

# ÇİZGİ FİMLER ÇOCUKLARA NEYİ VAAT EDİYOR? WHAT DO CARTOONS OFFER TO CHILDREN?

**SUAT CEBECİ**  
PROF. DR

SAKARYA ÜNİVERSİTESİ İLAHİYAT FAK.

**RECEP DEMİR**

DOKTORA ÖĞRENCİSİ

SAKARYA ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



## ABSTRACT

Children in a rapid development period for cognitive, affective, and physiological development take as a role model, primarily their parents, some persons and characters around them that they love and have respect. Cartoon characters are also among such role models that children watch lovingly. It becomes more of an issue, in terms of child development, to know to what extent foreign cultures, negative and positive behaviors are reflected to the child in television broadcast, and to what extent the cartoons transfer the religious and cultural values in the society where they are broadcast as children like the characters in such cartoons. For that purpose, local and foreign cartoons are put through content analysis; religious-cultural values and negative messages are determined in them. The coding and the categories in data analysis related to those cartoons are done by using QDAMINER LITE v1 4.5 software.

**Keywords:** Cartton, Children, Religion, Culture, Values

## ÖZ

Bilişsel, duyuşsal ve fizyolojik bakımdan hızlı bir gelişme döneminde bulunan çocuklar çevrelerinde bulunan, başta ebeveyn olmak üzere, sevdikleri, saygı duydukları bazı kişi ve karakterleri model almaktadırlar. Bu modeller arasında onların severek izledikleri çizgi film karakterleri de yer alır. Bu karakterler vasıtasıyla çocukların beğenisini kazanan çizgi filmlerin, yayınlandıkları toplumdaki dinî ve kültürel değerleri çocuğa ne derece aktardıkları; bu yayınlar içerisinde yabancı kültürlerin, olumsuz söz ve davranışların çocuğa ne derece aksettirildiğinin bilinmesi çocuk gelişimi bakımından önem arz etmektedir. Bu amaçla biri yerli, diğeri yabancı yapım olan iki çizgi film izlenerek içerik analizine tabi tutulmuş, bu çizgi filmlerde dinî-kültürel değerler ve olumsuz mesajlar tespit edilmiştir. Çizgi filmlerden elde edilen verilerin analizindeki kodlama ve kategoriler QDAMINER LITE v1.4.5 programı kullanılarak gerçekleştirilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Çizgi Film, Çocuk, Din, Kültür, Değerler,

## Giriş\*

Çizgi filmler günümüzün görüntülü çocuk hikâyeleri ve masalları olarak çocukları oyalamanın en etkili araçlarıdır. Bundan dolayı televizyon, “Elektronik dadi” ya da “Elektronik hikâyeci” olarak vasıflandırılmaktadır.<sup>1</sup> Bu vasıflandırma yaşadığımız çağda teknoloji ile olan ilişkilerimizin dışavurumlarından yalnızca biridir. Her geçen gün hayatımızda biraz daha ilerlere uzanan kitle iletişim araçları bizi bizden ve birbirimizden uzaklaştırarak kendi dünyasına hapsedmekte ve sosyal yaşantıdan izole etmektedir. Bu izolasyonun en kritik mağdurları ise yetişkinlere nazaran iletişim çağının içerisine doğan çocuklardır. Sürecin öncesini bilmediklerinden dolayı teknoloji onlar için hayatın bizzat kendisi olmaktadır.

Televizyondan yansıyan her çeşit yayın yetişkinler için bir eğlence ve enformasyondan ibaret iken çocuklarda bu, hayatın öğrenilmesine, yeni bilgilerin elde edilmesine, hayatın anlamlandırılmasına, egoların tatminine, bir takım problemlerle başa çıkılmasına, kişilik gelişimi ve kimliğin oluşmasına yardım eden bir etkene dönüşmektedir.<sup>2</sup> Çocuk henüz bilişsel ve duyuşsal gelişim sürecinde olduğundan ailenin eksik bıraktığı boşluklar televizyon tarafından doldurulmaktadır.<sup>3</sup>

Çocuk, televizyon ekranında gördüğü manzaralardan birtakım örnekler çıkartır. Olaylar arasında sebep sonuç ilişkileri kurar. Zihnindeki soruların bir kısmına cevaplar bulur. Ekrandan aldığı bilgi-

\* Mevcut çalışma Recep Demir’in “Türkiye’de Çocuk Kanallarında Yayınlanan Çizgi Filmlerde Dinî ve Kültürel Değerler Eğitimi” adlı doktora çalışmasından geliştirilmiştir.

<sup>1</sup> Wilbur Schramm, “The Effect of Television on Children and Adolescent”, *Report and Papers on Mass Communication*, Unesco, Paris 1964, s. 13.

<sup>2</sup> İsmail Hakkı Altuntaş, *Medya Ninnileri*, <https://ismailhakkialtuntas.com/2014/12/11/medya-ninnileri/>, (erişim: 09.12.2016)

<sup>3</sup> Mustafa Yağbasan-İhsan Kurtbaş, “Şiddet ve Tüketim Kısacığında Çocukluk Televizyon Üzerine Ampirik Bir Çalışma”, *ARÜ İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, Ardahan 2015, sy: 2, s. 17.

leri sosyal yaşantısı ile karşılaştırmalar yaparak birtakım sonuçlara ulaşır. Çocuğun kitle iletişim araçlarında gördüğü, duyduğu durumları kendi ilgi alanına geçirerek doğrudan hayatını etkilediği ve şekillendirdiği belirtilir.<sup>4</sup> Çocuğun görsel örneklerden bir takım kazanımlarda bulunması ve bunları yaşantılarına aktarması sürecine “model alma” adı verilmektedir. Çocuk henüz bilmediği birçok meseleyi kendisine yakın bir takım örneklerden model alma yoluyla elde etmektedir. Gözlemlenen modellerin söz ve davranışları tekrarlandıkça pekişir ve bu süreç çocuğun modele benzer bir kişilik yapısı geliştirmesi ile neticelenir.<sup>5</sup> Bandura, model alma sürecinde 2 tür modelden bahsetmektedir. Bunlar:

1. Görsele dayalı model: Belirli davranışları sergileyen film ya da televizyon karakterleri.

2. Söze dayalı model: Herhangi bir canlı ya da sembolik örnek olmaksızın bir konuda nasıl davranılması gerektiğini belirten sözel ifadelerdir.<sup>6</sup>

Bandura'nın sınıflandırdığı modellere çizgi film karakterlerinin görsel figürleri ile çizgi filmlerden yansıyan sözel mesajlar dâhil olmaktadır. Yani çizgi filmlerde her iki modelin mevcut olduğunu söyleyebiliriz. Günümüzde çocuklar günlük düzenli olarak çizgi film izlemek suretiyle sürekli bu modellerin etkilerine maruz kalmaktadırlar. Biraz dikkat edildiğinde çocukların, izledikleri modellerin sözlerini ve davranışlarını tekrarladıkları, onları taklit ettikleri rahatlıkla fark edilebilmektedir. Her gün izleyip etkisinde kaldıkları çizgi film karakterlerini model alıp taklit etmeleri şaşırtıcı değildir.

Günümüzde birçok çizgi film kanalı 7/24 saat esasına göre yayın yapmaktadır. İsteddiği her saatte çizgi film izlemek isteyen çocuk ya da çizgi film ile her an çocuğunu avutmak isteyen anne-baba bu imkânı rahatlıkla bulabilmektedir. Günlük sadece 2-5 saat süreyle çizgi filmlere muhatap olan çocuğun bile filmlerde yer alan hayali kahramanların bazı özelliklerini, düşünce tarzlarını ve davranış biçimlerini benimsemesi ve model alması kaçınılmaz olmaktadır.<sup>7</sup> Durum böyle olunca çizgi filmin içeriğinin ne olduğu önem taşımaktadır. Zira 3-6 yaş arası çocuğun mantıki düşünme ve sebep-sonuç ilişkisi kurma becerileri gelişmemiştir. Muhatap olduğu her şeyi değerlendirme ve yargılama yapmadan, eleştiriye tabi tutmadan olduğu gibi, başka bir ifade ile gördüğü ve duyduğu şekilde algılayıp zihnine

<sup>4</sup> Frederick Elkin, *Çocuk ve Toplum, Çocuğun Toplumsallaşması*, çev: Nafize Güngör, Gündoğan Yayınları, Ankara 1995, s. 103.

<sup>5</sup> İsmail Sağlam, “Okul Öncesi Eğitimde Taklit Etkinlikleri ve Din Eğitimi Açısından Değerlendirilmesi”, *UÜ İlahiyat Fakültesi*, Bursa 2000, c. 9, sy. 9.

<sup>6</sup> Albert Bandura, *Social Learning Theory*, Stanford University, New York 1971, s. 7.

<sup>7</sup> Cemil Oruç-Erhan Tecim-Hilal Özyürek, “Okul Öncesi Dönem Çocuğunun Kişilik Gelişiminde Rol Modellik ve Çizgi Filmler”, *Ekev Akademi Dergisi*, 2011, sy. 48, s. 305.

kaydeder.<sup>8</sup> Aynı zamanda bu yaşlardaki çocuklar hayal ile gerçeği birbirinden ayırt edememektedir.<sup>9</sup> Bu sebeple okul öncesi çağıdaki çocuklar etkilenedikleri söz ve davranışları hemen kabul etme, benimseme ve uygulama eğilimindedir. Örneğin uçan bir çocuk gördüğünde kendisi de uçmaya çalışır.<sup>10</sup> Alkol, sigara ve uyuşturucu madde kullanımı, kaba, küfürlü ve argo konuşmalar eğer sevdiği kahraman tarafından sergileniyorsa çocuk bunları taklit edebilir.<sup>11</sup> Öyle ki sevdiği kahramanı taklit ederken yaralanan, hayati tehlike geçiren çocukların haberleri zaman zaman medyaya da yansımaktadır.<sup>12</sup>

Çocuklar günlük yaşantıları çerçevesinde boş vakitlerinde pek de azımsanmayacak sürelerde çizgi film izlemektedirler. Alışkanlık olduğu üzere tabii bir yönelimle televizyon açılır ve karşısına oturulur. “Çocuk çizgi filmi niçin izler?” sorusunun net bir cevabını bulmak kolay olmamakla birlikte Güler, onları çizgi filme yönelten 2 farklı çekim alanından bahseder. Birincisi konunun sunuş şekli, diğeri ise içeriktir.<sup>13</sup> Hem sunum hem de içerik birlikte bir masal dünyasının yapısını oluşturmaktadır. Hayal ürünü anlatımlarla dolu bu dünya, çocukların büyük ölçüde ilgisini çeker. 3-4 yaşlarında başlayan bu dönemin yaklaşık 8 yaşına kadar devam ettiği, bu yaşlarda masal ile çocuk mantığının birbirine yakın olduğu ifade edilir.<sup>14</sup> Aynı şekilde çizgi filmlerin yapısına baktığımızda masalın özelliklerini izleyiciye yansıttığını görürüz. Olağanüstü olayların fazla ayrıntıya girmeden ekrana yansıtılması, karakterlerin kendi yaşadıkları dünyalarında izleyici kitlesi ile küçüklük ve saflık yönünden benzerlik göstermesi, sürekli olarak güçlülerle ve kötülüklerle mücadele edilmesi, kahramanların kendilerinden beklenmeyecek büyük işler başarmaları çizgi filmi masalla yakınlaştıran unsurlardır. Bunlara ek olarak tıpkı masallardaki gibi her zaman iyilerin kazanıp kötülerin kaybetmesi, iyilerin kalpleri kadar dış görünüşlerinin de güzel olması; kötülerin ise kalpleri kadar dış görünüş-

<sup>8</sup> Sağlam, “Okul Öncesi Eğitimde Taklit Etkinlikleri ve Din Eğitimi Açısından Değerlendirilmesi”, c. 9, sy. 9.

<sup>9</sup> Osman Özdemir-Pınar Güzel Özdemir-Muhammet Tayyip Kadak-Serhat Nasıroğlu, “Kişilik Gelişimi”, *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 2012, c. 4, sy. 4, s. 580.

<sup>10</sup> Cemil Oruç-Erhan Tecim-Hilal Özyürek, “Okul Öncesi Dönem Çocuğunun Kişilik Gelişiminde Rol Modellik ve Çizgi Filmler”, *Ekev Akademi Dergisi*, 2011, sy. 48, s. 308.

<sup>11</sup> Güven Büyükbaykal, “Televizyonun Çocuklar Üzerindeki Etkileri”, *İÜ. İletişim Fakültesi Dergisi*, 2007, sy. 28, s. 40.

<sup>12</sup> <http://www.milliyet.com.tr/2000/10/30/haber/hab08.html>, (erişim: 24.04.2017)

<sup>13</sup> Deniz Aynur Güler, “Soyutun Somutlaştırılması: Çizgi Filmlerin Kültürel İşlevleri”, *I. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi, Bildiriler Kitabı*, Çocuk Vakfı Yayınları, İstanbul 2013, c. 1, s. 212.

<sup>14</sup> Selahattin Dilidüzgün, akt: Aliye Yılmaz, “Çocuğun Eğitiminde Masalın Yeri (Binbir Gece Masalları Örneği)”, *SDÜ Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Isparta 2012, sy. 25, s. 301.

şünün de kötü olması vb. özellikler çizgi filmlerin masalla benzeşmesine neden olan özellikler arasında zikredilmektedir.<sup>15</sup>

Çocukların çizgi filmlere karşı yoğun ilgi duydukları ve onlardan ciddi şekilde etkilendikleri bilinmektedir. Ancak yaşadığımız çağda günlük olarak yüzlerce farklı sürümünü gördüğümüz çizgi filmlerin onlara neyi vaat ettiği merak konusudur. Geçmişte yaklaşık tamamı yabancı yapım olan çizgi filmlerin günümüzde yerli üretimleri de her geçen gün artmaktadır. İçerdikleri yoğun şiddet, yaralama, öldürme, vurma, kırma gibi sahnelerinden dolayı eleştirdiğimiz yabancı çizgi filmlerle rekabet etme eğiliminde olan yerli yapım çizgi filmleri çocuklarımıza gönül rahatlığı ile izlettirebilir miyiz? Bu soruya cevap verebilmek için sektördeki çizgi filmlerin tamamını analiz etmek gerektiği açıktır. Ancak çizgi filmlerin içerdiği olumlu ve olumsuz örneklerin belli bir dozunun bulunduğunu da bilmek gerekir. Anne ve babalar olumsuz örneklerin ne kadarına göz yumabileceklerdir? Zira bin bir zahmetle yetiştirmeye çabaladıkları, iyiye ve doğruya sevk etmeye çalıştıkları çocukları etkileyen tek unsur kendileri olamamaktadır. Burada Yorulmaz'ın verdiği örneği ifade etmek faydalı olacaktır. Yazar, birer değer eğitimcisi olarak anne ve babayı deniz kenarında kumdan heykeller yapan heykeltıraşa benzetmektedir. Yapılan her bir heykel bir müddet sonra dalgalar tarafından yıkılmaktadır. Başka bir ifade ile onların, çocuklarına verdikleri eğitim bir TV programı ya da bir film tarafından boşa çıkarılabilmektedir.<sup>16</sup> Bu noktada anne ve babalar çocuklarının ne izlediğini bilmekle yükümlüdürler. Ancak bunu ne ölçüde başarabileceklerdir? İşte çalışmamız bu sorulara cevap bulma amacını taşımaktadır. Bu çerçevede aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Çizgi filmlerde öne çıkan kültürel değerler nelerdir?
2. Çizgi filmlerde öne çıkan dinî değerler nelerdir?
3. Çizgi filmlerde hangi olumsuz mesajlar yer almaktadır?
4. Değerleri ihtiva etme konusunda yerli ve yabancı çizgi filmlerin birbirine oranları nasıldır?
5. Olumsuz mesajları ihtiva etme konusunda yerli ve yabancı çizgi filmlerin birbirine oranları nasıldır?

Çalışmamız çerçevesinde içerik analizine tabi tuttuğumuz biri yerli (Rafadan Tayfa), diğeri yabancı (Doraemon) yapım olan iki çizgi filmin süreleri ortalama 12-13 dakikadır. Rafadan Tayfa'dan 30 bölüm, Doraemon'dan ise (biri 23 dakikalık olmak üzere) 29 bölüm izlenmiştir. Bu iki çizgi film analiz edilerek çizgi filmlerin ana hedef kitlesini oluşturan 3-6 yaş grubundaki çocuklara neler sundukları tespate çalışılmıştır.

<sup>15</sup> Nilgün Türkmen, "Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü Ve Pepee", *CÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, Sivas 2012, c. 36, sy. 2, s. 142.

<sup>16</sup> Bilal Yorulmaz, *Ailede Değerler Eğitimi*, Erkam Yayınları, İstanbul 2017, s. 119.

### a. Yöntem

Bu bölümde araştırmanın yöntemine, örnekleme, veri toplama sürecine ve verilerin analizine ilişkin bilgiler yer almaktadır.

### b. Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın verilerinin toplanması ise nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi yöntemi ile gerçekleştirilmiştir. “Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu ve olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsar”. Ancak yazılı materyallerin yanı sıra film, video ve fotoğraf gibi görsel ve işitsel malzemeler de tek başına birer veri kaynağı olarak kullanılabilir.<sup>17</sup> Çizgi filmlerin içerdiği dinî-kültürel değerler ve olumsuz mesajların tespit edilerek çizgi filmler arasında karşılaştırma yapmayı amaçlayan bu çalışmada verilerin analizi ise içerik analizi yöntemiyle gerçekleştirilmiş, yüzde dağılımıyla gösterilmiştir.

Araştırmaya konu olan 2 çizgi filmde “Rafadan Tayfa”, yerli yapım bir çizgi film ve TRT Çocuk kanalında yayınlanmaktadır. Diğer çizgi film yabancı yapım bir çizgi film olan “Doraemon”dur ve Disney Channel’da yayınlanmaktadır. Rafadan Tayfa ve Doraemon ülkemizde en çok izlenen çizgi filmlerdendir. Çizgi filmlerin analizinde araştırmacı tarafından önceden hazırlanmış kültürel değerler listesi ve dinî değerler listesi kullanılmıştır. Dinî ve kültürel değerler listeleri Song ve Zhang tarafından kullanılan kültürel değerler listesi ile Acat ve Aslan tarafından çalışılan değer sınıflamalarından faydalanılarak yazar tarafından hazırlanmıştır.<sup>18</sup> Oluşturulan dinî ve kültürel değerler listesi 2 uzman görüşü alınarak son şeklini almıştır. 19 adet dinî değer, 19 adet kültürel değer, 26 adet de olumsuz mesaj kategorisi bulunmaktadır. İçerik analizinde kullanılan olumsuz mesajlar listesi, içerik analizi sürecinde elde edilen veriler göz önünde bulundurulmuş ve oluşturulmuştur. Listelerde yer alan “yardımlaşma, vatan sevgisi, büyüklere saygı” gibi bazı değerlerin hem din hem de kültürün ortak değerleri olduğunu belirtmek gereklidir. Zira bazı değerler hem din hem de kültür tarafından benimsenmiştir.

<sup>17</sup> Ali Yıldırım-Hasan Şimşek, *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, Seçkin Yayıncılık, Ankara 2013, s. 217-219.

<sup>18</sup> Yi Song,-Yan Bing Zhang, “Cultural Values in Chinese Children’s Animation: A Content Analysis of The Legend of Nezha”, *China Media Research*, 2008, c. 4, s. 3; <http://eee.chinamediaresearch.net/index.php/back-issues?id=28>, (erişim: 12.05.2016); Mehmet Bahaddin Acat-Macit Aslan, “Yeni Bir Değer Sınıflaması ve Bu Sınıflamaya Bağlı Olarak Öğrencilere Kazandırılması Gereken Değerler”, *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri-Education Sciences: Theory & Practice*, 2012, c. 12, sy. 2, s. 1461-1476.

### c. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni 2016 yılında Disney Channel'da yayınlanan Doraemon çizgi filmi ile TRT Çocuk kanalında yayınlanan Rafadan Tayfa çizgi filminden oluşmaktadır. Örneklem ise Rafadan Tayfa çizgi filminin 30 bölümü ile Doraemon çizgi filminin (biri 23 dakikalık olmak üzere) 29 bölümünden oluşmuştur.

### d. Geçerlik ve Güvenirlik

Geçerlik, bir ölçme aracının ölçülmesi planlanan olguyu ya da özelliği doğru ölçebilmesidir.<sup>19</sup> Nitel araştırmada ise araştırmacının gözlem ve yorumları sonuca etki ettiğinden bu alanda geçerliğin sağlanabilmesi için araştırmacının araştırdığı olguyu mümkün olduğunca olduğu gibi ve yansız gözlemesi anlamına gelmektedir.<sup>20</sup> İçerik analizinin güvenirliliği ise büyük ölçüde kodlama işlemine bağlıdır. Bu ise kodlama işlemi gerçekleştiren kişi ile ortaya koyduğu kategori ve kodlamaların güvenilir olmasını gerektirir. Burada kategoriler açık-seçik olmalı, belirsiz ve birbirini kapsar mahiyette olmamalıdır.<sup>21</sup> Güvenirlik bir ölçüğün tutarlılığını gösterir. Bununla birlikte yinelenen aynı sonuçları en az hata ile verebilmelidir. Güvenirlik bir ölçüğün her ölçümde birbirine yakın sonuçları verebilmesidir.<sup>22</sup> Ancak nitel araştırma söz konusu olduğunda güvenirlilikle ilgili bir takım problemlerin bulunduğu belirtilmiştir. Nitel araştırmalarda araştırmaya konu olan alanın sürekli bir değişme içinde olduğu ve kaynağın her zaman aynı veriyi veremeyebileceği baştan kabul edilir.<sup>23</sup> Ancak üzerinde çalışılan alan çizgi filmler olduğundan herhangi bir değişimin söz konusu olmadığı açıktır.

Çizgi filmlerden elde edilen verilerin analizindeki kodlamalar araştırmacı tarafından yapılmıştır. 2 yıllık bir zamana yayılarak gerçekleştirilen kodlama ve kategoriler QDAMINER LITE v1.4.5 programı kullanılarak gerçekleştirilmiş, zaman zaman geri dönüşler yaparak oluşturulan kodlamaların doğruluğu ve birbiri ile benzerliği kontrol edilmiştir. Ayrıca izlenen çizgi filmlerdeki diyalogların tamamı yazıya geçirilmiş ve çalışma bu metinler

<sup>19</sup> Şefik Uysal, "Sosyal Bilimler Araştırmalarında Kullanılan Araçların Geçerlik ve Güvenirlikleri", *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 1974, c. 7, sy. 1, s. 72.

<sup>20</sup> Ali Yıldırım - Hasan Şimşek, *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, Seçkin Yayıncılık, Ankara 2013, s. 289.

<sup>21</sup> Nuri Bilgin, *Sosyal Bilimlerde İçerik Analizi, Teknikler ve Örnek Çalışmalar*, Siyasal Kitabevi, Ankara 2014, s. 16.

<sup>22</sup> Ali Balcı, *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntem, Teknik ve İlkeler*, Pegem Akademi, 11. Baskı, Ankara 2015, s. 113.

<sup>23</sup> Ali Yıldırım-Hasan Şimşek, *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, Seçkin Yayıncılık, Ankara 2013, s. 293.

üzerinde gerçekleştirilerek, ilgili metinler daha sonra danışabilmek amaçlı kayıt altına alınarak muhafaza edilmiştir.

### e. Bulgular ve Yorum

Bu araştırmada üzerinde çalıştığımız çizgi filmlerin analizi, bu çizgi filmlerde geçen mesajların temelde iki kategori ve bu kategorilere ait üçer adet alt kategoriye ayırmak suretiyle gerçekleştirilmiştir. Bu kategoriler şunlardır:

1. İşitsel mesajlarda tespit edilen veriler
  - a. Kültürel değerler
  - b. Dinî değerler
  - c. Olumsuz mesajlar
2. Görsel mesajlarda tespit edilen veriler
  - a. Görsel kültürel değerler
  - b. Görsel dinî değerler
  - c. Görsel olumsuz mesajlar

### f. İzlenen Çizgi Filmlerin Özellikleri

Çalışma çerçevesinde incelediğimiz iki çizgi filmde ilki yabancı yapım Doraemon'dur. Doraemon, Fujiko F. Fujio tarafından yapılan bir Japon manga serisidir. Mangası (Japon çizim sanatıyla yapılmış çizgi roman) 1969 yılında, animesi (Japon çizim sanatıyla çizilmiş çizgi film) TV'de 1979 yılında yayınlanmıştır.

Doraemon, gelecekte gelen bir robot kedidir. Olay, Matsushiba Robot Fabrikası'nda robot kediler üretilirken bir yıldırımın bir robot kediye düşmesiyle meydana gelmiştir. Bu robot daha sonra bir insan gibi davranmaya başlamıştır. Hiçbir şeyi düzgün yapamadığı için bütün robotlar onu dışlamıştır. O da fabrikayı terk ederek bir eve çekilmiştir. Burada pizza yerken başına bir fare çıkmıştır. Doraemon korkudan başını yaralamıştır. Bir robot polikliniğine giderek başını sargıya aldırıştır. Sargı çıkarıldığında ise kulaklarının fare tarafından yenildiği fark edilmiştir. Üzüntüden uzun süre ağlayınca da fabrikada boyanan sarı renk akmış şimdiki rengi olan mavi rengi kalmıştır. Sonra da geçmişe giderek Nobita Nobi adlı bir çocuğun dolabından odasına girmiştir. Doraemon, Nobita ve arkadaşlarıyla iyi geçinmektedir.<sup>24</sup> Maceralarını Nobita ile birlikte yaşayan Doraemon çizgi filmin kahramanı olsa da ön planda daha çok Nobita bulunmaktadır. Shizuka, Nobita'nın sınıf arkadaşı ve gelecekte evlenmeyi düşlediği kız arkadaşıdır. Bir başka sınıf arkadaşı olan Gian, iri yarı ve zorba bir kişiliktir. Nobita kendisinden çok çekecektir. Diğer arkadaşı ise zengin ve kibirli Suneo'dur. Çizgi film, Türkiye'de 2014 Ocak ayından itibaren Disney

<sup>24</sup> <https://tr.wikipedia.org/wiki/Doraemon>, (erişim: 10.10.2016)



Channel'da yayınlanmaya başlamıştır. Günde üç sefer ekrana gelen çizgi filmin ortalama süresi 12 dakikadır. Çizgi film daha çok Nobita'nın başından geçen olayları konu almaktadır. Her bölümünde farklı amaçlarla yola çıkan Nobita, heves ettiği her konuda başarısız olacak ve Doraemon'un sihirlerine ihtiyaç duyacaktır. Hemen her konuda çözüm amaçlı sihirlerle sahip olan Doraemon aslında sihrin de çözüm olmadığını izleyiciye göstermektedir.

İncelediğimiz ikinci çizgi film ise yerli yapım Rafadan Tayfa'dır. ISF Studios şirketi tarafından Ankara'da hazırlanan Rafadan Tayfa çizgi filmi 1 Aralık 2014'te TRT Çocuk kanalında yayınlanmaya başlamıştır. Yapım ve yönetmenliğini İsmail Fidan'ın üstlendiği çizgi film 90'lı yılların mahalle hayatını ve samimi insan ilişkilerini konu alır.<sup>25</sup> Günde iki sefer ekrana gelen çizgi filmin süresi ortalama 13 dakikadır. Arkadaşlık ilişkileri çizgi filmin genel temasıdır. Birbirleriyle abi-kardeş gibi geçinen, sevgi ve saygıya değer veren tayfa, her bölümde farklı konularla karşımıza gelmektedir. Türk kültür ve geleneklerinin sıklıkla ele alındığı Rafadan Tayfa; oyunları, sohbetleri, yemekleri, evleri ve mahalle yaşantısıyla adeta bizden bir parçadır. Akın çizgi filmin en küçük erkek karakteridir ve Mert'in kardeşidir. Son derece akıllı ve zeki olan Akın, sorunlara kolayca çözüm bulur. Akın'ın Yumak adında bir de köpeği vardır. Hayri ise boğazına son derece düşkündür. Sık sık canı yemek yemek ister ve bu durum tüm olayları etkiler. Rafadan Tayfa ismi de onun fikridir. Kamil mahalledeki bakkalın oğludur. Bakkalda çalışarak ailesine yardım eder. Hayri ile sürekli didişir fakat gerçekte onun en iyi arkadaşıdır. Mert erkeklerin en sınırlıdır fakat kardeşi gibi akılı başında bir karakterdir. Kamil ile Hayri didiştiklerinde onları sakinleştirir. Aynı zamanda Rafadan Tayfa'nın da lideridir. Sevim de Akın ve Mert gibi akılı başında ve onlarla arkadaş olan en büyük karakterdir. Tek kız arkadaşı Hayri'nin kız kardeş olan Hale'dir. Hale, abisi Hayri kadar boğazına düşkün birisi değildir ama o da biraz tombuldur.

### **g. Doraemon Çizgi Filmindeki Kültürel Değerler**

Doraemon çizgi filminde ele aldığımız 19 adet kültürel değer izlenen bölümlere dağılımı ve bu değerlerin birbirine oranları Tablo 1'de gösterilmektedir. Doraemon çizgi filminde izlediğimiz bölümlerde toplamda 290 adet kültürel değer tespit edilmiştir. Çizgi filmde insan ilişkileri, aile ve arkadaşlık kültürü önemli yer tutmaktadır.

İnsan ilişkilerinde önemli bir yeri olan ve çocuğun çizgi filme olan ilgisini pekiştiren "Nezakat" değerlerinin nicelik olarak %42,41 ile kültürel değerler arasında ilk sırada olduğu görülmektedir. Bu oran neredeyse tespit edilen değerlerin yarısına yaklaşmaktadır. Okul öncesi dönemdeki çocuklara yönelik çizgi filmlerdeki değerleri tespit amacıyla yapılan bir araştır-

<sup>25</sup> [https://tr.wikipedia.org/wiki/Rafadan\\_Tayfa](https://tr.wikipedia.org/wiki/Rafadan_Tayfa), (erişim: 9.10.2016)

mada, 14 değer içerisinde “Nezaket” değeri %28,52’lik oranla en yüksek değer olarak bulunmuştur.<sup>26</sup>

**Tablo 1 Doraemon Çizgi Filmindeki Kültürel Değerlerin Bölümlere Dağılımı**

Kültürel değerler Çizgi film bölüm adı	Aile	Öğretme	Gelenek-Görnek	Sanat	Tarih	Folklor	Yabancı Kültür	Türk Kültürü	Grup Bilinci	Büyüklere Saygı	Bilgi	Varan Sevgsi	Çevre Bilinci	Nezaket	Temizlik	Yardımlaşma	Doğallık	Güvenilirlik	Rehber/zahidlik
	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f
Nobita'nın Kara Deliği	7						1							5					
Ye Şekeri Pop Yıldızı Ol	5						2							11					
Çizgi Romancı Jaiko										1				4					
Kedi Tüyleri	7													12					
Kötü Ama Harika Sprey	2													2					
Rahatlama Çubuğu														4					
Gian'ın Fan Kulübü	1													2					
Aşık Gian	2													3					
Suneo'nun Doğatistü Güçleri							1				1			2					
İdeal Abi Suneo	4						11			2				10					
Devirici							10												
Ormancı Havuzu	3						5							5					
Doraemon Saati							1							3		4			
Sihirli Koku	2													3		1			
Doraemon'un Büyük Kehaneti	10						1							7		1		1	
Beyaz Zambağa Benzen Kız	13						5							1		1			
Bu İki Nenin Peşinde		1								1				3					
Su İşleme Tanecekleri														4		1			
Kaytarmak mı? Yine mi?	2													3					
Nobita'nın Eşi	9													1					
Dizi Dizi Canavarlar	1													4		2			
Yalan Söyleyen Kim?	3																		
Gelecekte Bugüne	10													4					
Lambadaki Cin	2													7					
Duvar Kâğıdındaki Yılbaşı Part.	10													10					
Dört Mevsim Rozeti	4						1							4					
Dilek Mumu		1					7							6					
Resimli Tasvir Rehberi							6							3					
Dünya nasıl yaratılır?							1												
<b>TOPLAM =290</b>	97	2	0	0	0	0	52	0	0	4	1	0	0	123	0	10	0	1	0
<b>% =100</b>	,45	,69					17,93			1,38	0,34			42,41		3,45		0,34	

Tablo 1.'de %33,45 ile “Aile” değerleri ikinci sırada gelirken, yabancı kültürlerle ait değerler %17,93 ile üçüncü sıradadır.

Doraemon Japon yapımı bir çizgi film olduğundan izlediğimiz bölümlerde Türk kültür ve değerlerine rastlanmamıştır. Diğer yandan her ne ka-

<sup>26</sup> Ayşegül Akıncı-Gülhan Güven, “Okul Öncesi Döneme Yönelik Çizgi Filmlerde Yer Alan Değerlere Ait Sözel İfadelerin Sunumu: TRT Çocuk Kanalı Örneği”, *Uluslararası Avrasya Sosyal Bilimler Dergisi*, 2014, c. 5, sy. 16, s. 440.

dar Doraemon Japon yapımı olsa da zengin bir çizgi film pazarı olarak Batıya da hitap etmektedir. Bu yüzden bu yapımda Batı kültür ve değerlerinin yoğun olarak bulunduğunu görmekteyiz. Burada “Yabancı kültür” ifadesi ile Türk kültürünün dışındaki tüm kültür ve değerler kast edilmiştir.

Çizgi filmde “Aile” değerleri önemli bir yer tutmaktadır. Doraemon Nobita ile birlikte Nobitaların evinde yaşamaktadır. Burası bir aile ortamı olsa da anne-baba filmde ikinci plandadır. Aile değerleri çizgi filmde önemli bir yer tutsa da değerlerin benimsetilmesi noktasında anlamlı değildir. Zira aile ile ilgili kavramlar mevcut fakat aile geri plandadır.

Burada çizgi filmlerde değerler eğitimi bakımından önem arz eden bir diğer husus “Öğretme” şeklinde ifade ettiğimiz kategoridir. Öğretme ifadesi çizgi filmde bir karakterin ahlakî yahut dinî bakımdan hata yapması durumunda bizzat kendisi tarafından ya da başka bir karakter tarafından bu hatanın düzeltildiği durumları isimlendirmek için seçtiğimiz bir kavramdır. Ahlakî yahut dinî bakımdan mesajlar içerir ve ders verici bir nitelik taşımaktadır.

Bu kategorinin ilk örneği “Bu İki Neyin Peşinde” adlı bölümde geçmektedir. Nobita, Doraemon’un evrendeki bir takım yerleri izlemek için kullandığı cihazı ile sevdiği kız Shizuka’nın evini gözetlemektedir. Doraemon da kendisine hitaben: “Hayır bunu yapma. Bunun çok ayıp bir şey olduğunu bilmiyor musun Nobita?” diyerek insanların evlerini gözetlemenin yanlış olduğu mesajını vermektedir. “Dilek Mumı” adlı bölümde ise insanları ikna etmek için kullandıkları mum vasıtasıyla Gian’ı ikna etmeyi ve baseball as takımına girmeyi tasarlar. Fakat daha sonra kendi kendine: “Bunu asla kullanmamam gerekir. Sen hak ederek başarmak zorundasın Nobita!” diyerek izleyicilere hilenin yanlış olduğu mesajını vermektedir. Ancak sonunda yine hırsı galip gelecek ve hileyi kullanacaktır.

Çizgi filmler güleç yüzlü kahramanlara sahiptir. Bu kahramanlar filmin görünen yüzü ve vitrinidir. Filmin konusu da onlar üzerinden icra edilir. Bazen bir hayvan bazen de bir robot, bazen de değişik formlara sahip şekiller olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Doraemon çizgi filminde ana kahraman Doraemon olmasına rağmen olaylar Nobita üzerinden gelişmektedir. Tembel ve beceriksiz olan bu karakter sürekli Doraemon’a sırtını yaslayarak hayatını sürdürür. Çizgi filmde ön planda olsa da çocukların ilgisini üzerine çeken olağanüstü yeteneklere, sihir ve büyülere sahip olan Doraemon’un kendisidir. Arkadaşı Nobita’ya göre daha olgun ve akıllıdır. Bu meziyetleriyle çocuklar tarafından sevilmiş, dünya çapında geniş izleyici kitlelerine ulaşmıştır.

Bu noktada çizgi filmin çocuklar üzerindeki etki gücü ile orantılı olarak bir hususun üzerinde durmakta fayda vardır. Çocuk, uzunca bir süre çizgi film karakterleri ile muhatap olmaktadır. Öyle ki Postman, Amerikalı bir öğrencinin 5 yaşından 18 yaşına kadar 13 yıllık eğitim süresince ortalama

11.500 saat ders görürken, TV karşısında geçirdiği sürenin ortalama 15.000 saat olduğunu belirtir.<sup>27</sup> Çizgi filmlerin iyi bir eğitim aracı şekline dönüştürülmesinin, geçen bunca sürenin değerlendirilebilmesi noktasında önemli olduğu açıktır. Tablo 1’de “Temizlik ve Çevre bilinci” gibi kategorilerin “0” değer aldığını görmekteyiz. Çizgi filmlerin seçiminde ve çocuklarla buluşturulması sürecinde, eğlendirici olması yanında onların değer eğitime katkı sağlayacak temel değerlere sahip çizgi filmlerin seçilmesi gerektiğini düşünmekteyiz.

#### h. Doraemon Çizgi Filmindeki Dinî Değerler

**Tablo 2 Doraemon Çizgi Filmindeki Dinî Değerlerin Bölümlere Dağılımı**

Dini değerler Çizgi film bölüm adı	Dini kavramlar	Edep	Dini semboller	Anne Babaya İnanç	Gıyın	Emnet	Aide veda	İsar/Büyükçalık	Tevazu	Mehanet	Dostluk/karşılıklık	Neşiflet	Abd	Mal/Mülk	Sıbir	Misafirperverlik	Diğer hakikat/insanlık	Sorumluluk	Sıbir
	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f
Nobita'nın Kara Deliği										1	5					1			
Ye Şekeri Pop Yıldızı Ol										1	3								
Çizgi Romancı Jaiko										1	1						1	1	
Kedi Tüyleri																3			
Kötü Ama Harika Sprey											1								
Rahatlama Çubuğu																			
Gian'ın Fan Kulübü																			
Aşık Gian										1	3						1		
Suneo'nun Doğüstü Güçleri																	2	1	
İdeal Abi Suneo										1	12						4		
Devirici																			
Ormancı Havuzu											2						13		
Doraemon Saati											1								
Sihirli Koku										1									
Doraemon'un Büyük Kehaneti					2		1				5								
Beyaz Zambağa Benzeyen Kız			2								1	2							
Bu İkişine Neyin Peşinde											5								
Su İşleme Tanecikleri		1																	
Kaytarmak mı? Yine mi?					1						1								
Nobita'nın Eşi											1								
Dizi Dizi Canavarlar			4								3								
Yalan Söyleyen Kim?											2								
Gelecekte Bugüne						1					2								
Lambadaki Cin																			
Duvar Kağıdındaki Yılbaşı Part.																			
Dört Mevsim Rozeti											3								
Dilek Mumu			1				3				6						1		
Resimli Tasvir Rehberi											2								
Dünya nasıl yaratılır?											2								
<b>TOPLAM = 112</b>	0	1	6	0	3	1	4	0	0	7	62	0	0	0	0	4	22	2	0
<b>% =100</b>		69																	

<sup>27</sup> Neil Postman, “The First Curriculum: Comparing School and Television”, *The Phi Delta Kappan*, 1979, Vol. 61, No. 3, s.163.

Doraemon çizgi filminde “Dinî değerler” kategorisinde tespit edilen değerler Tablo 2’de gösterilmiştir. İzlediğimiz bölümlerinde toplamda 112 dinî değer tespit ettiğimiz Doraemon çizgi filminde dinin muamelet ve inanç boyutunu oluşturan değerlere rastlanmamıştır. Bunlardan bir kısmı dinin ahlaki boyutunda değerlendirilen değerlerdir. Bir kısmı da dinî yapıları gösteren örneklerdir. “Dizi Dizi Canavarlar” bölümünde 2 kez “Tapınak” ve 2 kez de “Çan kulesi” ifadesi geçmektedir. Ayrıca, “Beyaz Zambağa Benzeyen Kız” bölümünde ise 2 kez “Tapınak” ifadesi geçer. Burada gayrimüslim ibadethanelerinden örnekler görmekteyiz. Dinin ahlaki boyutundan ise başta İslam olmak üzere diğer dinlerin de önem verdiği bazı değerler yer alır. Buna göre özellikle Doraemon ve Nobita arasında gerçekleşen dostluk ve kardeşlik başta olmak üzere izlenen bölümlerdeki bu değerlerin %55,36 olduğu görülmüştür. Başka bir ifade ile dostluk/kardeşlik değeri toplam değerlerin yarısından fazladır.

Tablo 2’de % 19,64’lük oranıyla doğruluk/dürüstlük ikinci sıradadır. Doğruluk/dürüstlük değerinin nicel olarak değerini artıran “Ormancı Havuzu” adlı bölümdeki ifadelerdir. Sihirli olan bu havuzda bulunan bir Tanrıça(!) dürüst davranıldığı takdirde havuza atılan nesnelere yenilerini vermektedir. Bu sebeple bu bölümde birçok doğruluk/dürüstlük örneği ile karşılaşmaktayız. Ancak burada sergilenen doğruluk ve dürüstlük davranışları bir menfaat karşılığında sergilenen davranışlardır. Bu durumda bir erdemden söz edilemese de doğruluğun hayatta bireyleri kazançlı çıkaracağı şeklindeki bir ileti çocuklar açısından teşvik edici olabilir.

### **i. Doraemon Çizgi Filmindeki Olumsuz Mesajlar**

Doraemon çizgi filminde dinî ve kültürel değerlerin yanı sıra olumsuz mesajlar da bulunmaktadır. Bunlar sadece kötü karakterlerinin sergilediği davranışlar olmayıp zaman zaman iyi rol karakterlerinin davranışlarında da görülmektedir. Çizgi filmin izlediğimiz bölümlerinde tespit edilen olumsuz mesajlar Tablo 3’te gösterilmiştir.

İzlediğimiz bölümler dikkate alındığında dinî ve kültürel değerlere nispetle olumsuz mesajların çok daha fazla çeşitliliğe sahip olduğu açıkça görülmektedir. Hedef kitlesi genelde çocuklar olan çizgi filmlerde böyle geniş yelpazede olumsuz mesajın yansıtılmasını bir kasta bağlı olmaksızın tamamen rastlantı olarak değerlendirmek zordur. Şüphesiz şiddet ve olumsuz örneklerin eğlence aracı olarak kullanılması yalnızca çizgi filmlere has bir anlayış değildir. Ancak söz konusu çocuklar olduğunda çizgi film yapımcılarının daha duyarlı olmaları beklenir.

Çizgi filmin genelinde olumsuz mesajların kaynağına baktığımızda karşımıza hikâyedeki zorba ve dominant karakter olan Gian çıksa da bu durum yalnızca onunla sınırlı kalmamaktadır. Hikâyenin ana kahramanları

olan Doraemon ve Nobita da sık sık olumsuz mesajlar vermektedir. Bu mesajlar genel olarak yalan söyleme ve sihir/büyü yapma şeklinde belirginleşmektedir. Özellikle Nobita'nın, amacına ulaşmak yahut müşkül bir durumdan kurtulmak için yalan ve sihir/büyüye başvurduğu gözlenmektedir. Toplamda 192 olumsuz mesajın yer aldığı Tablo 3'te % 22,92 ile sihir/büyü, % 18,75 ile yalan, % 16,15 ile şiddet, % 13,02 ile zorbalık ve % 7,29 ile hakaret içeren mesajların açık bir şekilde öne çıktığı görülmektedir. Bunlardan sihir/büyü, Doraemon ve Nobita tarafından gerçekleştirilen ve genel olarak Nobita'nın amaçlarına hizmet eden davranışlardır.

**Tablo 3 Doraemon Çizgi Filmindeki Olumsuz Mesajların Bölümlere Dağılımı**

Çizgi film bölüm adı	Olumsuz mesajlar																										
	Büyüklere saygısızlık	Hakaret	Gayri mesnet	Olumsuz mesaj	Şiddet	Olumsuz davranış	Batıl	Yalan	Hırsızlık	Düzensiz çevre	Aşagılama	Maharetli hıralı	Av gözlük	Sihir büyü	Hile	Daha eşyeme	Mala zarar verme	Zorbalık	Taciz	Şik	Rüyet	Gabden haber verme	Emmele ilmele				
Nobita'nın Kara Deligi														1													
Ye Şekeri Pop Yıldızı Ol				1		2								2			1										
Çizgi Romancı Jaiko		2		2		1	1			1				3				4									
Kedi Tüyleri	2					3								2													
Kötü Ama Harika Sprey				1		3		1	1					2				2									
Rahatlama Çubuğu		2		7		3	1							11		1											
Gün'ün Fan Kulübü				1										1		1		3									
Açık Gian		1		3		3								3		1	2	4	1	1							
Suneo'nun Doğüstü Güçleri		2		4										1			1										
İdeal Abi Suneo				2		4		2						1													
Devirici				5										1													
Ormancı Havuzu							3						1	1			1	2			1						
Doraemon Saati							1																				
Şihri Koku														2													
Doraemon'un Büyük Kehaneti		1		1		2								1													
Beyaz Zambağa Benzeyen Kız														1				2									
Bu İkinci Neyin Peşinde											2																
Su İşleme Tanecikleri				1																							
Kaytarmak mı? Yine mi?														1								1					
Nobita'nın Eşi		1		1							1					1											
Dizi Dizi Canavarlar											1			2													
Yalan Söyleyen Kim?		3		1		9								2													
Gelecekte Bugüne				1															1				5				
Lambadaki Cın																		8									
Duvar Kağıdındaki Yılbaşı Part.							1							2													
Dört Mevsim Rozet														1													
Dilek Mumu			1											1													
Resimli Tasvir Rehberi			1			2								2		1				1				1			
Dünya nasıl yaratılır?							1													1	3						
<b>TOPLAM =192</b>		2	14	0	0	31	0	2	36	2	3	0	2	4	1	44	0	0	5	5	25	1	4	4	1	5	1
<b>% =100</b>		1,04	7,29			16,15		1,04	18,75	1,04	1,56		1,04	2,08	0,52	22,92			2,60	2,60	13,02	0,52	2,08	2,08	0,52	2,60	0,52

Geçmişten günümüze birçok çizgi film ve sinema ile ilgili olarak eleştirilen şiddet unsurunun izleyici üzerinde yaptığı 3 çeşit tesirden söz edilmek-

tedir. Bunlardan ilki şiddetin kişiye model olmasıdır. Zaman zaman sevdiği karakterleri taklit eden çocuk, gördüğü ilgisini çeken bir şiddet davranışını gerek aile fertleri, gerekse arkadaşları ve eşyaları üzerinde deneyecektir. İkinci olarak içine kapanık ve bir takım korkuları bulunan çocukların daha çok içine kapanmasına ve korkularının gelişmesine sebebiyet verecektir. Şiddete şahit olmanın üçüncü etkisi ise şiddetin bireyin gözünde sıradanlaşması ve basitleşmesidir.<sup>28</sup>

Kahramanın yapmak istediği şeyleri kolay bir şekilde yapması, sihir ve büyü ile amacına kısa yoldan ulaşması çizgi filmi izleyen çocuk için ilgi çekici bir durumdur. Çocuklar da zaman zaman büyü yapmayı arzu etmektedirler ve bu durum davranışlarına yansımaktadır. Buna karşın sihir ve büyü İslam dininin onaylamadığı davranışlardır. Buna ek olarak “Ormancı Havuzu” adlı bölümde havuza düşen nesnelerin yenilerini çıkartıp hediye eden karakter, “Tanrıça” olarak adlandırılmaktadır. Bu gibi ifadeler de dinî değerler bakımından çocukların zihinlerinde olumsuz iz bırakma riski taşımaktadır.

Aynı zamanda bu gibi ifadeler tevhit inancını esas alan İslam dinine zıttır. Son olarak belirtmek istediğimiz “Taciz” kategorisidir. “Âşık Gian” adlı bölümde Gian’ın âşık olduğu kızı tavlayabilmek için aralarında plan yaparlar. Suneo şöyle bir teklif yapar: “Şöyle yapalım. Nobita o kızı taciz etmeye kalksın sen de o sırada oradan geçiyor ol.” Böylece Nobita taciz ederken Gian da kurtaracak ve kızın beğenisini kazanacaktır. Bu örnekte de görüldüğü gibi çizgi filmler çocuklara yeni olumsuz kavramlar da kazandırmaktadır. Bu da çizgi film yapımında ve izlenecek çizgi film seçiminde üzerinde durulması gereken hususlardandır.

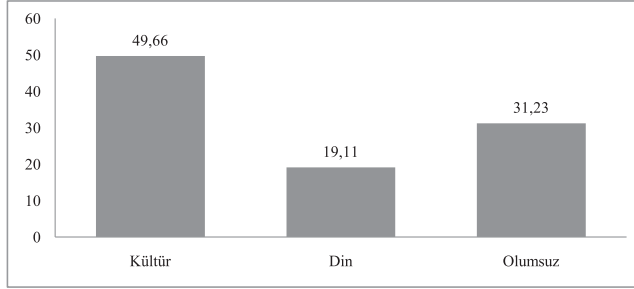
### **j. Doraemon Çizgi Filmindeki Değerlerin Birbirine Oranı**

Çizgi filmdeki dinî-kültürel değerler ve olumsuz mesajların tespiti kadar şüphesiz bunların birbirine oranları da önemlidir. Bu sayede bir çizgi filmde ne kadar dinî ve kültürel değer bulunduğu, ne kadar olumsuz mesaj bulunduğu görülebilecek, söz konusu çizgi filmin çocukların değer eğitimi bakımından fayda ve zararı mukayese edilebilecektir. Grafik 1’de değerler ve olumsuz mesajların oranları görülmektedir.

Doraemon çizgi filminin izlenen bölümlerinde toplam değerlerin %49,66’sını kültürel değerler oluşturmaktadır. Buna karşın olumsuz mesajlar %31,23 ile ikinci sıradadır. Dinî değerler ise %19,11 ile üçüncü sırada yer almıştır. Araştırma kapsamında incelenen değer kategorilerinden tamamı bir çizgi filmde yer almazken, olumsuz mesajların da tamamı yer almamaktadır. Bu çizgi filmde yer alan kültürel değerler, dinî değerler ve olumsuz mesajların kategorik çeşitliliğine baktığımızda ise 8 adet kültürel

<sup>28</sup> Yorulmaz, *Ailede Değerler Eğitimi*, s. 122-124.

değer kategorisi, 10 adet dinî değer kategorisi, 20 adet olumsuz mesaj kategorisinin yer aldığı görülmüştür. Sonuç itibarıyla nicel çoğunluk olarak kültürel değerlerin birinci sırada, kategori çeşitliliği bakımından ise olumsuz mesajların birinci sırada yer aldığı anlaşılmıştır.



**Grafik 1.** Doraemon çizgi filminde yer alan kültürel değerler, dinî değerler ve olumsuz mesajların birbirine oranı

Çizgi filmler çocuk açısından öncelikle eğlendirici programlardır. Eğlendirirken aynı zamanda eğitime özelliğine sahip olması çizgi filmin kalitesini artıran bir unsurdur. Ancak yukarıda da ifade ettiğimiz gibi komedi yahut eğlence programlarında şiddet başta olmak üzere olumsuz birçok mesaj eğlence adı altında işlendiği gibi çizgi filmlerde de bunun örneklerine sıkça yer verilmektedir. Hatta başlı başına şiddet içerikli çizgi filmler de mevcuttur. Grafik 1’de olumsuz mesajların dinî ve kültürel değerlerin toplamına oranla daha düşük olması yanıltıcı olabilir. Gerçek şu ki, burada olumsuz mesajların %31,23’lük oranı ciddi bir probleme işaret etmektedir. “Yalan” ve “Şiddet” olgusunun ciddi yoğunlukta olması, izleme faaliyetinin de yoğunluğu ile birleştiğinde çocuğun buradan kendisine örnekler çıkarma olasılığını artırmaktadır.<sup>29</sup> Yapılan bazı çalışmalarda kötü adamlar tarafından ailesine zarar verilen bir çocuğun bu adamları öldürmesinin izleyici çocuklar tarafından haklı bulunduğunu ortaya koymuştur. Çalışmaya katılan 18 çocuktan 13’ü söz konusu çocuğun aldığı intikam neticesinde rahatladığını belirtmiştir. Bazıları ise “Çok rahatlarım”, “Onun yerinde ben olsam şunu yapardım diye aklımdan geçiririm: Silahla öldürünce, bir iki defa ateş edince bile içim rahat etmiyor. İki-üç defa da benim yerime sıkmasını isterdim” şeklinde cevaplar vermiştir.<sup>30</sup>

Burada şunu da ifade etmek gerekir ki çizgi filmler açısından dinî yahut kültürel değerleri içermek ve öğretmek zorunluluğu bulunmamaktadır.

<sup>29</sup> İrfan Erdoğan, *Gerbner’in Ekme Tezi ve Anlattığı Öyküler Üzerine Bir Değerlendirme*, Kültür ve İletişim, 1998, c. 1 sy. 2, s. 5.

<sup>30</sup> Mustafa Yağbasan-İhsan Kurtbaş, “Şiddet ve Tüketim Kısacasında Çocukluk Televizyon Üzerine Ampirik Bir Çalışma”, *ARÜ İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, Ardahan 2015, sy. 2, s. 27.



Ancak yetişmekte olan nesillerin günde 2-5 saatini izleyerek geçirdiği çizgi filmlerin hiç olmazsa zararının bulunmaması ya da minimumda olması beklenir. Tablo 3 ve Grafik 1’de de görüldüğü gibi Doraemon çizgi filminde olumsuz mesaj yelpazesi nicelik ve tekrarlar bakımından oldukça geniştir.

### **k. Doraemon Çizgi Filmindeki Görsel Kültürel Semboller<sup>31</sup>**

Çizgi filmlerde diyaloglarla ifade edilen değerlerin yanında, diyaloglara yansımayan fakat gözle görülebilen bir takım semboller de bulunmaktadır. Eğitimde görsel öğelerin önemi dikkate alındığında izleyene mesaj gönderen bu sembollerin iyi incelenmesi gereği ortaya çıkmaktadır. Görsellerle ilgili olarak Yorulmaz, “Bir resim bin kelimeye bedeldir” demektedir.<sup>32</sup> Bazı görseller direkt olarak bilinçaltına mesajlar göndermektedir. Bireyin sürekli olarak maruz kaldığı bu mesajlar onda bir takım manalara kapı aralar. Nitekim yukarıda şiddet konusunda da belirtildiği gibi çocuk, bir takım görsellere maruz kaldıkça, zamanla bunlara karşı alışkanlık ve benimseme tutumu geliştirebilir. Çizgi filmde diyaloglarda yer almayan ancak görsel olarak varlığı tespit edilen değerler yalnızca “Yabancı kültür” kategorisine ait değerlerdir. Diğer kategorilerde görsel mesaja rastlanmamıştır. Yapılan incelemeye göre “Ormancı Havuzu” adlı bölümde 2, “Dizi Dizi Canavarlar” adlı bölümde 1, “Lambadaki Cin” adlı bölümde 1, “Duvar Kâğıdındaki Yılbaşı Partisi” adlı bölümde 2, “Dünya Nasıl Yaratılır?” adlı bölümde de 2 olmak üzere toplam 8 adet görsel yabancı değer tespit edilmiştir. “Yabancı kültür” kategorisindeki bu değerler Türk kültürü dışındaki kültürlere ait görsel değerleri ifade etmektedir. Neticede yaklaşık 29 bölümlük (360 dakika) çizgi filmde tespit edilen 8 adet görsel kültürel değer, değer eğitimi bakımından anlamlı bir veri olmadığını değerlendirmekteyiz.

### **l. Doraemon Çizgi Filmindeki Görsel Dinî Semboller**

Aynı şekilde diyaloglara yansımayan ancak görsel olarak dinî değer ifade eden sembolleri tespit ettik. Bunlar İslam dışı dinî sembollerden oluşmaktadır. İzlenen çizgi filmlerden elde edilen görsel dinî semboller yalnızca “Dinî semboller” kategorisinden ibarettir. “Sihirli Koku” bölümünde Suneo televizyon izlerken ekranda bir kilise görülmektedir. Daha sonra ekrana bir mezarlık gelir. Bu mezarlık haç şeklinde mezar taşlarından oluşan bir Hıristiyan mezarlığıdır. Diğer bir dinî sembol “Bu İki Neyin Peşinde” adlı bölümdedir. Nobita sevdiği kız Shizuka ile evlenme hayali kurar. Ekranaya yansıyan bu hayal içerisinde Nobita damat, Shizuka ise gelin olmuştur. Bu arada arkada kilise çanları çalmaktadır. Son olarak “Duvar Kâğıdında-

<sup>31</sup> Çalışmamızda yeterli veri bulunmayan kategoriler için tablo oluşturulmamıştır.

<sup>32</sup> Bilal Yorulmaz, *Filmlerle Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersi*, Nobel Yayınları, Ankara 2013, s. 1.

ki Yılbaşı Partisi” adlı bölümde de Nobita’nın evinin mutfağında duvarda asılı duran ilk yardım çantasının üzerinde kızıl haç resmi bulunmaktadır. Çocuğun izlediği çizgi filmlerde yer alan bunlara benzer semboller zamanla çocukta bu sembolere karşı bir kanıksama meydana getirebilir. Kendi dinî kültürü ile farklı dinî kültürler arasında ayırım yapmasını zorlaştırarak sağlıksız bir dinî düşüncenin yerleşmesine sebebiyet verebilir.

### **m. Doraemon Çizgi Filmindeki Görsel Olumsuz Mesajlar**

Doraemon çizgi filminde izlediğimiz bölümde, 4 adet görsel olumsuz mesaj tespit ettik. “Duvar Kâğıdındaki Yılbaşı Partisi” bölümünde 1 adet, “Lambadaki Cin” bölümünde ise 2 adet olumsuz mesaj gözlenmektedir. Bunların üçü de iskambil kartları ve oyununa ait görsel olumsuz mesajlardır. Ayrıca “Duvar Kâğıdındaki Yılbaşı Partisi” adlı bölümde ise içki şişeleri görünmektedir.

Çizgi filmlerde zaman zaman alkol ve sigara gibi zararlı alışkanlıklara dair özendirici örneklerle karşılaşmaktadır. Zamanla bu örnekler fark edilip düzeltildiği halde, Batı kültüründe olağan karşılanan bir takım örnekler varlığını sürdürmeye devam etmektedir. Uyuşturucu maddelere başlama yaşı da dikkate alınarak çizgi filmler incelenmeli, zararlı alışkanlıkları teşvik eden ve çocuğa olumsuz örnek teşkil eden sahnelerden arındırılmalıdır.

### **n. Rafadan Tayfa Çizgi Filmindeki Kültürel Değerler**

Rafadan Tayfa çizgi filminden 30 bölüm incelenmiş, elde edilen kültürel değerler Tablo 4’te gösterilmiştir. Yerli yapım bir çizgi film olan Rafadan Tayfa’da işlenen samimi komşuluk ve insan ilişkileri tabloya da yansımıştır. İzlenen bölümlerde toplam 654 kültürel değer tespit edilmiştir.

Tabloda dört adet değer kategorisi öne çıkmaktadır. Bunlardan ilki “Büyüklere saygı” değeridir. Bu değer toplam değerlerin % 49,85’ini oluşturmaktadır. Bu oran yaklaşık olarak toplam değerlerin yarısıdır. Rafadan Tayfa çizgi filmi köklü Türk geleneklerini yansıtmaya gayretinde olan bir yapıdır. Mahallenin büyükleri ve küçükleri bir arada saygı ve sevgi çerçevesinde yaşamaktadırlar. Bunun sonucu grafiğimizde görülmektedir. Öne çıkan ikinci kategorimiz “Türk kültürü”dür. İstanbul’un bir mahallesinde geçen hikâyeler, 2-3 katlı evler, balkonlarında asma biberleri, turşu bidonları vb. birçok örneği ile Türk kültürünü yansıtır. Her yönüyle bizden örnekler vardır.

Üçüncü sırada ise Doraemon’da da öne çıkan “Nezakət” değerleridir. Bu değer %9,48 olarak tespit edilmiştir. Öne çıkan dördüncü değer ise “Aile” değeridir. Bunun oranı da %4,43 olarak ölçülmüştür.

Çocuklara rol model olan çizgi filmlerde “Aile, Türk kültürü, Büyüklere saygı ve Nezakət” gibi değerlere sıklıkla yer verilmesi olumludur. Ancak

“Vatan sevgisi” kategorisi “0” değerini almıştır. Burada bir dengesizliğin bulunduğu müşahade edilmektedir. Aynı şekilde bireyin dinî ve sosyal hayatında sahip olması gereken değerlerden “Temizlik ve Çevre bilinci” gibi değerler de yer verilmesi faydalı olurdu.

**Tablo 4 Rafadan Tayfa Çizgi Filmindeki Kültürel Değerlerin Bölümlere Dağılımı**

Kültürel değerler Çizgi film bölüm adı	Aile	Öğretme	Gelenek-Görnek	Sanat	Tarih	Folklor	Yabancı Kültür	Türk Kültürü	Grup Bilinci	Büyüklere Saygı	Bilgi	Vatan Sevgisi	Çevre Bilinci	Nispet	Temizlik	Yardımlaşma	Doğallık	Güvenlilik	Rafab/rafahlık
	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f
Telsiz								5	5					1		1			
Rafadan TV	1							10	11					1					
Kelebek etkisi								3	2	9				1					
Kamera-Motor										7									
Voleybol										14						2			
Çember ve Taş								1	5					1					
İcat Peşinde	1				2			2	11					1					
Abra Kadabra										16				2					
Uzay Yolculuğu	5						8	6	5					1					
Günlük								1	29										
Öykü Yarışması	1				18					13				3					
Hıçkırık									10					1		1			
Market ev								2	12				6			1			
Trafik Haftası	1							2	10					1					
Rafadan Taşımacılık	1							9	17					1					
Dünya Rekoru	2								5										
Tiyatro Kulübü								6	1	6				3					
Anı Rozetleri	2							22	6					4		2			
Gezgin Ekibi	2							11	2					2		2			
Muhteşem Yumak	1								25					1					
İnatçı Lekeler	5							6	29					7		3			
Domino Taşları	1								9					7					
Prof Hayri								1	10					3					
Bilim Ekibi								4	5	2				2					
Büyük Sır								3	5				1						
Vantrilok Kamil	3							2	5					9		1			
Türk Sanat Müziği								11	15					6		2			
Efe Gibi					23			26	1	11				1					
Salça Zamanı								4	17					1		2			
Zaman Tüneli	3				6			4	2					2					
<b>TOPLAM = 654</b>	29	0	0	26	23	8	151	2	326	2	0	7	62	0	18	0	0	0	0
<b>% = 100</b>	4,43			3,98	3,52	1,22	23,09	0,31	49,85	0,31		1,07	9,48		2,75				

### o. Rafadan Tayfa Çizgi Filmindeki Dinî Değerler

Rafadan Tayfa çizgi filminin izlenen bölümlerinde filmin ana teması olan dostluk ve kardeşlik değerleri dışında diğer dinî değerlerin oranlarının düşük olduğu görülmektedir. Çizgi filmde toplam 145 dinî değer tespit edilmiştir. Çizgi filmde Türk kültürünün dinî değerlere nispetle daha ağır

bastığını söylemek mümkündür. İzlediğimiz her iki çizgi filmde de dua ve ibadet gibi herhangi bir dinî değere rastlanmamıştır. Rafadan Tayfa’da tespit ettiğimiz dinî değerler de daha çok dinin kültür ile kesiştiği noktada yer alan değerler olmuştur. Tablo 5’te “Edep, dinî semboller ve anne-babaya itaat gibi değerlerin “0” değerini aldığı görülmektedir. İzlenen bölümlerde Rafadan Tayfa karakterlerinin ailelerine yer verilmediğinden anne-babaya itaat değerine rastlanmamıştır.

**Tablo 5 Rafadan Tayfa Çizgi Filmindeki Dinî Değerlerin Bölümlere Dağılımı**

Dini değerler Çizgi film bölüm adı	Dini kavramlar	Edep	Dini semboller	Anne Babaya itaat	Çirvan	Emnet	Abde veda	İsar/Diğer halk	Tevazu	Mehanet	Dümlük/Ararlık	Nesiliffet	Abel	Maf/Mülk	Siklar	Misafirperverlik	Doğrudan/dinî-sivilite	Sorumluluk	Siklar
	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f
Telsiz																			
Rafadan TV										2									
Kelebek etkisi	1							1		1	3					1			
Kamera-Motor											2								
Voleybol											2								
Çember ve Taş										1	3								
İcat Peşinde	1									1	6								
Abra Kadabra											1								
Uzay Yolculuğu					1			1			12								
Günlük											3								
Öykü Yarışması										1	13								
Hıçkırık	1										4								
Market ev											4								
Trafik Haftası						1					2								
Rafadan Taşımacılık	4				3					4	1								
Dünya Rekoru											1								
Tiyatro Kulübü	1																		
Anı Rozetleri									2		2								
Gezgin Ekibi					1						8				1				
Muhteşem Yumak											1								
İnatçı Lekeler																	2		
Domino Taşları	1									9	7			7					
Prof Hayri	1									3	5								
Bilim Ekibi											5								
Büyük Sır							1				8								
Vantrilok Kamil											4								3
Türk Sanat Müziği											1					1			
Efe Gibi																			
Salça Zamanı						1	3	1											
Zaman Tüneli											3								
<b>TOPLAM = 145</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>13</b>	<b>99</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>3</b>
<b>% =100</b>	<b>6,21</b>				<b>3,45</b>	<b>1,38</b>	<b>2,76</b>	<b>2,07</b>	<b>1,38</b>	<b>8,97</b>	<b>68,28</b>					<b>2,07</b>	<b>1,38</b>		<b>2,07</b>

Dinî semboller ve edep gibi değerlerin yer almayışı da çizgi film karakterlerinin bu değerlerden yoksun olduğu anlamına gelmemekle birlikte yapımcının tercihleriyle izah edilebilir. Ancak Türk kültürünü ele alan bu

çizgi filmde, aynı şekilde bu kültürde önemli bir yeri olan anne-babanın yer alması, çizgi filmi izleyen çocuklar açısından güzel örnekler taşıyabilirdi.

Çocuğun, kimliğinin hızlı bir gelişim gösterdiği 3-6 yaş döneminde, izlediği çizgi filmlerin içerdiği konular ciddiyetle ele alınmalıdır. Sağlam, okul öncesi dönemde çocuğa kazandırılması gereken konular arasında inanç, örf, kültür, medeniyet ve toplumun değer yargılarına uygun davranış biçimleri gibi hususların yer alması gerektiğine vurgu yapar.<sup>33</sup> Buradan hareketle çocuğun izlediği çizgi filmlere, zikredilen konularla ilgili zenginlik ve çeşitlilik kazandırılması hem çocuğun değer gelişimi açısından, hem de çizgi filmin elde edeceği değer açısından faydalı olacaktır.

#### **p. Rafadan Tayfa Çizgi Filmindeki Olumsuz Mesajlar**

Rafadan Tayfa çizgi filminin izlediğimiz bölümlerinde oldukça sınırlı sayıda olumsuz mesaj tespit ettik. Çocukların çokça izlediği çizgi filmlerin içerik olarak olumsuz mesajlardan arınmış olması özellikle 3-6 yaş grubunun kişilik gelişimi ve değer eğitimi bakımından arzu edilen bir durumdur.

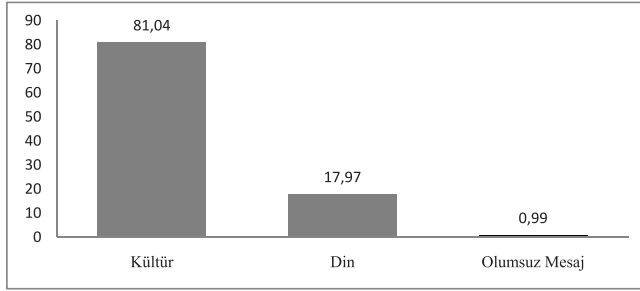
Rafadan Tayfa çizgi filminin izlenen bölümlerinde toplam 9 adet olumsuz mesaj tespit edilmiştir. Bunlardan yalan %55,56, “Kibir” %33,33, “Büyüklere saygısızlık” ise %11,11 olmuştur. Tespit edilen olumsuz mesajlar çizgi filmdeki karakterlerin zafiyetlerinden meydana gelen bazı hatalardır. Doraemon ile karşılaştırıldığında oldukça düşük bulunan bu sonuç, çizgi filmin değer eğitime katkısı bakımından anlamlıdır.

Bilindiği gibi değerlerin eğitimi sürecinde çocukların güzel örnekliliği olan kişi ya da kişilerle teması arzu edilen bir durumdur. “Bana arkadaşını söyle sana kim olduğunu söyleyeyim” atasözü de arkadaşlık yapılan kişilerin bireyin ahlakında etkisi olduğunu ifade etmektedir. Diğer yandan, kötü arkadaşlar da bireyin ahlakında olumsuz etki yapacak, onu da kendisine benzetecektir. Bundan dolayı değerlerin eğitimi bakımından çizgi filmlerde olumlu örneklerin bulunması önemli olduğu gibi olumsuz örneklerin en aza indirgenmesi de önemlidir.

#### **r. Rafadan Tayfa Çizgi Filmindeki Değerlerin Birbirine Oranı**

Rafadan Tayfa çizgi filminin izlenen bölümlerinde tespit ettiğimiz kültürel değerler, dinî değerler ve olumsuz mesajların birbirine oranları Grafik 2’de belirtilmiştir. Tespit edilen değerler ve olumsuz mesajların nicel olarak toplamında en büyük payı % 81,04 ile kültürel değerler almıştır. Kültürel değerler içerisinde “Yabancı kültür”ün oranı ise % 1.22’dir. Kültürel değerleri % 17,97 ile “Dinî değerler” takip ederken, “Olumsuz mesajlar” % 0,99’da kalmıştır. Grafikte de görüldüğü gibi Rafadan Tayfa çizgi filmi Türk kültürü ağırlıklıdır.

<sup>33</sup> İsmail Sağlam, “Okul Öncesi Eğitimde Bulunması Gereken Hedefler Nelerdir?”, *Üİ İlahiyat Fakültesi Dergisi*, Bursa 1998, cilt. 7, sy. 7, s. 560.



**Grafik 2.** Rafadan tayfa çizgi filmindeki kültürel değerler, dinî değerler ve olumsuz mesajların birbirine oranı

İşlenen konularda ve karakterlerin aralarında geçen diyaloglarda dinî değere daha az yer verilirken kültürel değerlerin ön plana çıkartıldığı anlaşılmaktadır. Olumsuz mesajların minimumda kalması çizgi filmin çocukların değer kazanımlarına katkısı bakımından olumludur.

### s. Rafadan Tayfa Çizgi Filmindeki Görsel Kültürel Semboller

Rafadan Tayfa çizgi filminin izlediğimiz bölümlerinde tespit edilen görsel kültürel sembollerin de Doraemon çizgi filmine oranla oldukça yüksek sayısal değerlere sahip olduğunu gördük. Tablo 5'e göre çizgi filmde 425 görsel kültürel değer bulunmaktadır.

Tablo 5'e baktığımızda Doraemon çizgi filmine oranla oldukça zengin bir görsel veri ile karşılaşmaktayız. İstanbul'un bir mahallesinde geçen çizgi film, bize ait bolca görsel işlemektedir. Buna göre "Tarih" kategorisi %49,88'dir ve Türk tarihini yansıtır. "Türk kültürü" %16,67'dir. İzlediğimiz bölümler Türk kültürüne ait yemekler, komşuluk ilişkileri, gelenek-görenekler, mimari ve sosyal hayat bakımından oldukça zengin görsel mesajlar barındırmaktadır. Çizgi filmin başındaki jenerik müziği ise rap tarzı müziktir. İçerisinde Batı kültürüne ait mesajlar barındırmaktadır. Tablo 5'te yabancı kültür %7,76 olarak gerçekleşmiştir. Çizgi filmde çevre temizliği konusunda bir takım problemler mevcuttur. Ancak çevre bilinci konusunda olumlu iletiler de tespit edilmiştir. Tabloya göre "Çevre bilinci" % 11,76'dır. "Grup bilinci" ve "Yardımlaşma" ise % 7,06 olmuştur.

Tabloda bazı kategorilerin nicel bakımdan düşük olsa da tekrar sıklığı bakımından genele yayılması bu kategorileri de değer eğitimi bakımından anlamlı kılmaktadır. Zira bu görseller izleyiciye direkt mesaj gönderme amaçlıdır.

İzlenen çizgi filmlerde görsellerde yer alan değerlerin sözel ifadelerde yer alan değerlere oranla sayısal olarak daha düşük olduğu görülmektedir. Bu durum, genel olarak çizgi filmin kurgusundan kaynaklanmaktadır.

Çizgi filmlerde geçen olaylar belli başı bazı sahnelerde geçmektedir. Bu sahneler, bazı istisnalar dışında, değişmemektedir. Oyuncuların kıyafetleri için de durum bu şekildedir. Dolayısı ile bazı değerlerin görsel sembollerle ifadesi sözel ifadelere göre daha güç olmaktadır.

**Tablo 5 Rafadan Tayfa Çizgi Filmindeki Görsel Kültürel Sembollerin Bölümlere Dağılımı**

Kültürel değerler Çizgi film bölüm adı	Ahî	Öğretme	Gelenek-Görenek	Sanat	Tarih	Folklor	Yabancı Kültür	Türk Kültürü	Grup Bilinci	Büyüklere Saygı	Bilgi	Varan Sevdiği	Çevre Bilinci	Nizaket	Temizlik	Yardımlaşma	Doğallık	Güvenilirlik	Rehber/rabaniyet
	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f
Telsiz					5		1	11	1				3			1			
Rafadan TV	1						1	3	1				2			1			
Kelebek etkisi					6		1	1	1				3			1			
Kamera-Motor					8		4		1				2			1			
Voleybol					7		1	1	1				2			1			
Çember ve Taş					7		1		1				2			1			
İcat Peşinde					10		1	2	1				2			1			
Abra Kadabra					10		1	3	1				2			1			
Uzay Yolculuğu					6		1	2	1				2			1			
Günlük					6		1	1	1				1			1			
Öykü Yarışması					10		1	4	1				1			1			
Hıçkırık							1	1	1				1			1			
Market ev					11		1	4	1				1			1			
Trafik Haftası					8		1		1				1			1			
Rafadan Taşımıcılık					8		1		1				1			1			
Dünya Rekoru					6		1	1	1				1			1			
Tiyatro Kulübü					11		1	1	1				1			1			
Anı Rozetleri					6		1	17	1				1			1			
Gezgin Ekibi					2		1	3	1				1			1			
Muhteşem Yumak					7		1		1				1			1			
İnatçı Lekeler					7		1	2	1				1			1			
Domino Taşları					9		1		1				2			1			
Prof Hayri					11		1		1				2			1			
Bilim Ekibi					9		1	4	1				2			1			
Büyük Sır					6		1		1				2			1			
Vantrilok Kamil	3				11		1		1				2			1			
Türk Sanat Müziği					10		1	4	1				2			1			
Efe Gibi					7		1	5	1				2			1			
Salça Zamanı					10		1		1				2			1			
Zaman Tüneli	3				4		1		1				2			1			
<b>TOPLAM = 425</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>212</b>	<b>0</b>	<b>33</b>	<b>70</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>50</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>% = 100</b>					<b>49,88</b>	<b>0</b>	<b>7,76</b>	<b>16,67</b>	<b>7,06</b>				<b>11,76</b>			<b>7,06</b>			

#### t. Rafadan Tayfa Çizgi Filmindeki Görsel Dinî Semboller

Rafadan Tayfa çizgi filminin izlediğimiz bölümlerinin tamamında yoğun görsel dinî semboller bulunmaktadır. İstanbul'da bir mahallede geçen hikâye, bu şehrin zengin dinî mirasını bir nebze olsun yansıtmaktadır. Hemen

her sahnede cami yahut minare çizimlerini görmek mümkündür. Bu durum çizgi filmi izleyen çocuğun İslam dinine ait ibadethanelere olan aşinalığını artırma bakımından olumludur. Çizgi filmin izlediğimiz bölümlerinde İslam dinine ait sembollerin nicel olarak toplamı 331'dir. Bu sembollerin çizgi filmin tamamında bulunduğu görülmektedir. Çizgi filmde diğer dinlere ait sembolere ise rastlanmamıştır.

Bazı yapımlar izleyiciye vermek istediği mesajları direkt vermektense sembolik anlatımlarla vermeyi tercih ederler.<sup>34</sup> Bu sayede hem direkt mesaj gelecek tepkilerin önü alınmış olur, hem de görselin insan zihninde meydana getirdiği kalıcı etkiden faydalanılmış olur. Rafadan Tayfa çizgi filminde yer alan zengin İslam mimarisi ve Türk kültürüne ait yapılar, çizgi filmin geçtiği yerin bir Türk-İslam beldesi olduğunu, orada yaşayan karakterlerin Müslüman olduğunu seyirciye aktarmaktadır. Seyirci de hâlihazırda aşına olduğu bu görselleri zihninde pekiştirmektedir.

#### **u. Rafadan Tayfa Çizgi Filmindeki Görsel Olumsuz Mesajlar**

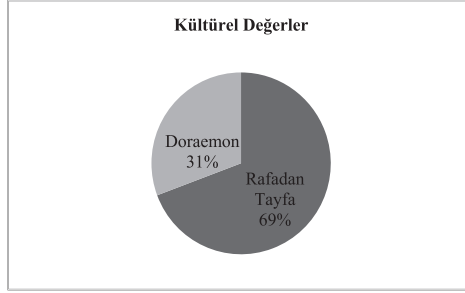
Çizgi filmin izlediğimiz bölümlerinde 1 kategoride görsel olumsuz mesaj tespit edilmiştir. Rafadan Tayfa çizgi filminin izlediğimiz bölümlerinde çevre ve temizlik konusunda bir takım olumsuz iletiler bulunmaktadır. Tayfanın oyunlarını oynadıkları bahçe, hurdaların yer aldığı, tahta parçalarının sağa sola atıldığı, boş varillerin ve içi tıka basa dolu çöp varillerinin bulunduğu bir ortamdır. Bu haliyle temizlik ve çevre düzenlemesi bakımından olumsuz örnekler taşımaktadır. Görsel olumsuz ileti olarak yalnızca “Düzensiz çevre” kategorisi yer almaktadır. Ancak bu kategoriden 66 adet tekrar bulunmaktadır.

#### **v. Yerli ve Yabancı Çizgi Filmlerin Kültürel Değerler Bakımından Birbirine Oranları**

Her iki çizgi filmde elde edilen kültürel değerlerin birbirine oranı Grafik 3'te görülmektedir. Sayısal veriler bize nicel bakımdan bir takım ipuçları vermektedir. Ancak daha da önemlisi, analize konu çizgi filmlerin yansıttığı değerlerin niteliğidir. İçerik analizinde analizin türüne göre bazen kavramlar, bazen de cümleler sayılarak sonuca etki eden bir takım verilere ulaşılmaktadır. Buradan hareketle bazı sonuçlar birbirine eşit olsa da bu verilerin niteliği önemlidir. İzlediğimiz Doraemon ve Rafadan Tayfa çizgi filmlerinin aralarındaki en bariz fark sahip oldukları amaçtır.

<sup>34</sup> Bilal Yorulmaz, “Din Eğitiminde Yardımcı Bir Araç Olarak ‘Tebliğ Filmleri’: Horton Hears A Who? Örneği”, *MÜ İlahiyat Fakültesi Dergisi*, İstanbul 2013, s. 252.



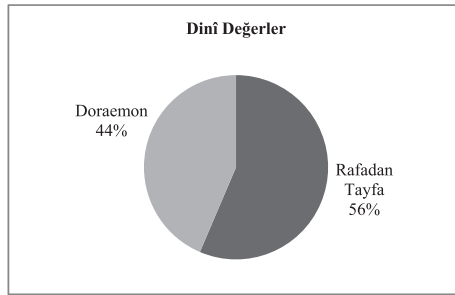


**Grafik 3.** Rafadan Tayfa ve Doraemon Çizgi Filmlerindeki Kültürel Değerler

Rafadan tayfa çizgi filmine baktığımızda Türk kültürünü yansıma ve çocuklara benimsetme amacı taşıdığı açıktır. Bu bağlamda içerikteki yoğun görsel dinî değerleri de Türk-İslam kültürü bağlamında okumak mümkündür. Ancak salt dinî değerleri yansıma amacı tespit edilmemiştir. Grafikte iki çizgi filmin sahip olduğu toplam kültürel değerlerin %69'u Rafadan Tayfa çizgi filmine aittir. Doraemon'un kültürel değerleri ise %31'dir.

#### y. Yerli ve Yabancı Çizgi Filmlerin Dinî Değerler Bakımından Birbirine Oranları

İzlediğimiz her iki çizgi filmde tespit edilen dinî değerlerin oranları grafik 4'te görülmektedir. Toplam dinî değerlerin %56'sı Rafadan Tayfa'ya, %44'ü ise Doraemon'a aittir. Böylece Rafadan Tayfa hem kültürel değerler hem de dinî değerler bakımından Doraemon'un önündedir. Doraemon çizgi filminde tespit edilen 112 değerden yalnızca 5 tanesi Hıristiyanlık dinine ait değerlerdir.



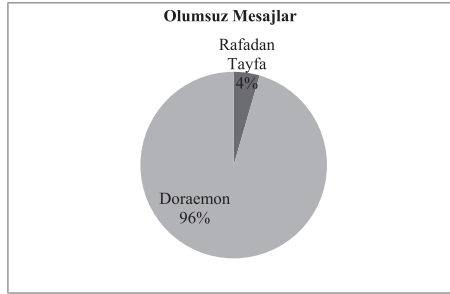
**Grafik 4.** Rafadan Tayfa ve Doraemon Çizgi Filmlerindeki Dinî Değerler

Gerek yerli yapım Rafadan Tayfa'da, gerekse yabancı yapım Doraemon çizgi filminde olsun, tespit ettiğimiz dinî değerler bütün dinlerin insana kazandırmayı amaçladığı değerlerdir. Zira bütün dinler iyilik, doğruluk, yardımlaşma, sevgi ve saygı gibi değerlere önem vermekte, güzel ahlaklı

bireyler yetiştirmeyi amaçlamaktadır. Ancak çalışmamızda incelediğimiz dinî değerlerin en güzel örneklerinin İslam dininde temsil imkânı bulunduğunu da belirtmek yerinde olacaktır. Buradan hareketle, ister yerli ister yabancı üretim olsun, çizgi filmlerde bilinçli ve doğru bir şekilde temsil edilen her değer, çocuğun değer gelişimine katkı sağlayacağı söylenebilir.

### **z. Yerli ve Yabancı Çizgi Filmlerin Olumsuz Mesajlar Bakımından Birbirine Oranları**

Olumsuz mesajlara geldiğimizde durum bariz olarak değişmektedir. İçeriğinde ne kadar yoğun dinî ve/veya kültürel değer bulunursa bulunsun çocuğun muhatabı olan çizgi filmlerin taşıdığı olumsuz mesajların yoğunluğu, değerlerin eğitimi noktasında önem taşımaktadır. Yetişmekte olan nesillerin güzel olanı alması kadar kötü olanlardan uzak durması da önemlidir. Zira çocuğa iyiliği öğretmenin bir amacı da onu kötülükten alıkoymaktır.



**Grafik 5.** Rafadan Tayfa ve Doraemon Çizgi Filmlerindeki Olumsuz Mesajlar

Her iki çizgi filmi sahip oldukları olumsuz mesajlar bakımından karşılaştıran Grafik 5'e baktığımızda yerli yapım Rafadan Tayfa'nın %4, yabancı yapım Doraemon'un ise %96 oranında olumsuz mesaja sahip olduğu görülür. Bu sonuç her iki çizgi filmin değer eğitimine katkıları bakımından açık bir sonuç ortaya koymaktadır.

### **Sonuç**

Çizgi filmlerin taşıdığı dinî-kültürel değerler ve olumsuz mesajların tespit edilmesi amacıyla yerli yapım Rafadan Tayfa ve yabancı yapım Doraemon çizgi filmlerinin içerik analizi yapılmıştır. Tespit edilen değerler ve olumsuz mesajlar hem çizgi filmlerin kendi içinde hem de çizgi filmler arasında karşılaştırmaya tabi tutulmuştur. Elde edilen veriler çizgi film izlemeyi çok seven 3-6 yaş grubu çocukların din ve değer gelişimine etkileri bakımından değerlendirilmiştir. Bu veriler ışığında çizgi filmlerin dinî-kültürel değerler ve olumsuz mesajlar bakımından çocuklara ne vaat

ettiğini ortaya koymaya gayret gösterdik. Buna göre izlediğimiz çizgi filmler çocuklara şunları vaat etmektedir:

1. Her iki çizgi film de nezaketi esas almakta, insanlar arası iletişimde dil ve üslup güzelliğinin ne denli etkili olduğunu göstermektedir. Aynı şekilde her iki çizgi film aile değerlerine yer vermekte, ancak aile ilişkilerini yüzeysel olarak ele almaktadır.

2. Yerli yapım Rafadan Tayfa, Türk kültür ve değerlerini yüceltmekte, unutulmaya yüz tutmuş çocuk oyunlarını hatırlatmakta, Türk gelenek ve göreneklerini yinelemek suretiyle hafızalara kazıma gayreti göstermektedir. Ayrıca insanlar arası yardımlaşma ve dayanışmalardan örnekler sunarak buna teşvik etmektedir. Yabancı yapım Doraemon ise Batı kültürünü ve yaşam tarzını yansıtmaktadır.

3. Her iki çizgi filmde de arkadaşlık, dostluk ilişkileri ön plandadır. Karakterler birçok işi birbirinden destek ve güç alarak başarmakta, adeta izleyiciyi de buna teşvik etmektedir.

4. Doraemon çizgi filminde oldukça fazla olumsuz mesajın var olduğu görülmüştür. Bunlardan ilki sihir/büyüdür. İnsanın gerçekleştirmede güçlük çektiği iş ve ödevlerde sihir/büyü yaparak bunların üstesinden gelinebileceği mesajları ekrana yansımaktadır. Aynı zamanda İslam'da yasaklanmış davranışlardan olan sihir ve büyüü çocuğun gözünde meşrulaştırmaktadır. Buna ek olarak Doraemon'da zorbalık ve şiddetle iş görme, insana zarar verme gibi fiiller sıklıkla yer alır. Bu ise, günlük olarak çizgi filmi takip eden çocuğun onlarca şiddet ve zorbalık örneğiyle karşılaşacağı anlamını taşımaktadır. Böylece şiddet ve zorbalık yöntemlerine aşına olan çocuk gerektiğinde şiddete başvurabilecektir. Rafadan Tayfa'da ise olumsuz mesajların minimumda tutulduğu görülmüştür. Ancak karakterlerin her gün oyun oynadığı toplanma alanı oldukça düzensiz, dağınık ve çöplerin yer aldığı bir mekândır. Bu da çevre kirliliğinin normal olduğu mesajını verirken çocuklarda buna karşı bir kanıksama meydana getirebilecektir.

5. İzlediğimiz çizgi filmlerde dinlere ait unsurlar da yer almıştır. Bunların tamamı semavi dinlerin mabetlerinden oluşur. İslam'a ait görseller çocukta mensubu bulunduğu dinin değerlerini ve dinî duyguyu pekiştirirken, diğer dinlere ait görseller ise çocuklar aileleri tarafından bilinçlendirilmediği takdirde, bir takım kafa karışıklıklarına sebebiyet verecektir. Zira elindeki kalemlerle bilinçsizce hac işareti yapan küçük yavrularımızı zaman zaman müşahede etmekteyiz. Doraemon çizgi filminde az da olsa Hıristiyanlığa ait mabetler bulunmaktadır. Ayrıca bu çizgi filmde bazı bölümlerde "Tanrıça" ifadesi geçmektedir. Semavi dinlerde kabul edilmeyen bu tarz örnekler çocukta sağlıksız ilah tasavvurlarının gelişmesine sebebiyet verecektir. Özellikle soyut düşüncenin gelişmediği 6 yaş öncesi çocuklarda, henüz ilah kavramı oturmamışken, ekranda gördükleri "Tanrıça" gibi somut örnekler

çocuğun zihninde yer bulabilecektir. Rafadan Tayfa ise hem görsel dinî değerler, hem de görsel kültürel değerler bakımından son derece zengindir. Çizgi filmin kurgusuna bağlı olarak hemen her sahnede Türk kültürüne ait yapılar, İstanbul'un tarihi yapılarına ait örnekler yer almıştır. Ayrıca hemen her sahnede İstanbul'daki camiler ve göğe yükselmiş minareleri görmek mümkündür.

Çocukların severek izlediği çizgi filmler bireyin kişiliğinin hızlı geliştiği çağ olan 3-6 yaş döneminde çocukların muhatabı olmaktadır. Başka bir deyişle çocuk en kritik süreçte içeriği ebeveyn tarafından bilinmeyen çizgi filmlere teslim edilmektedir. Çocuğun buradan alacağı her türlü mesaj, izlenen çizgi filmin yapım ve yayıncılarının iradesine bırakılmıştır. Aileler çoğu zaman çocukla iletişim dahi kuracak vakit bulamazken televizyon, çocuğu saatlerce etkisi altında tutmakta, onunla iletişime geçmektedir. Bu süreçte anne-babalar çocuklarının ne izlediğini bilmek zorundadır. Ekran-dan yansıyan zararlı iletiler karşısında çocukla konuşarak hangi unsurların onun için zararlı olduğu noktasında kendisini bilgilendirmelidir. TV okur-yazarlığı adı verilen bu uygulama zamanla çocuk tarafından öğrenilecek ve gerekli eleştiriyi kendileri de yapabilecekler; hatta bazen anne-babalarını dahi uyuracaklardır.

Milletimizin geleceği olacak çocuklarımızın en iyi şekilde yetişmesi noktasında bir çizgi film politikası geliştirilmesi gerektiğini düşünmekteyiz. Bu sayede istenen mesajlar çocuklara eğlence formatında verilebilecek, öz kültür ve dinî değerlerini öğrenerek yetişebileceklerdir. Bu noktada çizgi filmler içerisine öz kültür ve değerlerimizi yansıtacak örtülü mesajlar konulabilir. Bunlar çocuğa direkt olarak değil de “Örnek olay” şeklinde uygulamalı olarak verilebilir. Bu uygulama neticesinde olaya dâhil olan karakterlerin maddi ve manevi kazanımları ortaya konularak çocuklar değerler bakımından olumlu yönde teşvik edilebilir.

Çalışmamız sürecinde çocuklarla yaptığımız birebir görüşmeler neticesinde onların, kendi kültürlerine benzeyen, kendi hayat tarzlarını yansıtan, doğal ama bir o kadar da eğlendirici yerli yapımları daha çok sevdiklerini gördük. Çocukları etkileme potansiyelini elinde bulunduran ve bu noktada stratejik bir güce sahip olan çizgi filmlerin yapım sürecinde, ilgili yapım ve yayıncılara destek olarak eğitici ve eğlendirici yapımların ortaya çıkmasına katkıda bulunulabilir.

Okul öncesi dönemde çocuklar bazı kişileri model almaktadır. Bu modeller sıradan kişiler değil çocuğun sevdiği, kendisine benzeyen özellikler taşıyan, güç ve bir takım üstünlükleri olan kişilerdir.<sup>35</sup> Yapılan çalışmalarda çocuklarımızın en çok model aldığı karakterler Ben10, Caillou, Rozy gibi

<sup>35</sup> Yorulmaz, *Ailede Değerler Eğitimi*, s. 172.

yabancı karakterlerdir.<sup>36</sup> Köklü tarihimize damga vurmuş şahsiyetleri de kapsayacak şekilde dinî ve kültürel değerlerimizi yansıtacak, çocuklarımızı za rol model olacak karakterler üretilmelidir. Ayrıca yabancı yapım çizgi filmlerde sık sık şahit olduğumuz şarkıların benzerleri yerli yapımlarda da kullanılarak çocuğa olumlu mesajlar iletilebilir.

İncelediğimiz çizgi filmlerde kaygı verici oranlarda olumsuz mesajla karşılaştık. Çizgi filmlerde bu ölçüde olumsuz mesajın yer alması, ayrıca çok fazla çeşitlilik arz etmesi, çocuk yayınları bağlamında değerlendirildiğinde, ciddi bir problemin göstergesidir. Ebeveynler çocuklarını kötü arkadaşlardan, kötü insanlardan, kötü ahlaktan, kötü sözden... vb. korumaya çalışırken yanı başındaki problemleri fark etmemektedirler. Yetişen neslin düzgün bir kişilik sahibi olabilmesi adına olumsuz içeriğe sahip çocuk programlarının incelenmesi ve bu tür mesajlardan arındırılması gerekmektedir. Bu noktada her çocuk kanalında, yayınlanacak çizgi filmleri inceleyen komisyonlar kurulabilir.

Gerek kültürel gerek dinî olsun, sahip olduğumuz değerleri aktarmada çizgi filmlerden faydalanırken çağın gerektirdiği, ihtiyaç duyulan, eksikliği toplumca hissedilen değerlerin ön plana çıkarılmasında yarar vardır. Örneğin günümüzde Türk-İslam toplumu olarak birbirimize güvenmeye, merhamete, temel hak ve özgürlüklere saygıya, kadın ve çocuk haklarına saygıya, emanete riayete, çalışmaya, inanç özgürlüğüne, birlik ve beraberliğe, vatan sevgisine... vb. değerlerin ihya edilmesine ihtiyacımız vardır. Çizgi filmlerde bu gibi değerlerin öne çıkarılması, kişilik gelişimi sürecinde, yetişen nesle bunların benimsetilmesi açısından faydalı olacaktır.

### Kaynakça

Acat, Mehmet; Bahaddin ve Aslan, Macit, “Yeni Bir Değer Sınıflaması ve Bu Sınıflamaya Bağlı Olarak Öğrencilere Kazandırılması Gereken Değerler”, *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri-Education Sciences: Theory&Practice*, c.12 sy. 2, 2012.

Akinci, Ayşegül ve Güven, Gülhan, “Okul Öncesi Döneme Yönelik Çizgi Filmlerde Yer Alan Değerlere Ait Sözel İfadelerin Sunumu: TRT Çocuk Kanalı Örneği”, *Uluslar arası Avrasya Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt: 5, Sayı: 16, 2014.

Altuntaş, İsmail Hakkı, “Medya Ninnileri” 2014, <https://ismailhakkialtuntas.com/2014/12/11/medya-ninnileri/>, Erişim: 09.12.2016.

Balcı, Ali, *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntem, Teknik ve İlkeler*, Pegem Akademi, Ankara 2015.

<sup>36</sup> Cemil Oruç-Erhan Tecim-Hilal Özyürek, “Okul Öncesi Dönem Çocuğunun Kişilik Gelişiminde Rol Modellik ve Çizgi Filmler”, *Ekev Akademi Dergisi*, 2011 sy. 48, s. 314.

Bandura, Albert, “Social Learning Theory”, Stanford University, New York 1971 ss. 1-46.

Bilgin, Nuri, *Sosyal Bilimlerde İçerik Analizi*, Siyasal Kitabevi, Ankara 2014.

Büyükbaykal, Güven, “Televizyonun Çocuklar Üzerindeki Etkileri”, *İÜ. İletişim Fakültesi Dergisi*, sy. 28, 2007.

Elkin, Frederic, *Çocuk ve Toplum Çocuğun Toplumsallaşması*, çev. Na-fize Güngör, Gündoğan Yayınları, Ankara 1995.

Erdoğan, İrfan, “Gerbner’in Ekme Tezi ve Anlattığı Öyküler Üzerine Bir Değerlendirme”, *Kültür ve İletişim*, c.1 sy. 2, 1998.

Güler, Deniz Aynur, “Soyutun Somutlaştırılması: Çizgi Filmlerin Kültürel İşlevleri”, *1. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi, Bildiriler Kitabı*, Çocuk Vakfı Yayınları, İstanbul 2013.

Oruç, Cemil; Tecim, Erhan; Özyürek, Hilal, “Okul Öncesi Dönem Çocuğunun Kişilik Gelişiminde Rol Modellik ve Çizgi Filmler”, *Ekev Akademi Dergisi*, 2011, sy. 48.

Özdemir, Osman; Özdemir, Pınar; Güzel; Kadak, Muhammet Tayyip ve Nasıroğlu, Serhat, “Kişilik Gelişimi”, *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 2012, c. 4, sy. 4.

Sağlam, İsmail, “Okul Öncesi Eğitimde Bulunması Gereken Hedefler Nelerdir?”, *UÜ İlahiyat Fakültesi Dergisi*, Bursa 1998, c. 7, sy. 7.

Sağlam, İsmail, “Okul Öncesi Eğitimde Taklit Etkinlikleri ve Din Eğitimi Açısından Değerlendirilmesi”, *UÜ İlahiyat Fakültesi Dergisi, Bursa 2000*, c. 9, sy. 9.

Schramm, Wilbur, “The Effects of Television on Children and Adolescents” *Reports and Papers on Mass Communication*, Unesco, Paris 1964.

Song, Yi ve Zhang, Yan Bing, “Cultural Values in Chinese Children’s Animation: A Content Analysis of The Legend of Nezha”, *China Media Research*, 2008, c. 4, sy. 3. <http://eee.chinamediaresearch.net/index.php/back-issues?id=28>, Erişim: 12.05.2016.

Türkmen, Nilgün, “Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü ve Pepee”, *CÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, c. 36, sy. 2, Sivas 2012.

Uysal, Şefik, “Sosyal Bilimler Araştırmalarında Kullanılan Araçların Geçerlik ve Güvenirlikleri”, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 1974, c. 7, sy. 1.

Yağbasan, Mustafa ve Kurtbaş, İhsan, “Şiddet ve Tüketim Kısıcında Çocukluk Televizyon Üzerine Ampirik Bir Çalışma”, *ARÜ İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 2015, sy. 2.

Yıldırım, Ali ve Şimşek, *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, Seçkin Yayıncılık, Ankara 2013.

Yılmaz, Aliye, “Çocuğun Eğitiminde Masalın Yeri (Binbir Gece Masalları Örneği)”, *SDÜ Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2012 Mayıs, sy. 25.

Yorulmaz, Bilal, *Ailede Değerler Eğitimi*, Erkam Yayınları, İstanbul 2017.

Yorulmaz, Bilal, *Filmlerle Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersi*, Nobel Yayınları, Ankara 2013.

Yorulmaz, Bilal, “Din Eğitiminde Yardımcı Bir Araç Olarak ‘Tebliğ Filmleri’: Horton Hears A Who? Örneği”, *MÜ İlahiyat Fakültesi Dergisi*, İstanbul 2013.

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Rafadan\\_Tayfa](https://tr.wikipedia.org/wiki/Rafadan_Tayfa), (erişim: 9.10.2016).

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Doraemon>, (erişim: 10.10.2016).

<http://www.milliyet.com.tr/2000/10/30/haber/hab08.html>, (erişim: 24.04.2017).

