verdiği cevapların çoğunda verilmek istenen önemli kodlara uygun egemen (hegemonik) okuma yaparak kodaçılımı yaptığı görülmektedir. K4’ün verdiği cevap ise kendi dünyasında çizgi filmde olan kodlamalara uygun olan aykırı bir bakış açısı sunmayan temaya uygun okuma yaparak karakterin etkisinde kaldığı açılımı yapmamıza sebep olmaktadır.

- K1: Kütüphanede her bilginin olduğu
- K2: Ödevimi zamanında yapmayı
- K3: Bu bölüm bana çalışmadan bir şeyi yapamayacağımızı öğretti
- K4: Limon kötü bir davranış yapıyor
- K5: Çalışmadan başarılı olunmaz
- K6: Kütüphanede sessiz olmamız gerektiğini birde kitapların harf sırasına göre dizili olduğunu
- K7: Derslerle ilgili bilmediğini kütüphaneden bulacağını
- K8: Fen bilgisi kitabı nasıl araştırılır onu öğretti
- K9: Her görevi zamanında yapmak gerekir
- K10: Çalışmanın önemi

Çizgi filmin dikkati üzerine çeken sahnelerinden olan kütüphanede kitap arama sahnesi üzerine, “Limon ile Biber’ in kütüphanede kitap arama sahnesi sizde nasıl bir his uyandırdı?” sorusunda çocuklardan farklı cevaplar gelse de aynı duygular besledikleri görülmektedir. Heyecanlanma, eğlenceli bulma, merak hissi, komik ve ilgi çekici bulma kod açılımları verilmek istenen kodlara uymaktadır. K6’nın verdiği “markette en sevdiğim çikolatayı aradığım gibi hissettim” cevabı ise kendilerince önem verdiği şeylerle özdeşleşme yapımları açısından önem taşımaktadır.

“Turp Abi ödevi için Limon’a sizce yardımcı oldu mu?” sorusuna katılımcıların hepsi evet oldu cevabını vererek “Turp Abi’nin Limon’a izlemesi gereken yolu emek çekerek öğrettiği ve kütüphane alışkanlığı kazanması gerektiği” kodu, egemen (hegemonik) okuma yapımları olarak açıklanmaktadır. Çizgi filmde Turp Abi ödevini yapmayan Limon’u kütüphaneye gitmesine sevk ederek ona kütüphane alışkanlığı kazandırmak istemektedir.

Çizgi filmde meraklı, çalışkan, akıllı, üşengeç gibi karakterler bulunmaktadır. Çocukların hangi karaktere kendilerini yakın hissettikleri öğrenmek için “Çizgi filmde size benzeyen karakter var mı? Neden kendinizi o karaktere benzettiniz?” sorusu sorulmaktadır. Cevaplar şu şekildedir:

- K1: Mandalina zamanında ödev yaptığı için
- K2: Limon, akıllı ama üşengeç olduğu için
- K3: Evet var. Ödevimi geciktirir sonrada yapmak için zamanım daralır. Aynı Limon ve Biber gibi.
- K4: Nane’ye benzettim: çalışkan olması
- K5: Limon var meraklı olduğu için
- K6: Yok, hepsi kitap okumayı seviyor ben sevmem
- K7: Var. Derslerde bazen bende Limon gibi olabiliyorum
- K8: Yok
- K9: Mandalina karakteri. Her şeyi zamanında, ödevlerini zamanında yapıyor
- K10: Yok

Katılımcıların cevapları incelendiğinde kendisiyle özdeşleşen karakteri kendilerine benzetmektedir. Ana karakterlerden olan Limon’un ödevini yapmamış olmasına rağmen eğlenceli bir karakter olduğu için dikkat çekip K2-K3-K5-K7’nin kendini ona benzetmesi dikkat çekmektedir. Katılımcılar karaktere dair kodaçılımları yapmaktadır. Karakterin olumsuz davranışları olsa da kendilerini ona yakın hissetmeleri karakterle özdeşleşme durumlarını açığa çıkarmaktadır. İki katılımcı ise çizgi filmde yer alan karakterlere kendini benzetmemiş

olması izleyicinin egemen kodları izleyip benimserken bunlara karşı çıkma potansiyeline sahip olduğu çelişkili konumundan dolayı müzakereli kod açılımına uygundur.

Çocukların dünyasını yakından tanımak ve sevdiği çizgi film içeriklerini öğrenmek için sorulan *dokuzuncu* soruda katılımcılar:

K1: *Macera, komedi*

K2: *Arkadaşlık, paylaşmak*

K3: *Eğlendirirken öğreten konular. Yani Rafadan Tayfa gibi.*

K4: *Komik anların olduğu*

K5: *Kütüphane konulu*

K6: *Meraklı ve komik çizgi filmleri severim*

K7: *Araştırma maddeyle ilgili*

K8: *İbi çizgi filminin araştırmalarını seviyor eğlenceli buluyorum*

K9: *Deney bölümlü olanlar*

K10: *Komik sahneler, ilgi çekici ve bilgilendirici şekilde cevaplar vermektedirler.* Dokuzuncu soru çocukların hangi çizgi filmleri daha çok izlediklerini öğrenerek onların sevdiği içerik türlerine göre kütüphane temalı çizgi filmlere yer verilebileceğini açığa çıkarmak için sorulmaktadır. Çocukların sevdiği çizgi filmlerde kütüphane teması işlenerek kütüphane sevgisi kazandırılabilir. Bu soruyla bağlantılı olarak “*Kütüphane ile ilgili çizgi filmler olsa izlemek ister misiniz?*” sorusuna 10 katılımcıdan 9’u “Evet, isterim” demesi kütüphane temalı çizgi filmi sevdiklerini açığa çıkarmaktadır. Kütüphane temasının çizgi filmlerde yer alması, çizgi filmlerde araştırmayı seven, okumaktan keyif alan karakterlerin olması karakterlerle özdeşleşen izleyicinin eğitici kodları alımlayarak faydalı içerikleri özümsemesinde etken olabilir. Böylelikle kitapları seven, araştırmak için konular bulan, sürekli eleştirel bakan bir nesil yetiştirilebilir.

On birinci ve on dördüncü soru birbiriyle bağlantılı olup güvenilirlik açısından sorulmaktadır. *On birinci* soruda “*Ödevlerinizi kütüphaneden araştırarak yaptığınız oldu mu?*” sorusuna katılımcıların hepsi “*Hayır, olmadı*” cevabı verirken, on dördüncü soruda “*Daha önce kütüphane gittiniz mi? Gittiyseniz ödev yapmak için mi, gezmek, keşfetmek için mi gittiniz?*” sorusuna katılımcıların cevapları şu şekildedir:

K1: *Kitap almak için gittik*

K2: *Hayır, gitmedim*

K3: *Gitmedim*

K4: *Gitmedim. Sadece okumak için kitap aldım*

K5: *Kitap almak için gittik*

K6: *Bir kere gittim onda da ablam kitap aldı okumak için o zaman gördüm kütüphaneyi o kadar*

K7: *Gitmedim hiç*

K8: *Gitmedim*

K9: *Okul kütüphanesine gittim*

K10: *Kütüphaneye hiç gitmedim*

Katılımcıların cevaplarına bakıldığında kütüphanelere sadece kitap almak için gittiklerini, ödev yapmak, gezmek, keşfetmek için gitmedikleri görülmektedir. “Nane ile Limon” çizgi filminin bölümünde olduğu gibi ödevlerini araştırmak, kütüphanede zaman geçirmek için kütüphaneye gitmemişlerdir. Çocukların gezmek, oyun oynamak için oyuncak kütüphanelerine, çocuk kütüphanelerine gitmemeleri çalışmanın açığa çıkardığı sonuçlar arasındadır.

“*Çizgi filmde beğenmediğiniz sahne var mı?*” sorusuna katılımcılardan 6’sı “hayır, yok” cevabını verirken, diğerleri dikkatini çeken hoşlanmadıkları sahneleri dile getirmektedirler. Çizgi filme yönelik “kütüphane merakı” temalı kodu katılımcılar tarafından egemen (hegemonik) okuma ile amaca uygun kod açılımı yapılmaktadır. K2, K4, K6 ise karakterin davranışlarını sevmediklerini belirtirken, katılımcılar kütüphane temalı çizgi filmi sevmiş birçoğu sahnelerden rahatsız olmamıştır. Bu durum katılımcıların karakterlerle özdeşleşme çabasını ortaya koyarak, çizgi film içeriklerine karşı muhalif okuma yapmadıkları sonucunu ortaya koymaktadır. Cevapların ham hali şu şekildedir:

K1: *Yok*

K2: *Kütüphanede meraklı çocuğun arkalarından gezmesi*

K3: *Yok*

K4: *Limon kütüphaneye giderken çocuğun resmini çizmesi*

K5: *Hayır yok*

K6: *Mandalinanın surat asma sahnesini beğenmedim*

K7: *İlk başlarken başını sevmedim*

K8: *Yok*

K9: Yok

K10: Yok

Eğitici öğeler taşıyan çizgi filmin kütüphane bölümünde çocuklara “Çizgi filmde ilk defa öğrendiğiniz bir bilgi var mı?” sorusu sorulmaktadır. Cevaplar şu şekildedir:

K1: Öğretmen ödevi ne zaman verdiyse o zaman yapmayı

K2: Maddenin yoğun olması, ağırlığının öneminin olmaması

K3: Kütüphanenin alfabetik sıraya göre dizildiğini öğrendim

K4: Demirin suyun dibine batması silginin batmaması

K5: Kitapların sıraya göre dizilmesi

K6: İlk defa öğrendiğim bir şey yok

K7: Su üstünde kalan ve batanları öğrendim

K8: Yok

K9: Suyun kaldırdığı maddeler

K10: Kitapların harflere göre dizilmesi

Katılımcıların çoğu verilen eğitici kodları egemen (hegemonik) okuma ile amaca uygun kodaçıklama yapmaktadır. Çizgi filmde yer alan “kütüphanede sessiz olunması gerektiği, kütüphanede kitapların alfabetik sıraya göre dizilmesi, suda batan ve batmayan maddelerde yoğunluk kısmı” kodları katılımcılar tarafından egemen (hegemonik) okuma ile açıklanmaktadır. Eğitici ve öğretici kodlar içeren çizgi filmde katılımcılar amaca uygun kodaçıklaması yapmaktadır. Bu durum çizgi filmlerde verilmek istenen mesajın izleyiciler tarafından doğru alımlandığını ortaya çıkarmaktadır. Çalışmada katılımcılar genel olarak tüm sorularda çizgi filmin içeriğine ve karakterlerin davranışlarına ilişkin kodlara uygun kodaçıklama gerçekleştirmektedirler.

SONUÇ VE ÖNERİLER

İyi bir okuyucu olabilmenin yolu kitaplardan geçmektedir. Kitapları seven ve okuma arzusu duyan bireyin ilk başvuracağı yerlerden birisi de kütüphanelerdir. Kütüphaneler, okul öncesi dönemden yetişkinliğe kadar birçok kitapla okuyucusuna hitap etmektedir. Teknolojinin gelişmesi ile kütüphanelerde çağa ayak uydurmakta ve eli kitap tutan herkese yenilikler sunmaktadır. Dijital çağda çocuklara ulaşabilmenin en kolay yolu çizgi filmlerdir. Çocuklar çizgi filmlerin kodlarından etkilendiği varsayımıyla ele alınan çalışmada çocukluk çağının en önemli dönemlerinden olan (7-10) yaş arası çocukların kütüphane sevgisi, ilgisini ve merakı kodlarını açıklamak için çeşitli sorular sorulmaktadır.

Çalışmada, MEB Yayınları'nın Türkçe 4. Sınıf ders kitabında da yer alan Nane ile Limon çizgi filminin “Kütüphane” bölümü ele alınmaktadır. Farklı yaş, sınıf ve cinsiyete sahip rastgele seçilen 10 çocuk ile seçilen çizgi filmin bölümünün etkileri nitel araştırma veri toplama tekniğinden görüşme yöntemi kullanılarak elde edilmekte ve verilerin analiz kısmı alımlama analizi ile tespit edilmektedir. Görüşmelerde, çocukların çizgi film hakkındaki genel düşünceleri, kütüphane ile ilgili algıları ve çizgi filmdeki mesajların anlamları üzerine sorular sorulmaktadır. Katılımcılara sorulan 14 sorudan 9'u Stuart Hall'un kod çözümlemelerine dair üç varsayımsal konunun ana hatları çerçevesinde analiz edilmektedir. Çalışmanın güvenilirliliği için iki araştırmacı tarafından bağımsız olarak kodlama yapılmakta ve sonuçlar karşılaştırılmaktadır. Çalışmada, Nane ile Limon çizgi filmini hazırlayan kodlayıcıların amaçladıkları kodların alımlayıcılar tarafından doğrusal bir şekilde okunduğunu egemen okumanın gerçekleştiği açıkça ortaya koyulmaktadır.

Çalışma, eğitici ve öğretici unsurlar içeren bir çizgi filme odaklanmaktadır. Türkiye'de kütüphane temalı çizgi filmlerin azlığı dikkat çekmektedir. Canım Kardeşim, Kare, Tatlı Kedicikler, Niloya, İbi, Peppa Pig ve Prenses Sofia gibi çizgi filmlerde kütüphane bölümleri bulunmasına rağmen, kütüphane temalı çizgi filmlerin genel bir eksikliği söz konusudur. Bu çalışmanın amacı, kütüphane temalı çizgi filmlerin azlığı nedeniyle çocukların Nane ile Limon çizgi filmi Kütüphane bölümüne yönelik alımlamalarını ortaya koymaktır. Çocuklar kütüphane temalı çizgi filmleri faydalı bir yapımlar olarak görmektedir ve algıları tutarlıdır. Çocuklar macera, arkadaşlık, paylaşım, eğlenirken öğrenen konular, araştırma temalı filmler, deneysel ve bilgilendirici çizgi filmlerden hoşlanmaktadır. Katılımcılar kütüphane temalı çizgi filmleri izlemeye ilgi duyduklarını ifade ettikleri için, çocuklara hitap eden kütüphane temalı çizgi filmler oluşturmak mümkündür. Bu, izleyicilerde okuma ve araştırma sevgisinin gelişmesine yardımcı olabilmektedir. Araştırma, çocukların kendilerini çizgi film senaryolarında hayal ettiklerini ve ana karakterlerle özdeşleştiklerini ortaya koymaktadır. Katılımcılar, çizgi filmlerdeki mesajları hegemonik okumalarla yorumlamaktadır.

Bu çalışma, çizgi filmlerin çocukların kütüphanelere yönelik tutumları üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Çalışmanın sonucu, çocuk kitapları yazarları, eğitimciler, kütüphaneciler için önemli bilgiler sunmaktadır. Bu bilgiler ışığında, çocukların okuma alışkanlıklarını geliştirmek ve kütüphaneleri daha çekici hale getirmek için çeşitli stratejiler geliştirilebilir. Çizgi filmlere kütüphane temalarının dâhil edilmesi,

çocukların merakını uyandırabilir ve onları kütüphaneleri ziyaret etmeye teşvik edebilmektedir. Bu durum öğrencilerde ömür boyu sürecek bir okuma sevgisine yol açarak aktif bir kütüphane kullanımı alışkanlığı edinmelerine katkı sağlayabilmektedir. Çocukların cevaplarına dayanarak, kütüphaneye ya hiç gitmedikleri ya da sadece kitap satın almak için gittikleri sonucuna varılabilir; bu da kütüphane ortamına aşına olmadıklarını göstermektedir. Türkiye'de okullarda öğrencilere oyuncak kütüphaneleri ve çocuk kütüphanelerini tanıtılabilir ve öğrencileri kütüphaneleri ziyaret etmeye teşvik etmek için geziler düzenlenebilir. Eğitimciler ayrıca öğrencilere araştırma ödevleri vererek kütüphane ziyaretlerini teşvik edebilir, bu da kitap sevgisini ve araştırma merakını artırabilir. Kütüphane temalı çizgi filmleri keşfetmek için araştırmacılar ilkökul çocukları üzerinde saha araştırması yapılabilir. Bir başka araştırmada Canım Kardeşim, Kare, Tatlı Kedicikler, Niloya, İbi, Peppa Pig ve Prenses Sofia'nın kütüphane temalı bölümleri içerik analizi yöntemiyle karşılaştırılarak kütüphane temalı çizgi filmlerin verileri ortaya koyulabilir.

KAYNAKÇA

- Adanır, S., Aydermir, M. ve Adanır, N. (2023). Çizgi Film ve Hikâye Okuma Etkinliğinin İlkokul Birinci Sınıf Öğrencilerinin Kelime Anlam Bilgisi Üzerine Etkisi, *Yıldız Journal of Educational Research*, 8(1), 1–10.
- Akgün H. ve Arık, E. (2021). İngiliz Kültürel Çalışmalar Ekolü ve Medya Mahallesi Haber Programının Alımlama Analizi, *Erciyes İletişim Dergisi*, 8(1), 113-128.
- Akkaya, M. A., ve Odabaş, H. (2019). Kütüphane Deneyiminin Beşiği Olarak Çocuk Kütüphaneleri, Bilgi Merkezleri: Kütüphaneler–Arşivler–Müzeler, 82-125.
- Aldemir, A.(2018, Kasım 14-17). Türkiye’de Çocuk Odaklı Halk Kütüphaneciliği Hizmetleri [Bildiri]. 1. Uluslararası Çocuk Kütüphaneleri Sempozyumu Bildirileri, Nevşehir, Türkiye.
- Alşibli, İ. ve Kaddum, M. (2022). وال تركي الأدب بن ب ين جحا مقارنّة أدبيّة دراسة. *Darulfunun İlahiyat*, 33(1), 43-61.
- Campana, K., Mills, J. E., Martens, M., and Haines, C. (2019). Where are we now? The evolving use of new media with young children in libraries. *Children and Libraries*, 17(4), 23-32.
- Çamlıbel-İrkin, A. (2012). Çocukların Gelişim Süreci ve Televizyonun Etkileri, (Danışman: Sevgi Hasipek), T.C. Radyo ve Televizyon Üst Kurulu, Uzmanlık Tezi, Ankara.
- Çamur, M. (2022). Freud’un Rüya Kuramı Bağlamında Çizgi Filmlerde Cinselliğin Sunumu: “3 Altında: Arcadia Hikâyeleri” Ne Yönelik Göstergebilimsel Bir Analiz, *Turkish Studies (Elektronik)*, 17(5), 985-1005.
- Çitçi, H. ve Yolcu, P.(2023). The Use of Cartoons In The Transferring Historical Places to Children: The Example of İstanbul Guards, *Erciyes İletişim Dergisi*, 10 (1), 105-2022.
- Er, E. ve Durmuş, E. (2022). Akıllı Cep Telefonlarının Ebeveynlik Görevinde Kullanımı, *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 13(1), 186-201.
- Fırat, H. (2019). Çizgi Filmlerde Çocuk Gerçekliği: Niloya Örneği. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 8(2), 1007-1033.
- Fiske, J. (2003). İletişim Çalışmalarına Giriş. (S. İrvan Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Güler, D. (1989). Çocuk, Televizyon ve Çizgi Film, *Kurgu*, 5 (1), 163-177.
- Halifeoğlu, M. (2015). Stuart Hall: Yapı, İdeoloji, Kültür. H.Onur-İnce (Ed). *Günümüzde Yeni Siyasal Yaklaşımlar III. Eleştiriler-Farklılıklar-Çözüm Arayışları* (s. 231-257) içinde. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Hall, S. (2003) Kodlama ve Kodaçım (B. Çoban, Çev). *Söylem ve İdeoloji Mitoloji, Din, İdeoloji* (s.309-341) içinde, İstanbul: Su Yayınevi.
- Hall, S.(2004). *Routledge Critical Thinkers*, Taylor & Francis Group: London And New York
- Hark- Söylemez. N. (2023) Dijital Okuryazarlık Açısından Bir Çizgi Film İncelemesi: Dijital Tayfa, İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, 63, 17-35
- Hickey, K., Golden, T., & Thomas, A. (2018). Sensory Play in Libraries: A Survey of Different Approaches. *Children and Libraries*, 16(3), 18-21.
- Hoops, J. F., and Drzewiecka, J. A. (2017). Critical Perspectives Toward Cultural And Communication Research. In *Oxford Research Encyclopedia of Communication*.
- Yılmaz, B., ve Ekici, S. (2011). Çocuk kütüphanesi hizmetleri için ilkeler. *Türk Kütüphaneciliği*, 25(4), 545-552.
- Rankin, C., Polat, C., Eroğlu, E. B., Çuhadar, S., Kavak, A., ve Tan, B. (2020). IFLA 0-18 Yaş Grubundaki Çocuklar İçin Kütüphane Hizmetleri Rehberi. 2. Baskı,(2003 Rehberinin revizyonu). IFLA (International Federation of Library Associations and Institutions) Publications: Netherlands
- Kaftan-Ayan, H., Arslan, Ü., Kul, S. ve Yılmaz, N. (2018). İlkokul Türkçe Ders Kitabı 4, MEB Devlet Kitapları.
- Kamaraj, I. (2000). Okul Öncesi Eğitimde Oyuncak Kütüphanesi. *Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 12, 177-182.
- Khan,A. (2018, Kasım 14-17). Re-İnventing Children’s Spaces For A New Generation [Bildiri]. 1. Uluslararası Çocuk Kütüphaneleri Sempozyumu Bildirileri, Nevşehir, Türkiye.
- Kubanç, Y. (2022). Sınıf Öğretmeni Adaylarına Göre Çizgi Filmlerin Çocuk Gelişimindeki Rolü, *Tarih Okulu Dergisi*, 15 (61), 4011-4042.
- Mcquail, D. ve S. Windhal (1997). *Kitle İletişim Modelleri*. Çeviren: Konca Yumlu. Ankara: İmaj Yayınları.
- Mcvicker, C. (2017). Last Child in The Library? A Survey of Use of E-Books Versus Traditional Books, *Children ve Libraries*, 4-7.
- Medlar, A. (2016). Envisioning a Twenty-First Century Children’s Library. *Children and Libraries*, 14(1), 29-33.
- Moghaddam, A. (2017) Çocukların Medya Okuryazarı Kılınmasında Kütüphanelerin Katkısı ve Medya Mentörü Olarak Kütüphaneciler, [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi].Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Mutlu, E.(1999), *Televizyon ve Toplum*, Trt Yayınları, Ankara.
- Okyavuz, Ş. A. ve Sancaktaroğlu-Bozkurt, S. (2022). Çok Modluluk ve Çeviri: Nasreddin Hoca Örneği, *Avrasya Uluslararası Araştırma Dergisi*, 10 (32), 176-193.
- Öçal, M. (2022). Süngerbob Kareşort Çizgi Filminde Sendikalaşma ve Grev Algısı Üzerine Bir Vaka Analizi Çalışması, *Emek Araştırma Dergisi*, 7(2), 289-318.
- Önal, İnci H. (2015). Okul Kütüphaneleriyle Öğrencilerin 21.Yüzyıla Hazırlanması, *Millî Eğitim*, 208, 233-248.
- Özel, Ö. ve Küçükkart, N. Z. (2023). Trt Çocuk Kanalındaki Çizgi Filmlerin Değerler Eğitimi Açısından İncelenmesi: “Akıllı Tavşan Momo” Ve “Pırlı” Örneği, *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 36 (2), 534-559.

- Pew Research Center (2013). Children, Libraries, And Reading, <https://www.pewresearch.org/internet/2013/05/16/children-libraries-and-reading/> adresinden 10 Ekim 2023 tarihinde alınmıştır.
- Ross, S. (2011). *The Encoding/Decoding Model Revisited*. Boston, Mass: ABD.
- Samancı, H. ve Çetintaş, H. B. (2018). Dünyada ve Türkiye’de Oyuncak Kütüphaneleri: Alipaşa ve Bergama Oyuncak Kütüphaneleri Örneği. *Bilgi Dünyası*, 19(2), 145-166.
- Sarman, A. ve Sarman, E. (2022). Çizgi Film ve Fantastik Animasyonlardaki Karakterlerinin Bağımlılık Kapsamında Analizi ve Çocuklar Üzerindeki Etkisi, *Bağımlılık Dergisi*, 23(2), 216-220.
- Semiz-Türkoğlu, H. ve Türkoğlu, S. (2022). Çizgi Filmlerde Toplumsal Cinsiyet Rollerini, Kalıp Yargılar Ve Karakterlerin Kurgu Dağılımı Üzerine Bir Analiz: Trt Çocuk Kanalı Örneği, *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 49, 48-65.
- Small, R. V., Arnone, M. P., and Bennett, E. (2017). A Hook and A Book: Rewards As Motivators In Public Library Summer Reading Programs. *Children and Libraries*, 15(1), 7-15.
- Şakı-Aydın, O. (2007). Alımlama Araştırmaları ve Kültürel Çalışmalar Geleneğinin Katkısı. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6 (11), 119- 131.
- Şeker, T. ve Balcı, E. V. (2016). Yeni Türk Çocuk Dizi Fenomeni" Pepee" Çizgi Dizisinin Alımlama Analizi. *Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, (33), 243-263.
- Tanju, E., H. (2011). Çocuklarda Kitap Okuma Alışkanlığı’ na Genel Bir Bakış, *Aile ve Toplum* 6 (22), 30-39.
- Temiz, N. ve Yılmaz, B. (2023). Çocuk Kütüphanelerinde Yaşam Becerileri Geliştirmek: Bir Kütüphane Programı Modeli, *Türk Kütüphaneciliği*, 37(1), 51-73.
- TRT Çocuk, (2017, 17 Ekim). Nane ile Limon Kütüphane, [youtube.com/supported_browsers?next_url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DycTWB DkavdM](https://www.youtube.com/watch?v=3DycTWB DkavdM), adresinden 20 Eylül 2023 tarihinde alınmıştır.
- Tulum, H. ve Gezer-Çatalbaş, C. (2022). 1960 Yılından Günümüze Animasyon Filmlerde Mimarlık, Kent Ve Mekân: Gelecek Göründü, *Sinema Araştırmaları Dergisi*, 13(2), 389-424.
- Ufak, K. ve Yorulmaz, B. (2022). Niloya Çizgi Filminin İçerdiği Değerler Açısından İncelenmesi, *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 99-112.
- Üstündağ, N. (2022). Türkiye’de Cumhuriyet Sonrası Çıkan Çocuk Dergi Kapak Tasarımlarının Görsel Analizi, *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, 12(2), 1419-1440.
- Wikipedi (Özgür Ansiklopedi). (2023). Nane ile Limon, https://tr.wikipedia.org/wiki/Nane_ile_Limon, adresinden 22 Eylül 2023 tarihinde alınmıştır.
- Yaylagül, L. (2006) *Kitle İletişim Kuramları*, Ankara: Dipnot Yayınları.
- Yıldız, O. (2022). Dijital Kültürde Ramazan Ayı ve Kültür Aktarımı: Rafadan Tayfa Çizgi Filmi Örneği, *Rumelide Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, Özel Sayı 11, 347-355.
- Yolaşımazoğlu, H. (2022). Çizgi Film Şarkıları Yoluyla Değer Aktarımı: Niloya Örneği, *Forklor Akademi Dergisi*, 5(3), 859-871.
- Yolcu, P. ve Çitfçi, H. (2023). Teaching Religious Education Through Cartoons: The Case Of Ramazan Tayfa Cartoon Film, *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 11 (1), 622-646.
- Zickuhr, K, Rainie, L. ve Purcell, K. (2013). Parents, Children, Libraries, And Reading, Pew Research Center, <https://www.pewresearch.org/internet/2013/05/01/parents-children-libraries-and-reading-3/>, adresinden 1 Ekim 2023 tarihinde alınmıştır.