

Aile İçi İletişimde Oyunun Gücü: Bluey Çizgi Filmi Çözümlemesi

→ Gamze YILMAZ GÜNTAY* → Vedat GÜNTAY**

Öz

Pek çok akademik araştırma, aile içi iletişimin güçlendirilmesinde oyunun önemini açığa çıkarmaktadır. Oyun, çocukların gelişimi üzerinde derinlemesine bir etkiye sahip olan, aynı zamanda aile üyeleri arasında etkileşimi pekiştiren güçlü bir iletişim yoludur. Bu makalede, ülkemizde Disney Junior kanalında dizi olarak yayınlanan Bluey adlı çizgi filmin, aile içi iletişimde oyunun güçlendirici rolü ve etkisi bağlamında çözümlenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmada, Bluey çizgi filminin izleyici üzerindeki etkisine odaklanılmamakta, bunun yerine çizgi film içinde oynanan oyunların, karakter dinamikleri bağlamında aile içi iletişim ve etkileşimde nasıl bir rol oynadığı, ilişkileri nasıl şekillendirdiği sorusu üzerinde durulmaktadır. Örneklem seçiminde amaçlı örneklem yöntemi kullanılırken belirlenen bölümlerin analizinde tematik analiz yöntemi kullanılmıştır. Bölümler, iletişim problemlerinin oyun yoluyla çözülmesi ve duygu yönetiminin sağlanması, hayal kurmanın oyunla desteklenmesi, oyun aracılığıyla değerlerin aktarılması ve sosyal becerilerin kazanılması, kural ve sınırların oyunla belirlenmesi temaları üzerinden incelenmiştir. Tematik analiz yapılması nedeniyle örneklem seçiminde belirlenen temalara uygunluk dikkate alınmıştır. Yoga Topu, Büyükanne, Otel, Kaçış, Tüylü Değnek, Pijama Partisi, Çocuk Olmaca, Kuşkonmaz, Kütüphane bölümleri örneklem olarak belirlenmiştir. “Bluey çizgi filminin aile içi iletişimde oyunun rolünü ve etkisini açığa çıkardığı” önermesi örnek bölüm incelemeleriyle yansıtılmaya çalışılmıştır. Bluey, bu yönüyle sadece eğitici bir içerik sunmakla kalmaz, aynı zamanda çocukların oyun aracılığıyla aileleriyle birlikte duygusal ve sosyal anlamda nasıl etkileşime girdiklerini gözler önüne serer. Ebeveyn ve çocuklar arasındaki diyaloglar, oyunun kurulma biçimi, sorunların nasıl ele alındığı ve çözüme kavuşturulduğu, etkileşimin nasıl sağlandığı gibi konular üzerinde durularak çözümleme yapılmaktadır. Bu bağlamda, çocukların oyun yoluyla hem eğlendiği hem de önemli yaşam becerilerini öğrendiği vurgulanırken, Bluey gibi dizilerin çocukların gelişimindeki olumlu rolü de irdelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Aile İçi İletişim, Etkileşim, Oyun, Çizgi Film, Bluey

*Araştırmacı Dr., Burdur, Türkiye
 E-mail: gamzeguntay@gmail.com
 ORCID: 0000-0003-1763-5208

**Araştırmacı Dr., Burdur, Türkiye
 E-mail: vedatguntay@gmail.com
 ORCID: 0000-0003-1982-5910

Yılmaz Güntay, G., & Güntay, V. (2025). Aile İçi İletişimde Oyunun Gücü: “Bluey” Çizgi Filmi Çözümlemesi. TRT Akademi, 10(24), 706-735. <https://doi.org/10.37679/trta.1670417>

The Power of Play in Family Communication: An Analysis of the Bluey Animated Series

→ Gamze YILMAZ GÜNTAY → Vedat GÜNTAY

Abstract

Many academic studies reveal the importance of play in strengthening family communication. Play is a powerful means of communication that has a profound impact on children's development while also enhancing interaction among family members. This article aims to analyze the animated series Bluey, which is broadcast as a series on Disney Junior channel in our country, in the context of the empowering role and effect of the game in family communication. In the study, the focus is not on the effect of the Bluey animated series on the audience; rather, it centers on how the games played within the series contribute to family communication and interaction within the context of character dynamics, and how they help shape relationships. In the sample selection, the purposive sampling method was used, while the analysis of the selected episodes was classified using the thematic analysis method. The episodes were analyzed through the themes of resolving communication problems and managing emotions through play, supporting imagination with play, transmitting values and developing social skills through play, and establishing rules and boundaries through play. Since thematic analysis was performed, compliance with the determined themes was taken into consideration in sample selection. The episodes Yoga Ball, Grannies, Hotel, Escape, Featherwand, The Sleepover, Kids, Asparagus and Library were determined as sample episodes. The proposition that "Bluey cartoon reveals the role and effect of play in family communication" is tried to be reflected with sample episode examinations. Bluey not only provides educational content, but also emphasizes how children interact emotionally and socially with their families through play. The analysis focuses on aspects such as the dialogues between parents and children, the way play is structured, how problems are addressed and resolved, and how interactions are facilitated. In this context, while emphasizing that children both have fun and learn important life skills through play, the positive role of shows like Bluey on children's development is also examined.

Keywords: Family Communication, Interaction, Play, Cartoon, Bluey

1. Giriş

Türk Dil Kurumu Sözlüğü'nde ifade edildiği gibi iletişim; duygu, düşünce veya bilgilerin akla gelebilecek her türlü yolla başkalarına aktarılması mıdır? Aslında iletişimden söz edebilmek için sadece aktarım yeterli değildir. Bu tanımda eksik olan geri bildirimdir. Yani duygu düşünce ve bilginin aktarımı karşılıklı olarak gerçekleştirilmelidir. Etkileşim ise birbirini karşılıklı olarak etkileme işi olarak tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu, 2025). Farklı bir ifadeyle duygu, düşünce ve bilginin farklı yollarla karşılıklı olarak aktarılması iletişimi, bu aktarımın karşı tarafta bir etki yaratması ise etkileşime işaret etmektedir. Gökçe'ye göre "iletişimi karşılıklı etkileşim olarak gören görüşler, iletişimin iki yönlülüğünü ön plana çıkarmaktadır." (1998, s. 9). İletişimi bilgi üretme, iletme ve algılama süreci olarak tanımlayan Tutar ve Yılmaz'a göre ise "İletişim kurmaktaki asıl amaç, anlaşılabilir mesajların gönderilmesi ve karşı tarafın tutum ve davranışlarında değişiklik yapmaktır." (2010, s. 15). Zamanla iletişim sözcüğünün anlamının genişlediğinin, ortak bilgi, duygu, duyarlılık, ortak görüş yaratmak anlamında kullanılır olduğunun altını çizen Tokgöz'e göre ise "İletişim, anlam olarak zaman ve mekâna göre farklılık gösterse bile değişmeyen iletişimin paylaşım ve etkileşim olarak ele alınmasıdır." (2015, s. 19). Bu bağlamda oyun yoluyla çocuklarla kurulan iletişimin çocukların tutum ve davranışlarındaki rolünün Bluey çizgi filminde nasıl işlediği bu araştırmanın temel meselesidir. Bluey çizgi filminde ebeveynler ve çocuklar arasında oyun yoluyla kurulan iletişim ve etkileşim çözümlenerek, oyun aracılığıyla kurulan iletişimin; duygu yönetimi, değer aktarımı, iletişim problemlerinin çözülmesi ve sosyal becerilerin öğrenilmesi üzerindeki rolünün tartışılması amaçlanmaktadır.

Oyun, çocukların en önemli iletişim kurma yöntemlerinden biridir. Bu nedenle ebeveyn-çocuk ilişkisinin daha sağlıklı ilerletilebilmesi ve aile içi iletişimin güçlendirilebilmesi için dikkat edilmesi gereken bir alandır. Bununla birlikte günümüz medya araçlarının çocuklar üzerindeki güçlü etkisi düşünüldüğünde medyada var olan içeriklerin akademik düzeyde incelenmesi, çocukların ruhsal ve duygusal gelişimleri için olumlu olduğu düşünülen içeriklerin açığa çıkartılması iletişim çalışmaları bağlamında büyük önem taşımaktadır. Çünkü ilk öğrenme alanı aile yaşantısı olsa da çocuklar artık bu medya içeriklerinden de yaşamın akışına dair enformasyonu edinmektedir. Elbette ilk öğrenme yolculuğunda en önemli faktör hâlâ aile içi iletişimdir.

Goleman'a göre aile yaşamı çocuklara ilk duygusal dersleri veren okuldur. Aile ile yakın ilişkiler içindeyken çocuk kendisini nasıl göreceğini ve diğer aile fertlerinin kendi hislerine nasıl tepki verdiğini gözlemler ve bu hisler hakkında nasıl düşünmesi gerektiğini, seçeneklerinin neler olduğunu öğrenir. Duygularını nasıl ifade edeceğini, diğer aile üyelerinin nasıl ifade ettiğine bakarak içselleştirir. Goleman'ın ifadesiyle "Bu duygusal dersler sadece anne-babanın çocuklarına doğrudan söyledikleri ve yaptıklarıyla değil, kendi hislerini idare edişleriyle ve aralarındaki etkileşim modeliyle de verilir." (2010, s. 252). Bu etkileşim modellerinden biri de oyundur.

Oyunlar, çocuklara yaparak, yaşayarak öğrenme ortamları sunan, sosyal, duygusal, zihinsel ve fiziksel yönden gelişim sağlayan, deneyim kazandıran, nesneleri kullanma, bedenini kontrol etme becerisi kazandırıp, hayal güçlerini geliştiren etkinliklerdir (Jones, 2001). "Oyun oynamak, çocuklar için iletişim kurma, denemeler yapma ve öğrenme yoludur." (Cohen, 2023, s. 14). "Her yaş döneminde sağlıklı fiziksel, bilişsel ve toplumsal-duygusal gelişimin gerekli dinamiğidir." (Elkid, 2011, s. 19). Oyun oynamak aynı zamanda çocuklar için dünyayı sahiplenme, keşfetme, yeni deneyimleri anlamlandırma ve üzüntülerin ardından toparlanma yoludur (Cohen, 2023, s. 11). Dünya Sağlık Örgütü (WHO) (2019), oyunu "kendiliğinden gerçekleşen (belirli bir amacı olmayan), gönüllü, katılımcılar tarafından keyif alınan ve hayal gücüne dayalı bir etkinlik" olarak tanımlamaktadır. Oyun, yalnız veya sosyal bir etkinlik olabilir ve nesnelerle ya da nesneler olmadan oynanabilir. Küçük çocuklar, insanlarla oyun yoluyla etkileşim kurarak gelişimsel beceriler kazanır ve pekiştirirler (Rescorla ve Goossens, 1992). "Çocuklar için oyun, yaşamdır ve yaşam oyundur. Çocuklar dünyayı oyun yoluyla keşfederler." (Aksoy ve Çiftçi, 2014, ss. 2,8). Özdoğan'a göre ise "Oyun, karmaşık bir insan davranışdır. Dinamik bir süreçtir, ilgi, kendiliğindenlik ve eğlenceyi içerir. (...) Kişinin sosyal olgunlaşmasına, öz benliğini bulmasına yardımcı olur." (2020, s. 113).

Çocuklar, oyun yoluyla öğrenirken eş zamanlı olarak gerçek hayatta öğrendiklerini oyun yoluyla deneyimleyebilmektedir de. Güven ortamında kurulmuş ve tüm duyguların rahatça ifade edilip deneyimlenebileceği oyun zamanları, çocuklara kendilerini ifade edebilecekleri alanlar yaratır. Sorunlarla başa çıkma, birlikte hareket etme ve sosyalleşme, kendileri dışındakilerinin duygularını anlamlandırabilme ve empati duygusunu geliştirme süreçlerine

de katkı sağlar. Oyun temelli iletişim, çocukların ebeveynleri ve diğer aile fertleriyle birlikte olmaktan zevk alacakları zamanları artırırken duygusal, zihinsel ve fiziksel ihtiyaçlarını açığa vuracakları ve bunlara yanıt alabilecekleri kaliteli etkileşim zamanları olarak değerlendirilmelidir. Bu nedenle makale kapsamında, aile içi iletişimde ve ebeveyn-çocuk etkileşiminde oyunun olumlu rolünü görünürleştiren Bluey çizgi filminin bu bağlamında çözümlemesinin, iletişim çalışmaları alanına akademik düzeyde katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Bluey çizgi filmi, çocukların yanı sıra ebeveynlerin de izleyici olabilecekleri bir içeriğe sahiptir. Bu bağlamda aynı zamanda anne babaların çocuklarla kurdukları iletişimde oyunun rolünü gözlemleyebilecekleri bir yapıdır. “Çocuklarıyla oyun oynayan ebeveynler, çocukların bağ kurma ihtiyacını karşılayıp sevildiğini hissetmesine de yardımcı olur. Aslında, oyun, çocukların duygusal enerjilerini şarj etmenin en iyi yollarından biridir.” (Solter, 2017, s. 21). “Oyunlardaki göz temasları, dokunmalar, ses tonları, sinir sisteminin regülasyonundan ayrılık kaygısına dek ebeveyn-çocuk ilişkisinde iyileştirici güce sahiptir. Çocuklar büyüdükçe de bu basit oyunların disiplin, davranış sorunları gibi süreçlerde aileye nasıl yardımcı olduğu görülmektedir.” (Devecigil, 2017, s. 13). Bu bağlamda oyunun aile içi iletişimdeki önemini ve güçlü rolünü yansıtan Bluey çizgi filminin olumlu içerik örneği olarak çözümlemesinin büyük önem taşıdığı düşünülmektedir. Bugünün iletişim teknolojilerinin toplumsal yapı ve aile içi iletişimindeki belirleyiciliği düşünüldüğünde bu önem daha da belirginleşmektedir.

Bugünün çocukları, bilgi ve iletişim teknolojilerinin hayatın merkezinde konumlandırıldığı bir dünyaya doğmaktadır. Bu çocuklar, televizyonla başlayıp internetin kullanımıyla yaygınlaşan görsel kültürün, eğlenceyi ve gösteriyi yaşamın her alanına taşıdığı bir zamanın bireyleridir. Eğitim materyallerinin bile önemli oranda, e-kitap, e-dergi ya da eğitici tablet veya akıllı telefon uygulamaları şeklinde dijital dünyaya adapte edildiği bir zamanda, çocuklar neredeyse bebeklik dönemlerinden itibaren bu evrende olumlu, olumsuz pek çok içerikle karşılaşabilmektedir (Güntay, 2019, s. 283). Bununla birlikte evdeki televizyonlarda var olan yayınlar artık sokaklarda, şirketlerde, kreşlerde, parklarda, bahçelerde, kısaca içinde insanın olduğu her yerdedir. Doğal olarak çocukları beyaz camın büyümlü dünyasından bütünüyle uzak tutmanın artık mümkün olmadığı düşünülebilir (Güntay, 2019, s. 280). Bugün,

hızla gelişen dijital dünya, geleneksel medya içeriklerini de dönüştürmüştür. Endüstrileşmiş ulusların bireylerinin büyük bir çoğunluğu, gündelik hayatlarının fevkalade uzun bir bölümünü bu yeni dünyada geçirmektedir (Bagdikian. 2016, s. xiv). Postman'ın ifadesiyle, "Şimdi biz, ilk ve en yakın öğretmeni, ayrıca çocuğumuz için en güvenilir yoldaşı ve dostu televizyon olan ikinci kuşak çocuklarla bir arada yaşıyoruz." (2017, s. 101). Esslin'e göre, "televizyonla büyüyen çocuklar TV'de gördükleri her şeyden –çizgi filmlerden, reklamlardan ve hatta filmlerin saçma sapanlıklarından dahi- bilgilenirler" (2001, s. 87). Bugün bu durum, dijital dünyanın olanaklarıyla daha da yayılmış durumdadır. Kılıç, mobil medyanın iş dünyasından sanata, tıbbi verilerin islenmesinden çocukların oyunlarına kadar geniş bir yelpazede hayat alanı bulduğunun ve her gecen gün bu alanları daha fazla işgal ettiğinin altını çizmektedir (2017, s. 5). Kitle iletişim araçları verdiği mesajlarla, çocuğun, neyi, nasıl düşüneceğini, nerede nasıl davranacağını, kendini nasıl görüp değerlendireceğini, diğer insanları nasıl görüp değerlendireceğini, adalet, özgürlük, kadın, erkek, gelecek, etik, insan onuru ve hakları gibi birçok kavramı öğrenmesinde doğrudan etkilidir (Mora, 2011, s. 58). Elbette bu araçlarda sadece olumsuz mesajlar yer almamaktadır. Aynı düzeyde çocukların gelişimine olumlu yönde katkı sağlayacak mesajlarla örülü yapımlar da bulunmaktadır. Ancak burada ebeveynlerin doğru tercihler yaparak çocukları yönlendirmesi önem kazanmaktadır (Güntay, 2019, s. 284). Çocuklar için içerik üreten kanallar düşünüldüğünde, televizyon yayınlarının web sayfaları üzerinden izlenebilmesi; çizgi dizi ya da program kahramanlarının yer aldığı oyunlar ve aynı kahramanlarla hazırlanmış etkinlikler, yarışmalar ya da akıllı telefon ve tablet uygulamaları, bu alanlardaki içeriğe çocukların zaman ve mekân sınırlaması olmadan kolaylıkla ulaşabilmesini sağlamaktadır. Çocukları olumsuz etkileyebilecek riskleri de içinde barındıran bu çok yönlülük ve kolay ulaşılabilirlik, hazırlanan içeriğin ve sunuluş biçiminin çok daha dikkatli incelenmesi gerekliliğini de doğurmaktadır (Güntay, 2019, s. 286). Bu araştırma makalesinde, Bluey çizgi filmi, aile içi iletişimde oyunun güçlü rolü bağlamında çözümlenmektedir.

2. Yöntem

Bu çalışmada aile içi iletişimde, çocukların sosyal ve psikolojik gelişiminde oyunun gücünü ve önemi açığa çıkarması nedeniyle Disney Junior kanalında dizi olarak yayınlanmakta olan Bluey çizgi filmi çözümlenmektedir. Bu ça-

lişmada nitel araştırma yöntemleri arasında yer alan tematik analiz yöntemi kullanılmıştır. Bluey’de sık tekrar eden iş birliği, problem çözme, nezaketle iletişim kurma, empati ve duyarlılık geliştirme gibi kavramlar çerçevesinde oyun sırasında aile içi iletişimin nasıl kurulduğu, kullanılan dilin nasıl inşa edildiği, duygu, düşünce ve fikirlerin nasıl aktarıldığı gibi konular üzerinde durulmuştur. Olasılık temelli olmayan örnekleme yöntemlerinden amaçlı örnekleme yönteminin kullanıldığı makalede belirlenen bölümler, oyun yoluyla değerlerin aktarılması ve sosyal becerilerin kazanılması, iletişim problemlerinin oyun aracılığıyla çözülmesi ve duygu yönetiminin sağlanması, hayal kurmanın desteklenmesi, kural ve sınırların belirlenmesi temaları kapsamında incelenmiştir. Aziz’in de altını çizdiği gibi amaçlı örnekleme yönteminde araştırma evreninde araştırmacının amacına en uygun yanıt verebilecek örneklem seçilmektedir. Seçimde ölçüt amaca uygunluktur (2011, s. 55). Hâlihazırda 3 yıl boyunca farklı zamanlarda izlenmiş olan bölümler, 1 ay sürecinde detaylı olarak tekrar izlenmiş ve oyunun hikâyede merkezi öneme sahip olduğu bölümler tespit edilmiştir. Eş zamanlı olarak araştırma kapsamında literatür taraması yapılırken bölüm içerikleri ve aile içi iletişimde oyunun önemini yansıtan kaynak kitaplar ışığında çalışmanın temaları belirlenmiştir. Farklı sezonlardan bölümler izlenerek amaca uygun olanları seçilmiş ve çalışma kapsamına dâhil edilmiştir. Bu bağlamda üç sezon devam eden ve toplamda 154 bölümden oluşan çizgi diziden sezon ayrımı yapılmaksızın belirlenen temalara uygun olan bölümler örneklem olarak seçilmiştir. Belirlenen Yoga Topu, Büyükanneleler, Otel, Kaçış, Tüylü Değnek, Pijama Partisi, Çocuk Olmaca, Kuşkonmaz, Kütüphane bölümleri, oyunun hikâyedeki merkezi öneminin yansıtılması ve aile içi iletişim ve etkileşimdeki rolünün açığa çıkartılabilmesi amacıyla detaylı olarak betimlenerek incelenmiştir.

Bölüm çözümlemeleri sırasında üzerine düşünülen araştırma soruları aşağıda belirtilmektedir:

1. Bluey çizgi filmi aile içi iletişimde oyunun rolünü nasıl açığa çıkarmaktadır?
2. Oyun, aile içi iletişimi nasıl etkilemektedir?
3. Ebeveyn-çocuk ve kardeşler arasındaki ilişki nasıl kurulmaktadır?
4. Çizgi filmde oyun, çocuk gelişimi açısından nasıl işlev görmektedir?

5. Filmde kullanılan dil, ebeveyn-çocuk etkileşimini nasıl oluşturmaktadır ve desteklemektedir?
6. Oyun yoluyla hangi değerler ve beceriler aktarılmaktadır?
7. Oyun yoluyla değerler nasıl kurulmakta ve aktarılmaktadır?
8. Ebeveyn ya da çocuk oyunu nasıl başlatmakta, diğerleri nasıl tepki vermektedir?
9. Ebeveyn ve çocukların oyundaki rolleri nelerdir?
10. Oyun sırasında ebeveynler aktif katılımcı mı, rehber rolünü mü üstlenmektedir?
11. Ebeveynler oyun sırasında duygu yönetimini nasıl sağlayabilmektedir?
12. Ebeveyn-çocuk ve kardeşler arasındaki etkileşimde oyun bağ kurma aracı olarak nasıl işlev görmektedir?
13. Oyun sırasında empati ve duygusal destek nasıl sağlanmaktadır?
14. Oyun içinde kurallar ve sınırlar nasıl belirlenmektedir?
15. Kişisel sorumlulukların anlaşılmasında oyun nasıl bir rol oynamaktadır?
16. Oyunun hayal gücü ve yaratıcılığın geliştirilmesindeki işlevi nedir?

Bu sorular kapsamında çözümlenen bölümlerde aile içi iletişimde oyunun rolü analiz edilmeye çalışılmaktadır.

3. Bulgular ve Analiz

3.1. Bluey Çizgi Filminden Örnek Bölümlerin Çözümlemesi

Bluey, Joe Brumm ve Ludo Studios tarafından Avustralya'da yaratılan popüler bir animasyon çocuk çizgi dizisidir. Türkiye'de Disney Junior kanalında dizi olarak yayınlanan Bluey, çocuk merkezli bir yaklaşımla 4 kişilik bir köpek ailesinin günlük hayatını konu almaktadır. Diziye adını veren ve dizinin ana karakteri olan Bluey, altı yaşında, dişi bir mavi Heeler (Avusturya Çoban Köpeği) olan bir kız çocuktur. Bingo karakteri ise Bluey'nin dört yaşındaki

kız kardeşidir. Bandit, Bluey ve Bingo'nun babası, Chilli ise çocukların annesidir (Gerzabek, 2024). Çizgi filmde alegorik birer kahraman olarak Bluey ve Bingo, altı ve dört yaşındaki iki kız çocuğunu temsil etmektedir. Onlar gibi düşünür ve davranırlar. Çizgi filmin her bölümü ekranda dans eden anne, baba ve çocuklarla başlar. Dört kişilik çekirdek ailenin günlük hayatını konu olan çizgi filmdeki tüm çocukların ismi vardır ama büyüklerin ismi çok nadiren söylenir. Büyükler, genellikle çocukların annesi ve babası olarak anılır (Şimşek, 2024, s. 384). Üç sezonda, toplam 154 bölümden oluşan dizi, ilk olarak Avustralya yayın kurumu ABC (Australian Broadcasting Corporation) tarafından yayınlanmıştır. Aynı zamanda uluslararası olarak Birleşik Krallık'ta, Britanya yayın kuruluşu olan BBC (British Broadcasting Corporation) tarafından dağıtılmıştır. Gerzabek'in Bluey üzerine 2024 yılında yaptığı çalışmada belirttiği gibi, ABD'de Disney+ platformunda en çok izlenen dizi olup o dönem için toplamda 23 milyar dakika izlenmiştir (2024, s. 1). Bugün hâlâ pek çok ülkede izlenmeye devam edilmektedir. Screen Rant'tan¹ Bill Dubiel, dizinin popülerliğini mizahına bağlamaktadır. Ancak, mizahın yanı sıra çocuk dostu oyunların bitmek tükenmek bilmeyen çeşitliliğinin yaratıcılığı teşvik etmesi, ebeveynlik sorunlarının gerçekçi bir şekilde ele alınması ve izleyicilere verilen rahatlatıcı mesajların da dizinin çekiciliğini artırdığını öne sürmektedir (Aktaran Gerzabek, 2024, s. 1).

Bluey çizgi dizisinde oyun, aile üyeleri arasındaki bağları güçlendiren önemli bir araçtır. Oyunlar, ebeveynlerin, çocuklarla kaliteli zaman geçirmesini sağlar ve çocukların, ebeveynlerinden güven, destek ve rehberlik alarak duygusal gelişimlerinde desteklenmesinin yolunu açar. Oyun, aynı zamanda aile içindeki iletişimi kolaylaştırır ve ebeveynlerin çocuklara değerleri, kuralları ve sınırları öğretmelerine olanak tanır. Bluey, sadece eğlenceli bir çocuk dizisi olmanın ötesinde, izleyici konumundaki çocukların sosyal, duygusal ve psikolojik gelişimlerine katkıda bulunan derin bir içerik sunmaktadır. Oyun yoluyla ebeveynlerin çocuklarına öğretmek istediği değerler, beceriler ve kurallar, her bir bölümde belirgin bir şekilde işlenir ve bu da diziyi eğitimsel açıdan güçlü kılar. Bu çalışmada Bluey çizgi filmi, iletişim problemlerinin oyun yoluyla çözülüşü ve duygu yönetiminin sağlanması, hayal kurmanın oyunla desteklenmesi, oyun aracılığıyla değerlerin aktarılması ve sosyal be-

¹ Screen Rant; televizyon, film, video oyunları ve film teorileri alanında haberler sunan çevrimiçi bir bilgi-eğlence haber sitesidir.

cerilerin kazanılması, kural ve sınırların oyunla belirlenmesi temaları üzerinden sınıflandırılarak detaylı olarak betimlenmektedir.

3.1.1. İletişim Problemlerinin Oyun Yoluyla Çözülüşü ve Duygu Yönetiminin Sağlanması

Bluey çizgi filminin pek çok bölümünde karşılaşılan iletişim problemlerinin oyun yoluyla çözüldüğü ve olay ve durumlar karşısında değişen duygu yoğunluklarının dengelenerek duygu yönetiminin yine oyun yoluyla sağlandığı görülmektedir.

Bu tema başlığı altında inceleyeceğimiz ilk bölüm “Yoga Ball” (Yoga Topu) bölümüdür. Bölümün başında Bluey ve Bingo, mutfak tezgâhının arkasında duran babaları Bendid’den onlarla oyun oynamalarını ister. Babaları onlarla oyun oynayamayacağını çünkü evde çalışması gerektiğini söyler ancak bir yandan da oyuna başlamıştır. Hayali asansör düğmesine basar ve asansör sesi çıkartarak yavaşça tezgâhın arkasına çökerek gözden kaybolur ve aynı şekilde yukarı çıkarak yerden aldığı bir terliği Bingo’ya verir. Sahne değiştiğinde çocukların babası çalışma odasında yeşil bir yoga topunun üstünde çalışmaktadır. Bir evrakı almak için ayağa kalktığında çocuklar hızlıca içeri girer ve yoga topunu alarak kaçır. Babaları da çocukların ardından koşarak, “Sizi küçük farecikler!” diyerek çocukları gıdıkladıktan sonra sırayla yoga topunun üstünde zıplattır. Ancak Bingo yoga topunun üstündeyken kamera, alt açıyla öyle bir konumlandırılır ve Bingo’yu çerçeveye alır ki onun bu oyundan pek hoşlanmayıp kaygı duyduğunu görürüz. Sonunda babaları artık çalışmam gerek, dese de Bluey topu alır ve kaçır. Bir müddet sonra Bluey babasının çalışma sandalyesinin üzerine oturup kargo sandalyesi oynamak istediğini söyler. Babası önce onun bu isteğini geri çevirse de “Lütfen” diyen yüz ifadesine dayanamaz ve kargocu rolünü oynayarak onları sandalye üzerinde ilerletir. Kargoları damgalamalıyım diyerek eliyle çocukların göğüslerinin üzerine bastırır. Bluey eğlenmeye devam ederken Bingo, babasının sertçe bastırmasından rahatsız olmuş görünür. Ancak izleyiciler Bingo’nun oyunda babasının bazı sert tutumlarından rahatsız olduğunu fark etse de Bluey ve babası bunu fark etmemiştir. Babaları onları kargolamak için yatağa fırlattığında ise Bingo yine alt açıyla ve yavaşlatılmış çekimle gösterilerek kaygısı izleyicilere yansıtılmaktadır. Babası artık oyunun bittiğini ve işe devam etmesi gerektiğini söyleyerek odadan ayrılır, Bluey de peşinden gider. Bingo ise bir müddet daha kıpırdamadan ve üzgün bir ifadeyle öylece kalır. Müzik

de onun üzgün görüntüsünü destekleyecek şekilde yavaşlamıştır. Sahne değiştiğinde çocuklar babalarıyla hazine avcıları oyununu oynamak ister. Kısa bir oyun daha oynayabileceklerini söyleyen babaları, yoga topunu koşturmakta olan çocukların üzerine doğru gönderir, top tam çocuklara çarpacakken çocuklar toptan kurtulurlar. Oyunu birkaç kez tekrarlar ama son seferinde Bingo toptan kaçamaz ve top üzerinden geçer. Tam bu anda yine müzik yavaşlar ve babası onu kaldırıp başını okşayarak oradan uzaklaşmış olsa da sahne değiştiğinde Bingo çok üzgün görünmektedir. Annesi onun bu hâlini fark eder ve durumu öğrendikten sonra Bingo'yu babasıyla bu konuyu konuşmaya ikna eder. Babası durumu öğrendiğinde Bingo'ya daha yakın olabilmek için dizinin üzerine eğilir ve ondan özür diler. Bingo'nun yoga topu üstünde hangi yumuşaklıkta ve hızda zıplamaktan hoşlandığını, birkaç deneme yaparak anlamaya çalışır ve onun duyarlı olduğu noktayı öğrenerek daha özenli hareket eder. Cohen'in ifadesiyle "Çocuklar, normalde gösteremeyecekleri ya da hakkında konuşmayacakları içsel duygularını ve deneyimlerini bize oyun oynarken gösterirler. Ama bizim onların diyeceklerini duymamız, onların da bu duygu ve deneyimleri bizimle paylaşması gerekir." (Cohen, 2023, s. 32). Tıpkı Bingo'nun babasının oyun sırasında kendisine uyguladığı güçten rahatsız olduğunu açığa vurması, babasının da onun bu hissiyatı karşısında daha duyarlı bir tutum geliştirmesinde olduğu gibi.

Bu bölümde öncelikle işi olmasına rağmen çocuklarını kırmayıp kısa sürelerde de olsa onlarla oyun oynayan baba karakterinin çocuklarla kurduğu iletişimdeki hassasiyeti gözlemledik. Baba, ne kadar yoğun olursa olsun çocuklarla oynayacak zamanı yaratır. Ancak bu sefer de çocuklar arasındaki yaş farkını atlamıştır. Altı yaşında olan Bluey için eğlenceli olabilecek oyun hızının ve şeklinin dört yaşında olan Bingo için biraz sert kaçabileceğini gözden kaçırmış ve küçük çocuğunun hassasiyetini fark edememiştir. Hiçbir ebeveynin tamamen mükemmel olamayacağını, ne kadar elinden gelenin en iyisini yapmış olsa da hata yapabileceği görülür. Bununla birlikte durumu fark eden diğer ebeveyn, duygu ve düşüncelerini açıkça ifade etmesi konusunda çocuğunu yüreklendirmiş ve açıkça konuşulan anlayışlı bir diyalogun ardından konu tatlıya bağlanmıştır. Gleman'ın da altını çizdiği gibi, çocuklar aile ile yakın ilişkiler içindeyken kendi duygu ve düşüncelerini nasıl ifade edeceğini diğer aile üyelerinin hislerini nasıl ortaya koyduğunu ve kendi duygularına nasıl tepki verdiğini gözlemleyerek öğrenmektedir (2010, s. 252). Bu bağlamda bölüm anlatısında, oyun içindeyken ebeveynlerin kendi

duygu ve düşüncelerini nasıl ifade ettiklerine dikkat ettikleri kadar çocukların tepkilerine de duyarlı olmaları ve bu konuda hassasiyet geliştirmelerinin önemli olduğu düşüncesi öne çıkmaktadır. Bölümde Bingo'nun beden dili ile ortaya koyduğu duygu hâli sinematografik yaklaşımlarla güçlendirilmektedir. Kullanılan sinematografik teknikler, Bingo'nun duygularının izleyiciye geçmesinde araç konumunu almaktadır. Mercado'nun üzerinde durduğu gibi filmlerde anlatıya anlam katmanları eklemek ya da anlamı pekiştirmek için sinematografik olarak tekrarlanan görüntü, kompozisyon ve ses unsurları kullanılmaktadır (2011, s. 37).

Bölümde tekrarlayan görüntünün alt açıyla verililişi, yavaşlatılmış çekim ve müzik kullanımı Bingo'nun duyduğu kaygıyı görünür kılmaktadır. Kullanılan kamera açıları ve çekim teknikleri, tercih edilen müzikler ve hızları anlatıyı desteklemektedir de denilebilir. Aslında genel olarak filmde görsel ve işitsel unsurların kullanımı karakterlerin duygularını, olay ve durumlar karşısındaki yaklaşımlarını ve hislerini açığa çıkartan bir yapıda inşa edilmektedir.

“Grannies” (Büyükanneleler) bölümü de bu tema başlığı altında ele alınabilir. Bölümde Bingo balkonda kendi kendine kıvrarak dans etmektedir. Çok eğlendiği her hâlden bellidir. Bluey, yanına gider ve onunla büyükanneçilik oynamak ister. Bingo, oynamak için onunla giderken bir yandan da oyunda kıvrıp kıvrımayacağını sorar. Bluey'nin yanıtı “Hayır.” olur. Çünkü ona göre büyükanneleler kıvrıamazlar. Bingo ise onunla aynı fikirde değildir ve oyun boyunca ara ara kıvrımayı sürdürür. Bluey, bu durumdan hoşlanmaz ve büyükannelelerin kıvrımayacağında, Bingo ise kıvrılabileceğinde ısrarcı olur. Dönüp annelerine sorarlar, anneleri ne yanıt vereceğini bilemez ve babalarına sormalarını ister. Baba da cevabı bilmediğini, bunu büyükannelelerine sorabileceklerini söyler. Çocuklar büyükannelelerini tabletle görüntülü arayarak ondan kıvrımasını isterler. Büyükanne bunu dener ama pek başarılı olmaz. Bingo ve Bluey, büyükannelelerinin tabletle konuşmaya ve dans etmeye çalışırken yaptığı saçmalıklara ve hatalara çok güler. Birkaç denemeden sonra büyükanneleleri kıvrarak dans edemediğini kabullenir. Bingo bu duruma çok üzülür ve görüşme daha tamamlanmadan oradan uzaklaşır. Bluey ise çok mutlu görünmektedir. Dönüp baktığında Bingo'yu göremez ve onu bulduğunda Bingo çok üzgün olduğu için artık oyuna devam etmek istemektedir. Bluey bunun haksızlık olduğunu düşünür. Kendisi haklı çıktığı

için Bingo'nun oyunu bırakması onun için haksızlıktır ve bu duygusunu ebeveynlerine aktardığında annesi onun yanına gider ve haklı çıkmak mı yoksa Bingo ile oynayarak eğlenmek mi istediği konusunda düşünmesini önerir. Bluey bir müddet düşündükten sonra büyükannesini görüntülü arar ve ona kıvrarak dans etmeyi öğretmeye çalışır. Biraz uğraştıktan sonra bunu başarır. Sonra neşeyle Bingo'nun yanına gider ve onu çağırarak büyükannelerinin artık kıvrarak dans edebildiğini ona gösterir. İkisi de çok mutlu olurlar ve büyükannecilik oynamaya devam ederler. "Oyun yoluyla çocuk mantık yürütmeyi, seçim yapmayı, sebep-sonuç ilişkileri kurmayı, dikkatini toplamayı, kendini bir amaca yöneltmeyi öğrenebilir." (Aktaran Pehlivan, 2011, s. 21). Tıpkı bu bölümde Bluey'nin, karşılaştığı sorun karşısında mantık yürüterek bir seçim yapma yoluna gittiği gibi.

"Oyun, çocukların kendi deneyimlerinden yararlanarak dünyayı anlamalarını sağlar ve gelişimlerinin, büyümelerinin ve öğrenmelerinin her evresini önemli şekilde etkiler. Oyun oynarken çocuklar kendileri için bir şeyler yapma, kontrol sağlayabilme, becerilerini test edip kullanabilme ve kendilerine güvenebilme gücünü kazanırlar." (Aksoy ve Çiftçi, 2014, s. 5). Bu bölümde çocuklar, kendi yaratıcı süreçlerini hayata geçirdikleri ve bireysel olarak kontrolü sağlayabildikleri, becerilerini test edip kullanabildikleri bir oyun inşa ederler. Her ne kadar fiktisel ayrılıklar yaşasalar da duygu kontrollerini sağlayabilmiş karşılaştıkları sorunu kendi iradeleriyle çözüme ulaştırmışlardır. Ebeveynler, çocuklara büyük müdahalelerde bulunmadan, sakinliklerini koruyarak küçük yönlendirmeler ve önerilerle onların doğru yolu kendilerinin bulmalarına rehberlik etmiştir. Oyun sırasında her iki kardeşin de çok eğlenerek andan keyif almasını sağlayan bu tutum, çocukların yaşadıkları sorunu çözerken karşı tarafla empati kurabilme yeteneğini de geliştirmektedir denilebilir. Korczak'ın "Çocuklara 'bilmiyorum' demek öyle yaratıcı, öyle hayat dolu ve sürprizli bir durum meydana getiriyor ki herkese bunu anlamayı öğretmek istiyorum." sözünden alıntı yapan Cohen'e göre oyuncu ebeveynlik, çocuğun yönlendirmesini takip etmek ile rehber olarak devreye girmek arasındaki hassas dengedir. Oyunun kontrolü çocuklara verilerek yaratıcılık ve öz güven geliştirilmektedir. Bu bağlamda bölümde ebeveynler çocukların anlaşmazlıkları karşısında sorunu çözmek için devreye girmek yerine çözümü çocukların yaratıcılıklarına bırakmış ve kendi sorunlarına kendi çözümlerini bulan çocukların öz güvenlerinin gelişmesine rehber olmuştur.

Kardeşler arası fikir ayrılığının yaşandığı bir başka bölüm de “Hotel” (Otel) bölümüdür. Bluey, kız kardeşi Bingo ve babaları otelcilik oyunu oynarlar. Oyunu Bluey başlatır. Baba, otelin konuğudur. Ancak bir süre sonra Bingo, oyunun kurulumunda bütün kararları Bluey’nin alıyor olmasından ve kendisine düşen görevlerden hoşnut olmaz. O çılgın yastık olmak istemektedir ve bunu birkaç kez ifade eder ancak Bluey onun bu isteğini dikkate almaz. Sonunda Bingo oyunu bırakır. Bu durumun ardından babaları, sakın bir dile Bingo ile arasındaki sorunu çözmezse kendisinin de oyunu sürdürmeyeceğini Bluey’e söyler. Bluey oyunu sürdürürebilmek için Bingo’nun yanına gider ve ondan özür dileyerek oyuna tekrar katılması için ricada bulunur. Bingo önce onu geri çevirse de Bluey’nin üzgün hâline dayanamaz ve çılgın yastık olma koşuluyla oyuna geri döner. Oyun tekrar başladığında babaları iki çocuğunu da oyunun merkezine alarak onları neşelendirir ve üçünün de eğlenerek oyunu sürdürdükleri görülür.

Bu bölümde olduğu gibi çizgi filmin genelinde Bluey karakteri, lider bir figür olarak aile içinde ya da arkadaşlar arasında oynanan oyunlarda oyun kurucu ve yön verici konumundadır. Goleman, liderliğin temel becerisinin grupları organize edebilmek olduğunun altını çizer ve lider kişiyi, insanları harekete geçirip çabalarının koordinasyonunu sağlayan kişi olarak ifade eder. Bu yeteneğin oyun alanında ise herkesin ne oynayacağına karar veren ya da takım kaptanı olan çocukta olduğunu vurgular (2010, s. 164). Dizinin pek çok bölümünde özellikle Bluey karakterinin bu nitelikleri taşıdığı görülmektedir. Ailesiyle ya da arkadaşlarıyla oynanan oyunlarda genellikle Goleman’ın da altını çizdiği gibi hangi oyunun nasıl oynanacağı ve kimin ne görev alacağına karar veren kişi konumunda olduğu gözlenmektedir. Ancak incelenen bölümde olduğu gibi Bluey’nin liderlik rolü oyun içinde kardeşini ya da diğer oyun arkadaşlarını üzen ya da hoşnutsuzlukla karşılanan bir hâl aldığı anda ebeveynlerin bu duruma nazik bir yaklaşımla müdahale ettiği görülmektedir. Bu örnekte olduğu gibi bazı bölümlerde oyun sırasında yaşanan sorunlar, çocukların oyun içinde gelişebilen sorunlar karşısında daha duyarlı davranıp sorunu çözüme ulaştırmalarını sağlamak için oyuna ara verilerek çözüme kavuşturulmaktadır. Bölümde babanın, çocuklar arasında sorun yaşanana kadar oyundan çıkmadığı ancak bir çocuğun kendisini haksızlığa uğramış hissetmesi ve oyunu bırakmayı tercih etmesi ile tutum değiştirdiği gözlenmektedir. Babanın, davranışlarıyla yarattığı sorunu çözmesi için çocuğuna alan açması, oyunu koşullar değişmediği sürece bitirme kararı veriş

ve bunu sakinliğini koruyarak net bir şekilde çocuğa aktarışı aile içi iletişimi ve etkileşimi güçlendirmektedir. Ebeveynin yönlendirmesiyle kardeşler arası iletişim çabalarıyla sorun çözüldüğünde ise her iki çocuğun da oyundan keyif alıp eğlenmesini sağlayan yine baba figürüdür.

3.1.2. Hayal Kurmanın Oyunla Desteklenmesi

Hayal gücü üzerine kurulan oyunlara sıklıkla rastlanan Bluey’de, bazen ebeveynlerin, çoğunlukla da çocukların başlattığı hayali oyunlarda, ebeveynlerin çocukların hayal kurmasını destekleyen tutum ve davranışlarda bulunduğu gözlenmektedir.

Bu tema bağlamında incelenecek olan “Escape” (Kaçış) bölümünde, anne ve baba, birlikte zaman geçirebilmek için çocukları büyükannelerine bırakmaktadır. Çocuklar arabada büyükannelerine gittiklerini öğrenince istedikleri gibi televizyon izleyebileceklerini düşünerek mutlu olurlar. Ancak babaları, zaten sabah boyunca televizyon izledikleri için buna karşı çıkar ve onlara alternatif olarak hayal güçlerini kullanabileceklerini, örneğin resim yapabileceklerini söyler. O sırada Bluey, anne ve babasının neden büyükanneye gelmediğini sorgular. Anneleri, babalarıyla birlikte vakit geçirmek istedikleri açıklamasını yapar. Bu durum, çocuklara tuhaf gelir ve Bluey onlar olmadan ne yapacaklarını sorar. Anne babaları bu soruyu yanıtlarken görüntü değişir ve çizgili kâğıda yapılan çizimlerle hayali kurulan kaçamağın yaratıldığını görürüz. Cohen’in ifadesiyle “Oyun oynamak her yerde ve zamanda mümkündür. Çocuklar seve seve girdikleri hayal oyunlarında hayal gücünden oluşan bir paralel evren yaratır.” (Cohen, 2023, s. 14). Bölümün biçimsel yapısına bakıldığında hayali kurulan bu paralel evren çizimlerle açığa çıkarılmaktadır. Güneş gözlüklerini takıp rahat bir hamakta uzanacaklarını ve şemsiyeli pipetlerle meyve suyu içeceklerini söyleyen anne ve babaları bu hayali oyunu başlatırken hayali kurulanlar çizimlerle betimlenir. Bluey ve Bingo’nun bu eğlenceye katılamayacakları düşüncesine karşı çıkmasıyla bir kaçış ve kovalama hikâyesinin hayali kurulmaya başlanır. Aile arasındaki diyaloglarla eğlenceli bir oyun oynanır. Görüntüler zaman zaman arabada diyalog hâlindeki aileyi yansıtırken çoğunlukla diyalog devam ederken hayali kurulan hikâyenin çizimlerinin oluşmasıyla kurgulanır. Çocuklar onlara engel olmak için babasının hayaliyle kurulan 10 metre duvarı, Bluey’nin hayal ettiği kartalla uçarak aşar, annesinin duvarın diğer tarafında hayal ettiği büyük dikenli çalılığı, Bingo çim biçme makinesiyle biçerek geçer, anne ve baba

yer altındaki üstlerine gittiklerinde çocuklar yine tünel kapağını kırıp onları takip etmeyi sürdürür. Tünelden kaçan ebeveynler süper güzel arabalarıyla kaçır, çocuklar ise Bingo'nun fikriyle tekerlekleri olan dev bir hayal evi aracıyla onları takip eder. Sonunda kaçacak yerleri kalmadığında anne ve baba kaçmaktan vazgeçer. Ama bu durum oyunun sonu olduğu için çocuklar yeni bir kurguyla hayali yönlendirir ve bu sefer çocuklar kaçmaya anne ve babaları ise onları yakalamaya çalışır. Bu kaçma-kovalama hayalinde eğlenceli birçok şey yaşanır. Oyunun sonu gelip büyükannenin evinin önüne gelindiğinde, çocuklar kaçmayı başarmış ve oyunu kazanmıştır. Çocuklar anne ve babalarıyla vedalaşır büyükannelerinin evine gittiklerinde televizyon izleme istekleri kabul edilmiş olsa da Bluey'nin fikriyle çizim yapmaya başlarlar ve arabada hayalini kurdukları şeyleri çizerken bölüm son bulur.

Bölümde aile, çatışmaya yol açabilecek bir sorunu, oyuna dönüştürüp hayali bir kaçma-kovalama hikâyesiyle hep birlikte hem çok eğlenmiş hem de duygusal olarak kimse incinmeden yaşadıkları çatışmayı çözüme ulaştırmıştır. Ayrıca bu hayali oyun, çocukların tutum ve davranışlarını da pozitif yönde etkileyerek büyükannelerinde istedikleri kadar televizyon izleme olanakları olmasına rağmen kendi iradeleriyle resim yaparak hayali oyunlarını resmetmelerini sağlamıştır. Hayal kurulmasının aile tarafından katılım sağlanarak desteklendiği bu bölümde bu hayal kurma oyunu, aile içi iletişimi ve etkileşimi güçlendiren bir araca dönüşmektedir. Aynı zamanda hayal kurma oyunuyla çocukların yaratıcılıklarının desteklendiği de söylenebilir. "Oyun, çocuğun neşe kaynağıdır." diyen Makarenko, oyunla gelen neşenin kaynağı olarak yaratma neşesi, başarıya ulaşma neşesi, nitelik kazanmanın verdiği neşeyi göstermektedir (1987, s. 35). Hayal kurarken çocukların ebeveynleriyle birlikte yarattıkları dünya ve zihinlerinde kurguladıkları hikâye, tüm ailenin neşe kaynağına dönüşmektedir. Bununla birlikte ebeveynler oyunda oluşturulan çatışmanın sonunda çocukların kazanmasına zemin hazırlayarak onların başarıya ulaşmanın neşesini yaşamalarını da sağlamaktadır.

Hayal kurmanın oyunla desteklendiği bir diğer bölüm de "Featherwand" (Tüylü Değnek)'dir. Bölüm akışı içinde Bluey, arkadaşı Chloe'nin doğum günü partisine giderken davetli olmadığı için Bingo'nun evde babası Bandit'le kalması gerekmektedir. Eğlenceyi kaçıracağı için çok üzgün olan Bingo'nun algısı, evin avlusuna düşen bir kuş tüyüyle dağılır. Bingo bu tüyü eline alıp hayalinde sihirli bir değneğe dönüştürerek kendi kendine bir oyun

kurar. Elindeki tüyü sihirli bir değnekmiş gibi hareket ettirerek büyüyle çevredeki eşyaları ağırlaştırmakta ya da tekrar hafifleştirebilmektedir. Önce tüylü değneğin gücünü babasında dener. Babası mutfakta elinde sütlü gevrek kutusuyla ilerlerken Bingo tezgâhın yanından elindeki tüyü babasına doğru uzatıp “ağır” der, babası önce Bingo’ya öylece bakar, “dedim ki gevrek ağır” diye yinedeğinde ise elindeki sütlü gevrek kutusunu taşıyamıyormuş gibi yere bırakır, büyük bir güç kullanıyormuş gibi uğraşır ama gevrek kutusunu bir türlü yerinden kaldıramaz. Gülerек ortalarda koşuşan Bingo, babasından sonra dişlerini fırçalamaya çalışan ablasının diş fırçasını, annesinin aradığı parti davetiyesini ve kalemi sihirle ağırlaştırır. Abla ve anne de hiç şaşırmasından oyuna dâhil olur ve verdikleri tepkilerle komik görünürler. Bingo çok eğlenerek oynadıkları bu oyunla anne ve ablasının Chloe’nin partisine gitmesine engel olmaya çalışmaktadır. Diğer aile fertleri ise onu durdurmak için çabalamaktadır. Filmin kurgusu, sahne kompozisyonu ve karakterlerin oyuna katılımıyla izleyici üzerinde gerçekten de sihir çalışıyormuş gibi bir algı oluşturmaktadır. Aile fertleri oyuna hiç şaşırmasından ve anlaşmazlık yaşamadan katılır. Hatta bahçede oyun devam ederken oradan geçmekte olan komşu amca bile oyuna gerçekten de tüy sihirli değnekmiş gibi dâhil olmaktadır. Karakter tutum ve davranışları daha önce bu oyunun aralarında çok defa oynandığı düşüncesini güçlendirmektedir. Bununla birlikte bölümün tasarımı hayal ile gerçek arasındaki ayrımı bulanıklaştırmaktadır da diyebiliriz. En son annesi pes edip durumu kabul ettiğinde ise Bingo ağırlaştırdığı bütün eşyaları hafif hâllerine geri döndürür ve gidebileceklerini zaten bu oyunla kendisinin çok eğlendiğini söyler. Böylece küçük bir kriz daha hayali oyunun mutlu eden güçlü etkisiyle aşılır.

Vygotsky’e (1978) göre “Çocukların hayalî durumlar yarattıkları, roller üstlenerek oyun kuralları oluşturup kuralları takip ettikleri ve sosyal olarak iletişim içerisinde bulundukları oyunlar çocukların üst bilişsel² yetenekler kazanma sürecine katkı sağlar.” (Ören, 2019, s. 4). Çocukların hayal güçlerini geliştirecek bu tür oyunlar onların yaratıcılıklarını da güçlendirmektedir. Bu bölümde Bingo’nun hayali oyunu, ailenin inançlı katılımıyla desteklenmektedir. Oyuna dâhil olan herkes büyük bir ciddiyetle büyü tüylü değneğin

² Reeve ve Brown (1985)’e göre üst biliş, bireylerin kendi bilişsel süreçlerini anlama ve kontrol etme yeteneklerini ifade etmek için kullanılır (Kalemkuş, 2021, s. 473).

etkisiyle hareket eder. Ebeveynlerin bu yaklaşımı çocukların hayal gücünü geliştirecek niteliktedir.

3.1.3. Oyun Aracılığıyla Değerlerin Aktarılması ve Sosyal Becerilerin Kazanılması

Bluey'nin pek çok bölümünde oyun aracılığıyla çocukların duyarlı tutum geliştirmesine ve sorumluluk almasına zemin hazırlandığı görülmektedir. Genellikle çocukların aile içinde ya da sosyal yaşam içinde yanlış tutum ve davranışlar sergilediği durumlarda ebeveynlerinin onların tutum ve davranışlarını etkileyecek oyunlarla toplumsal değerleri ve hayatımızdaki önemini anlamalarını sağlamaya yönelik yaklaşımlar geliştirdikleri görülmektedir.

Örnek olarak ele alınan "The Sleepover" (Pijama Partisi) bölümünde, çocukların kuzenleri Muffin yatıya kalmak için misafir gelecektir. Bu nedenle anneleri Chilli, Bingo ve Bluey'nin o gün için daha geç uyumalarına izin verir. Çocuklar bunun için çok heyecanlı ve mutludurlar. Ancak Muffin geldiğinde her zamankinden daha farklı ve tuhaf hareket etmektedir. Anneleri, onun öğle uykusunu almamış olduğunu hemen anlar. Çok uykusu olduğu her hâlden belli olan Muffin, gözlerinden uyku akararak ortalıkta koşturmakta ve tuhaf hareketler yapmaktadır. Bingo ve Bluey de onda bir tuhafılık olduğunu anlamıştır. Muffin'in babası çocuklara Muffin'in gündüz uykularını bırakmaya çalıştığını açıklar. Bu süreç onu biraz zorlamaktadır. O yüzden daha erken uyuması gerekmektedir. Babası Muffin için uyku vakti geldiğini söylediğinde çocuklar buna itiraz ederler çünkü geç uyuyacak ve Muffin ile oynayacakları için çok heyecanlıdırlar. "Anne, geç saate kadar oturabilecektik ama!" diyerek yakınırlar. Anneleri ise "Öyleydi, ama şu an Muffin için doğru olanı yapmamız gerekiyor, öğle uykusunu atlamış." diyerek durumu izah etmeye çalışır. Çocuklar verdiği sözü hatırlatıp sızlanınca anneleri sadece bir oyuna izin verir, bir oyun oynadıktan sonra yatağa gitmek zorundadırlar. Bluey'in önerisiyle çocuklar aralarında uzun bir restorancılık oyunu oynayarak bu sorunu çözmeye karar verirler. Anne ve babaları da yardımcı rollerde onlarla oynamaktadır ancak Muffin'in uykusuzluktan devam etmekte çok zorlandığı anlarda ya da çok uykusu olan her küçük çocukta olduğu gibi enerji patlaması yaşayıp anlamsız davranışlarda bulunduğu zamanlarda onun artık uyuması gerektiği uyarısında bulunurlar. Bluey ise oyunu uzatıp planladıkları gibi geç uyuyabilmek için elinden geleni yapar. Sonunda anne Chilli, artık oyunun bittiğini zaten geç saatin olduğunu ve uyumaları gerekti-

ğini söyler. Geç saate kadar uyumadıkları için “Yaşasın!” diye bağırarak çocukları uyarır, özellikle süreci uzatan Bluey’e yaklaşarak, “Kuzenin uykusunu atlayıp uykusuz kalmışsa onunla ilgilenmek sana düşer. Muffin’in uzun süre önce yatması gerekirdi, şuna baksana.” der. Zihni bulanmış bir şekilde ortarlarda koşturan Muffin’in peşinden Bingo ile birlikte koşan Bluey önce kısa bir süre durup Muffin’in uykusuzluktan mahvolmuş hâline dikkatle bakar. Sonra oyunun içinde fark ettirmeden Muffin’i yatağına yatırır. Bluey’nin, içinde bulunduğu durumun Muffin üzerindeki etkisini gözlemleyerek onunla empati kurduğu anlaşılmaktadır.

Thomas’a göre çocuklar merhamet duymayı ve empati göstermeyi öğrenebilir. Çocuğun duymasını istediğimiz merhamet ve empati için anahtar, rol model olmaktır (Thomas, 2018, s. 34). Bu bölümde ebeveynlerin oyun içindeki tutum ve davranışlarıyla çocuklarını duyarlı bir tutum geliştirip başkalarıyla empati kurabilmeye nasıl yönlendirdiği gözlemlenir. Anne ve baba, çocuklarına yaptıklarının yarattığı sonuçlar nedeniyle kızıp bağırarak yerine oyunu sürdürmekte yani eğlenceyi bozmadan onlara durumu izah etmeye çalışmaktadır. Bununla birlikte Bluey de anne ve babasından gördüğü gibi karşılaştığı bir sorunu oyuncu bir tutumla çözme yoluna gitmiştir. Solter’in ifadesiyle ebeveynlerin çocuklarının yapmasını istedikleri çoğu şey çocuklar için çoğu zaman sıkıcı ve anlamsızdır. Bu nedenle yapılması gerekenin nedenlerini açıklamak ve onlara seçenekler sunmak her zaman faydalı olacaktır. Yapılması istenen şeyin oyuna dönüştürülmesi de çocukların iş birliği yapmada istekli olmasını sağlayacaktır (2017, s. 66). Bununla birlikte Cohen’in de altını çizdiği gibi ebeveynler için çocukların istedikleri oyunları onların istedikleri şekilde, onların kurallarıyla oynaması, onların dünyasına bakmanın ve ne düşündüklerini ve hissettiklerini görmenin en iyi yoludur. Aynı zamanda oyun içinde ebeveynlerin çocuklarının kendilerini yönlendirmesine izin vermesi onların yeni şeyler denemesine ve kendi değerlerini inşa etmelerine alan yaratacaktır (2023, ss. 220, 222). Bu bağlamda bölümde çocukların anne ve babasının onlara yapılması gerekeni nedenleriyle birlikte açıklarken çocukların öneri ve isteklerine hoşgörüyle yaklaşması ve doğru davranışı gerçekleştirmeleri için onlara zaman tanımaları, bu süreçte çocukların oyunlarına onların kurallarıyla dâhil olmaları, yapıcı bir tutum olarak görülmektedir. Ebeveynlerin bu anlayışlı yaklaşımı, çocukların da kendi dışındakilerin duygu hâllerini anlayışla karşılamalarını ve destekleyici bir tutum geliştirmelerini sağlamaktadır.

Bu tema altında incelenecek olan bir diğer bölüm “Kids” (Çocuk Olmaca) bölümüdür. Bluey, Bingo ve babaları markete alışveriş yapmaya gitmek üzere arabadayken başlayan bölümde Bluey, babasına favori çocuğunun kim olduğunu sorar ve marifetlerini göstermeye başlar. Onun peşinden Bingo da kendi marifetlerini sıralar. Babası ikisinin de onun favorisi olduğunu söylese de bu cevap çocukları tatmin etmez ve kendilerinin favori çocuk olduğuna babalarını ikna etmek için hünerlerini göstermeye devam ederler. Baba, “Evlat, anne-babalar çocuk ayrımı yapmazlar.” diye yaptıklarının işe yaramayacağını anlatmaya çalışır. Markete geldiklerinde Bluey’nin önerisiyle çocuk olmaca oyununu oynamaya başlarlar. Bluey’nin yönlendirdiği oyunda Bingo bir bebektir ve adı Kardelen’dir. Bandit, oyunda Kardelen’in ağabeyi rolündedir ve adı Babuş’tur. Çocukların anneleri ise Bluey’dir. Bluey, alışveriş boyunca küçük kızı olan Kardelen’e çok kibar ve sevecen davranırken Babuş’a anlayışsız ve öfkeyle yaklaşır. Her yaptığına kızar ve onu yaramaz bir çocuk olmakla suçlar. Babuş, sıklıkla bunun haksızlık olduğunu ifade etse de anneleri olan Bluey, bu tutumunu sürdürür. Bandit, markette bir arkadaşıyla karşılaştığında ise Bluey, oyundaki oğlu Babuş’u arkadaşının yanında azarlar. Babuş üzülerek “Beni arkadaşımın yanında utandırıyorsun ama.” dese de bunu dikkate almaz. Ona derhal kardeşinin yanına dönmesini söyler. Sonra da dönüp Babuş’un arkadaşına hatırını sorar. Bandit’in arkadaşı da oyunu hiç bozmadan Bluey’nin sorularını yanıtlar. Cohen’e göre, “Çocuklar oyun oynama aracılığıyla etraflarında gördükleri her türlü yetişkin aktivitesinin -yemek ve temizlik yapmanın, işe gitmenin, kavga etmenin, bebekle ilgilenmenin- alıştırmasını yaparlar. Defalarca tekrar edilen, oyunla karışık bu tür alıştırma, onlara daha fazla öz güven verir.” (2023, s. 22). Bu bölümde de markette karşılaştıkları bazı durumları ve yetişkinlerin tutum ve davranışlarını görünür kılan bir oyun kurulumu vardır. Oyun devam ederken Bingo’nun yaptığı bir yaramazlık yüzünden suçlanan ve sürekli yaramaz bir çocuk olmakla itham edilen Babuş, tekrar bunun haksızlık olduğunu ve hep kardeşi Kardelen’in tarafını tuttuğunu söylediğinde, Bluey ona, “Çünkü o çok tatlı ve sen yaramaz bir çocuksun.” yanıtını verir. Sonunda Babuş, bu duruma daha fazla katlanamaz ve “Tamam o zaman.” diyerek gerçekten yaramaz bir çocuk gibi davranır. Anne Bluey’den alışveriş listesini hızla alıp koşarak alışveriş arabasına alınması gerekenleri koyar ve bu sırada ona yapmaması ve onu dinlemesi konusunda emirler yağdıran annesini duymamazlıktan gelir. Bunların hepsi oyunun bir parçasıdır. Sonunda onu durdu-

ran Bluey, “Yeter artık!” diye bağırarak ondan çok daha uzun olan babasına oyunun devam edebilmesi için eğilmesi gerektiğini hatırlattıktan sonra Babuş’un kulaklarından tutarak tuvalet kağıtlarının olduğu rafa götürür ve mola sandalyesi olarak gösterdiği tuvalet kağıtlarının üzerine oturmasını ve yaptığı şeyi iyice düşünmesini salık verir. Babuş, bunun haksızlık olduğunu söyler ve neden Kardelen’in mola sandalyesine oturmadığını, yaramazlık yapanın o olduğunu söyler. Aldığı yanıt onu çok üzer çünkü anne Bluey ona, “Çünkü Kardelen benim favori çocuğum.” yanıtını vermiştir. Babuş, bu yanıta çok üzüldüğünü gösteren ve hayal kırıklığına uğradığını yansıtan bir beden diliyle karşılık verse de annesinin dediğini yaparak mola sandalyesine oturur ve her söylediğine itaat eder. Onun ne kadar üzüldüğünü fark etmeye başlayan Bluey de artık bu durumdan çok hoşnut görünmemektedir. Bu arada Bingo, yaramazlıklarını annesine göstererek ve onunla kaba konuşarak yapmaya başlar. Oyundaki anne Babuş’un yanına gider ve cezasının bittiğini söyler ve başından beri yaramazlık yapanın Kardelen olduğunu anladığını söyler ve ona inanmadığı için ve favori çocuğunun Kardelen olduğunu söylediği için Babuş’tan özür diler. Birbirlerine sıkıca sarılırlar ve konuyu tatlıya bağlarlar.

“Hepimizin yaptığı gibi çocuklar da hata yaparlar. Özür dilemek onlar için önemli bir sosyal beceridir.” diyen Thomas’a göre çocuklara ne kadar erken anlamlı bir şekilde özür dilemeyi öğretirsek ilişkileri o kadar sağlıklı ve öz güvenli olacaktır. Bu noktada ebeveynlerin rol model olması çocukların özür dileme becerilerini öğrenmesinde büyük önem taşımaktadır (2018, s. 37). Bu bölümde olduğu gibi Bluey’de aile üyeleri hatalı olduklarını anladıklarında birbirlerinden kolaylıkla özür dilemektedir. Bunda Thomas’ın da altını çizdiği gibi ebeveynlerin rol model tutum ve davranışlarının etkili olduğu görülmektedir. Elbette özür dilemek kadar olumlu davranışlar için teşekkür etmek de nezaketin öne çıktığı yaklaşımlardandır. Oyunun bundan sonraki kısmında Babuş alışveriş yaparken Bluey de diğer çocuğuna terbiye vermeye çalışmakla meşgul olur. Alışveriş sonunda kasada ödeme yaparken anne Bluey, Babuş’a ona çok yardımcı olduğu için teşekkür eder. Kasiyer de oyunlarına katılır ve ne kadar akıllı bir çocuğunuz var diye ekler. Bluey önce, “Teşekkür ederim, o kesinlikle benim favori çocuğum.” yanıtını verse de Babuş’un şaşırması tepkisi üzerine yanıtını değiştirir ve ikisinin de favori çocukları olduğunu söyler.

Çocuğun, duygusal ve sosyal gelişiminde oyunun etkisi, bilinen bir olgudur. Oyun, çocuğun ilgisini artırır ve çocuğun hayal dünyasını zenginleştirerek yaratıcı fikirler bulmasına yardımcı olur. Ayrıca doğru-yanlış, güzel-çirkin, iyi-kötü, haklı-haksız gibi kavramları çocuk oyun sırasında görür ve dener. Yani oyun; çocuğun duygusal, sosyal, zihinsel ve bedensel yönlerini geliştirir. (Çoban ve Nacar, 2006). Bu oyunda çift taraflı bir öğrenme yaşanmaktadır. Öncelikle Bluey bir favori çocuk belirleyip öyle hareket etmenin, ebeveynler için doğru bir davranış olmadığını, bunun çocukları çok incitebileceğini öğrenirken tutum ve davranışlarını bu anlayış doğrultusunda düzenlemeye çalışır. Aynı zamanda adalet duygusu gelişir. İzleyici olan ebeveynler de karakterin oyunun içinde öğrendiği duyarlı tutum ve davranışlar üzerine düşünmeye yönlendirilir. Zaman zaman çocukların yaramazlıkları karşısında ebeveynlerin takındığı suçlayıcı tavrın yanlışlığı göz önüne serilir.

3.1.4. Kural ve Sınırların Oyunla Belirlenmesi

Bluey çizgi filminin birçok bölümünde çocuklar yaşamlarında uymaları gereken kuralları da oyunun bir parçası olarak öğrenmektedir. Hatta bazı bölümlerde kurallar ebeveynler tarafından bilinçli olarak ihlal edilerek, uyulmadıklarında yaşanan karmaşa ve sorunlarla çocukların yüzleşmesi sağlanmaktadır.

Örnek olarak incelenecek olan “Asparagus” (Kuşkonmaz) bölümünde tüm aile sofrada yemek yemektedir. Bluey, ağzı doluyken garip sesler çıkarmakta ve yerinde duramamaktadır. Babası ağzı doluyken konuşmaması ve düzgün oturması gerektiği uyarısında bulunur. Bunun kötü bir davranış olduğunu da ekler. Bunun üzerine Bingo ağzı yemekle doluyken dilini dışarı çıkarır ve “Bu kötü bir davranış mı?” diye sorar. Babası “Bingo!” diye sesini yükseltince ise kıkırdarak gülmeye başlar. Bluey sofrada neden terbiyeli olmak zorunda olduklarını merak etmektedir. Babası onu, “Çünkü biz hayvan değiliz.” diyerek uyarırken annesi ise “Sebzelerinizi yediğiniz sürece ben mutluyum.” der ve Bluey’e brokoli çatalını uzatır. Babaları durumu oyuna çevirmek için annesine de dirseklerini masadan çekmesini söyler. Birlikte biraz güldükten sonra annesi Bluey’e iyice yaklaşır fısıltıyla seslenerek ona bir kuşkonmaz uzatarak karşındakini istediği hayvana çevirebileceğini söyler. Böylece oyun başlar. Bluey tüm aile fertlerini değişik hayvanlara dönüştürür. Bu oyun Bluey için önce çok eğlenceli başlar. “Artık özgür olun hayvan dostlarımız, bundan sonra kural falan yok.” der ama dönüştürdüğü hayvanlar hiç-

bir görgü kurallarına uymayınca, bu durumla baş etmek Bluey için giderek zorlaşmaya başlar. Bluey hayvanları uyarmak durumunda kalır. Bingo her yeri dağıtmaya başlar, fil babası onu kollarına alır ve onu hızlıca sarsar. Bluey onu bir mirkete dönüştürerek elinden kurtulduğunda, “Canın isteyince başkalarını yakalayıp saldıramazsın.” diye uyarır. Bir keçi olan annesi oyuncacı Köpiş Poli’yi kemirdiğinde, onu bir fareye dönüştürür ve “Başkalarının oyuncaklarını kemiremezsin.” uyarısını yapar. Sonunda Bluey bu işin çok zor olduğunu itiraf eder. Daha sakın olacaklarını düşünerek hepsini birden tavus kuşuna çevirdiğinde ise baba tavus kuşu kabarak diğerlerini köşeye sıkıştırır. Çözüm olarak anne ve Bingo tavus kuşunu aslana dönüştürür ama bu sefer de aslanlar komşularını ısırır. Artık bu duruma daha fazla dayanamayan Bluey, diğerlerine biraz terbiye öğretmeye çalışır ve uyulması gereken kuralları sıralar. Ancak varılan noktada durumun umutsuz olduğunu düşünüp hepsini tekrar eski hâllerine dönüştürmeye karar verir. Bu sefer de sihirli kuşkonmazın kuş Bingo tarafından yenilmiş olduğunu fark eder. İşler iyice zorlaşmıştır. Sonunda kuş Bingo köpek diyerek herkesi tekrar köpeğe dönüştürdüğünde Bluey, tabağındaki bütün yemekleri bitirir ve nazik bir çocuk olarak mutfağı toplamaya kendi kararıyla gider.

Bu, eğlenceyle başlayıp giderek zorlaşan oyun içinde Bluey, sıkıcı olduğunu düşündüğü ve uymamakta ısrar ettiği görgü kurallarına gönüllü olarak riayet eder. Cohen’e göre “Oyuncu ebeveynlik, oyunla başlar ama ağlayan bir bebeği yatıştırmaktan alışveriş merkezinde birlikte dolaşmaya; yastık savaşı yapmaktan bisikletin yan tekerleklerini birlikte çıkarmaya, kurallar üstünde pazarlık yapmaktan oyun parkında düştüğü için bozulan moraliyle ilgilenmeye; okul için hazırlamaktan yatmadan önce korkularını gidermeye ve rüyalarını dinlemeye kadar daha pek çok farklı şeyi kapsar” (Cohen, 2023, s. 12). Bu oyunda da oyuncu ebeveynler, oyun içindeki kural tanımaz hâllerile çocuklarına günlük hayatın içinde uyulması gereken kuralların ve nezaketli davranışların aslında yaşamı kolaylaştırdığını ve birbirleriyle olan ilişkilerini ve iletişim biçimlerini iyileştirdiğini en eğlenceli yoldan göstermiştir. Solter’in de altını çizdiği gibi ebeveynler çocuklarıyla çatıştıkları konu hakkında rol değişimine dayanan senaryolar geliştirip oyuna yön vermiştir (2017, s. 72). Görgü kurallarının önemini, kuralları yıkarak yansıtan ebeveynler, katı tutum ve davranışlardan çok daha etkili bir yöntemle öğrenmenin ve öğrendiklerini hayata geçirmenin yolunu bulmuş gibi görünmektedir. Solter, oyun ve kahkahanın çocukların disiplin sorunlarını çözmek için harika bir araç ol-

duğunu söyler. Anne babaların çocuklarıyla yaşadıkları çatışmaları oyun yoluyla çözmekte tereddüt etmemeleri gerektiğinin altını çizerek. Eğlenceli oyunlarla eğitmek, ebeveynlerin sınırları çizme ve çocuklarını iş birliğine teşvik etme becerisini artırır. Böylece çocuklara arzu edilen gerçek değerler ve sağduyuyu aşılanabilir. (2017, s. 59). Bu bölümde ailenin hep beraber oynadığı bu oyunun, çocukların birbirlerine ve diğer aile bireylerine nezaketle yaklaşma ve sağduyulu hareket etme gibi değerleri kendiliğinden içselleştirmelerine zemin hazırladığı görülmektedir.

Bu tema içinde inceleyebileceğimiz bir başka bölüm de “Library” (Kütüphane)’dir. Bölümde Bingo ve Bluey’nin kuzenleri Muffin’in babası, arabayla yanlışlıkla trafik ışıklarından kural dışı geçince, Muffin bunu fark eder ve babasına bunu neden yaptığını sorar. Babası bunun özel bir durum olduğunu söyler. Muffin kısa bir süre durduktan sonra babasına “Sen özel misin?” diye sorar. Babası bu soruyu “Birazcık” diyerek yanıtlar. Bunun üzerine Muffin kendisinin özel olup olmadığını sorar. Babası ona “Muffin, sen bu dünyadaki en özel çocuksun.” der. Bu diyalogun ardından sahne değiştiğinde Muffin ve babası Blueylerin evine giderler. Muffin içeri “Ben çok özel bir çocuğum.” diyerek çamurlu ayaklarıyla girer. Bu arada Bingo ve Bluey salonda kütüphanecilik oyunu oynamaktadır. Bluey, oyunlarını ona anlatır ve kütüphanedeki araçlar ve uyulması gereken kurallar hakkında bilgi verir. Kütüphanede sessiz hareket etmeleri gerektiğini vurgular. Muffin, bunun tam aksi yönde hareket edip çok yüksek sesle konuşmaya ve oynamaya başlar. Bingo ara ara onu sessiz olması için “Şiiiiışşt!” diye uyarsa da bu uyarıları dikkate almaz, ısrarla gürültü yapmayı ve ondan istenenlerin tam tersi şekilde hareket etmeyi sürdürür. Oyundaki hiçbir kurala riayet etmez. Sonunda kitapları kütüphaneye geri teslim etme zamanı geldiğinde bunu da reddeder ve kendisinin özel bir çocuk olduğu için bunu yapmayacağı konusunda ısrarcı olur. Bingo ve Bluey bu durum karşısında üzülür ve Muffin’in babası ve kendi annelerinin yanına giderler. Onları çok üzgün gören yetişkinler ne olduğunu sorduğunda ise Muffin’in yaptıklarını anlatırlar. Muffin’in babası durumu anlayıp Muffin’in yanına gider ve ona daha önce söylediği gibi dünyanın en özel çocuğu olmadığını, aslında kendisi ve annesi için çok özel olduğu çünkü onu çok sevdiklerini ancak herkes için özel olmadığını açıklar ve herkesle aynı kurallara uyması gerektiğini söyler. Muffin bu açıklamayı anlayışla karşılar, Bingo ve Bluey’e artık özel olmadığını söyler ve yeniden kütüphanecilik oyunu oynamayı önerir. Bu sefer kurallara uyacağını da ekler.

“Çocuklarınızı düzenli olarak nazik olmaları için teşvik edin.” diyen Thomas’a göre bu, çocuğun olumlu bir ilgi görmesi, başkalarıyla bağlantı kurması ve kendisi hakkında iyi hissetmesi için fırsatlar sunacaktır (2018, s. 24). Bu bölümde de nezaket kuralları çerçevesinde hareket etmenin önemi ne işaret edilmekte ve çocukların tutum ve davranışlarının şekillenmesinde ebeveynlerin etkisini gösteren bir yapı inşa edilmektedir. Kuralların herkes için geçerli olduğu, kişiye göre değişime uğramayacağına yönelik bir anlatı oluşturulmaktadır. Genel olarak bakıldığında bölümde yaşanan iletişim sorununun babanın yanlış tutum ve davranışından kaynaklandığı görülmektedir. Babasından öğrendiği tutumu kendine göre içselleştirip sosyal ilişkilerine yansıtan bir çocuk karakter betimlenmektedir. Muffin’in oyundaki tutum ve davranışları karşısında bunu reddeden çocukların durumu ebeveynlerine yansıtmasıyla yaşanan problem açığa çıkmakta ve bu davranış problemi yine babanın çocukla uygun bir dille bağ kurup nezaketle hatasını düzeltmesi ve ona yeni bir yön vermesiyle çözüme ulaştırılmaktadır. Bu bölümdeki anlatı, Solter’in vurguladığı, çocukların davranışlarına kısıtlama getirilmesi gerektiğinde nedeninin açıklanmasına ihtiyaç olduğu ve çocukların yapmak istediklerinin neden frenlendiğini öğrendiklerinde kurallara uyma olasılıklarının daha yüksek olduğu yaklaşımıyla paralellik göstermektedir (2017, s. 76).

4. Sonuç

Bluey çizgi filminde oyun, merkezi bir önemdedir. Ebeveynlerin çocuklarla kurduğu ilişkide oyun yön gösterici, öğretici, en önemlisi de aile bireyleri arasında bağ kurucu niteliktedir. Aile fertleri, birlikte oldukları zamanlarda oyun oynayarak eğlenceli zaman geçirmenin, duygu ve düşüncelerini paylaşmanın kaliteli iletişim kurmanın yanında aralarındaki iletişim problemlerinin çözüme kavuşturmakta, aile bağlarını güçlendirmekte, sağlıklı etkileşimi sağlayarak çocukların sosyal beceri geliştirmesine, duyarlı tutum ve davranışları kazanmasına katkı sağlamaktadır. Günlük hayatın akışı içinde karşılaşılan pek çok sorun oyun yoluyla etkili bir şekilde çözüme ulaştırılmakta ve aile bağları güçlendirilmektedir.

Ebeveyn-çocuk ve kardeşler arasındaki ilişkilerin oyun yoluyla geliştirildiği çizgi filmde, oyuncu ebeveynlerin çocuklara anlayışlı ve duyarlı yaklaşımlarıyla dokunduğu bir aile içi iletişim öne çıkmaktadır. Aynı zamanda oyun, çocukların gelişimsel süreçlerinin vazgeçilmez bir parçası olarak konumlandırılmaktadır. Bluey ve Bingo karakterlerinin sosyal becerilerinin geliş-

tirilmesinde, nezaket, dürüstlük, yardımseverlik, sabır ve hoşgörü, cesaret ve sorumluluk gibi değerleri benimsemelerinde oyunun etkili gücü açığa çıkmaktadır. Oyunlar, bu değerlerin somutlaşması ve günlük yaşantıya entegrasyonu açısından bir araç işlevi görür. Bluey çizgi filminde aile içindeki etkileşim, çocukların oyun kurma, kendini ifade etme, başkalarının duygu ve düşüncelerine karşı duyarlı olma gibi konulardaki tutum ve davranışlarını da biçimlendirmektedir.

Bluey'de öfkesini yönetebilen, neredeyse her koşulda sakinliğini koruyabilen, anlayışlı tutum ve davranışlarıyla duygu yönetimini sağlamış ebeveynlerle karşılaşmaktadır. Aile içi ilişkilerde oluşabilecek kriz anlarında bile her daim sakin kalabilen hem birbirlerine hem de çocuklarına karşı anlayışlı ve saygılı tutumlarını hiç bozmayan ebeveyn yaklaşımı öne çıkmaktadır. Bu durum hiç bozulmadığı için zaman zaman inandırıcılığını yitiren bir hâl olsa da ebeveynlerin özellikle baba Bandit karakterinin oyuncu ebeveyn rolünden hiç vazgeçmeyerek bunu sağladığı gözlenmektedir. Baba karakteri filmde her bölümde oyuncu bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. Çoğu zaman oyun kurucu konumdadır. Ancak oyun kurucu olmadığı zamanlarda da çocukların kurduğu oyuna hemen adapte olup onların kurduğu hayali karaktere kolaylıkla dönüşebilmektedir. Sofrada yemek yerken, uyurken ya da çalışırken çocuklardan aniden gelen oyun oynama taleplerine hemen karşılık vermekte, istenilen karaktere çok çabuk bürünebilmektedir. Anne Chilli karakteri de oyuncu ebeveyn rolünde olsa da genellikle günlük hayatın akışı içindeki sorumluluklar ve yapılması gerekenler konusunda çocukları yönlendiren ve kuralları ortaya koyan ebeveyn rolünü üstlendiği söylenebilir. Chilli, babanın yüksek enerjisi ve oyuncu yapısının yanında daha sakin ve dingin bir karakterdir. Evde dengeyi ve düzeni sağlayan konumundadır. Bununla birlikte Chilli'nin de çocuklarıyla kurduğu bağı güçlendirmek için kuralları esnettiği ya da uygun bir dille veya oyun yoluyla çocukların bu konulardaki duyarlılıklarını geliştirmeye çalıştığı görülmektedir. O da çocuklarla ya da ailece oyun oynarken oyuna ve oyunun gerektirdiği role kendi de eğlenerek hızlıca dâhil olabilmektedir. Genel olarak oyun oynanırken ebeveynler ve çocuklar, rol yapmak yerine karakterlere dönüşmektedirler. Bu bağlamda Bluey'de anne ve babanın çocuklarıyla iletişimde kullandıkları dil, ebeveyn-çocuk etkileşimini olumlu yönde inşa etmektedir. Bağ kurmaya yönelik bir iletişim dilinin benimsendiği ailede oyun, bunun sağlanmasında önemli bir araçtır.

Aile içinde oynanan oyunlarda ebeveynler zaman zaman aktif katılımcı olarak hareket ederken bazen de rehber rolünü üstlenmektedir. Üzerine düşünceleri için sordukları sorular ya da önerileriyle yönlendirerek çocukların kendi kararlarını kendilerinin vermesine ve karşılaştıkları sorunların çözümünde aktif olarak rol almalarında rehberlik etmektedirler. Bununla birlikte özellikle babalarının her durum ve koşuldan bir oyun üretebilmesi, çocukların da benzer bir yaklaşımla durum ve olayları kolaylıkla oyuna dönüştürmelerini sağlar. Ebeveynlerin birbirleriyle ve çocuklarla olan ilişkilerinde karşı tarafın duygu ve düşüncelerine önem veren ve dikkate alan tutum ve davranışları çocuklara geçmektedir.

Anne baba arasındaki ilişki nezaket kuralları içinde sürdürülür. Birbirleriyle saygılı ama samimi bir ilişki inşa etmişlerdir. Taleplerini ricayla ifade ederler. Birbirlerinin ihtiyaçlarına ve beklentilerine karşı duyarlıdırlar. Çocuklara da onların birbirlerine olan duyarlı yaklaşımlarının sirayet ettiği görülmektedir. Ebeveynlerin, çocuklarla kurduğu ilişkide rolleri ve sorumlulukları paylaştıkları görülür. Desteğe ihtiyaç duyduklarında bunu rahatça birbirlerinden rica edebilmektedirler. Taleplerinin nezaketle karşılık bulacağını bilirler. Bununla birlikte anne ve babanın farklı mizaçlardaki yapıları ilişkilerindeki ve oyunlardaki rollerinde de farklılıklar getirmektedir.

Bu durum çocuklar için de geçerlidir. Çocuklar arasındaki mizaç farklılıkları ve yaş farkının da etkisiyle Bluey genellikle oyun kurucu konumundadır. Oyunu yönlendiren, kuralları belirleyen ve oyuncuları yönlendiren, oyunun nasıl ilerleyeceği konusunda kararları veren genellikle Bluey'dir. Küçük kardeş olan Bingo, daha hassas ve kırılgan bir yapıya sahipken Bluey hem aile içinde hem de arkadaşları arasındaki ilişkilerde daha çok lider konumu almaktadır. Ancak tüm aile fertleri birbirlerinin duygu ve düşüncelerine karşı duyarlı hareket etmektedir. Aile içi iletişimde fertlerden birinin duygusal olarak incindiği fark edilirse hemen diğerleri daha özenli hareket etmekte ve incinen duyguları iyileştirmenin yollarını aramaktadır.

Çocukların duygusal gelişimi, Bluey'de önemli bir temadır. Oyun, çocuklara duygularını tanıma, yönetme ve başkalarına empati gösterme becerilerini kazandırmak için kullanılır. Ebeveynler, çocuklarının duygusal durumlarını anlamak ve onlara bu duygularla nasıl başa çıkacaklarını öğretmek için oyunları bir araç olarak kullanır. "Hotel" bölümünde görüldüğü gibi bazen çocukların doğru kararlar vermesi, yapıcı tutum ve eylemlerde bulunabilme-

si ve eğlence ile öğrenmenin sürdürülebilmesi için oyunun bölünmesine, ara verilmesine ya da durdurulmasına ihtiyaç duyulduğu görülmektedir. Özellikle ebeveynler çocukları, doğru tutum ve davranışlara yönelebilmeleri için konu üzerine düşünmeye ya da konuyu kardeşler arasında uygun bir dille çözmeye teşvik etmektedir.

Bununla birlikte oyun, Bluey’de kuralların ve sınırların öğretildiği bir mecra olarak da işlev görmektedir. Çocuklar, oyun yoluyla toplumsal kuralları ve sınırları anlamayı öğrenir. Ebeveynler, oyun sırasında disiplin ve sorumlulukları öğretirken aynı zamanda çocukların bağımsızlıklarını keşfetmelerine de yardımcı olurlar. Bluey çizgi filmi, oyunlar aracılığıyla çocukların kendi kararlarını verme, sorumluluk alma ve liderlik etme becerilerini geliştirir. Film, oyun içinde sosyal becerilerin geliştirilmesi sürecini de kapsar. Oyunlar, çocuklara başkalarının duygularını anlamayı, paylaşmayı ve iş birliği yapmayı öğretir. Bluey çizgi filmi aynı zamanda hayal gücünün önemini ve çocukların yaratıcılıklarını nasıl geliştirdiğini gösterir. Oyun, çocukların hayal güçlerini serbest bırakmalarına ve farklı senaryolar yaratarak gerçek dünyadaki deneyimlerini anlamalarına olanak tanır. Hayal gücü, çocukların duygusal ve zihinsel gelişiminde önemli bir rol oynar. Sabır, Bluey’de oyun yoluyla öğrenilen bir başka önemli temadır. Çocuklar, çeşitli oyunlar aracılığıyla sabırlı olmayı, zorluklarla karşılaştıklarında nasıl sakin kalacaklarını öğrenirler. Stresli durumlar, oyunlar aracılığıyla çözülür ve çocuklar bu süreçte duygusal dengeyi sağlamayı öğrenir.

Genel olarak Bluey çizgi filminde oyun aile içi iletişimde ve etkileşimde önemli ve etkili bir role sahiptir. Aile arasında oynanan oyunlar, karakter dinamikleri bağlamında aile içi iletişimin olumlu düzeyde sürdürülmesinin yanı sıra çocukların ruhsal, bilişsel ve sosyal gelişimlerini destekleyici bir rol de üstlenmektedir. Oyun yoluyla kurulan iletişim sayesinde duygu yönetimi, değer aktarımı, iletişim problemlerinin çözülmesi, bireysel ve sosyal becerilerin öğrenilmesi ya da geliştirilmesi sağlanmaktadır. Çizgi filmde aile bireyleri oyun sırasında birbirlerinin duygu ve düşüncelerine duyarlı bir dil geliştirmekte ve böylece eğlenceli zaman geçirerek aralarındaki bağı güçlendirmenin yanı sıra çocukların sosyal öğrenme süreçlerine de katkı sunulmaktadır. Sonuç olarak Bluey yapımı, aile içi iletişimde ve ebeveyn-çocuk etkileşiminde oyunun olumlu ve pekiştirici rolünü açığa çıkarmaktadır.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale yazarları herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Yazarlar makaleye %50 (1. Yazar), %50 (2. Yazar) oranında katkı sağlamış olduklarını beyan ederler.

Kaynakça

- Aziz, A. (2011). Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri ve Teknikleri. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Aksoy, B. A. ve Çiftçi, H. D. (2014). Erken Çocukluk Döneminde Oyun, Duyu-Motor Oyundan Kurallı Oyuna. Ankara: Pegem Akademi.
- Bagdikian, B. H. (2016). Yeni Medya Tekeli. (Çev. E. Eminel), Ankara: Akılçelen Kitaplar.
- Brumm, J. (Yönetmen). Bluey. [TV Dizisi Çizgi Film]. Avustralya, Birleşik Krallık, Amerika: CBeebies, Australian Broadcasting Corporation (ABC), BBC Studios.
- Cohen, L. J. (2023). Oyuncu Ebeveynlik. (Çev. Belgin Selen Haktanır). Ankara: Görünmez Adam Yayıncılık.
- Çoban, B ve Nacar E. (2006). Okul Öncesi Eğitimde Eğitsel Oyunlar. Ankara: Nobel Basımevi
- Devecigil, N. (2017). "Türkiye'den Bir Önsöz" Anne Baba Akademisi, Oyun Oynama Sanatı, Anne Babalar İçin Oyun Becerileri içinde. 13-14. İstanbul: Doğan Kitap.
- Elkind, D. (2011). Oyunun Gücü. (Çev. Demet Erol Öngen). Ankara: İmge Kitabevi.
- Esslin, M. (2001). Televizyon Çağı. (Çev. M. Çiftkaya), İstanbul: Pınar Yayınları.
- Gerzabek, O. (2024). Bluey and Adult Fandon: The Importance of Play in Culture. Chapman University ProQuest Dissertations & Theses. 312981145. (Erişim Tarihi: 13.03.2025). (<https://www.proquest.com/openview/2f32c-4b3cc521d7b04f5f6a31f924011/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&dis-s=y>)
- Goleman, D. (2010[1995]). Duygusal Zekâ Neden IQ'dan Daha Önemlidir? İstanbul: Varlık Yayınları ISBN 978-975-434-196-6.
- Gökçe, O. (1998). İletişim Bilimine Giriş, İnsanlararası İlişkilerin Sosyolojik Bir Analizi. Ankara: Turhan Kitabevi.
- Güntay Y. G. (2019). Çocuk Televizyon Kanallarının Yeni Medyada Genişleyen Kullanım Alanı ve Değişen Televizyon Seyri: TRT Çocuk, Baby TV ve Disney Junior Örnekleri. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi (AKİL). Haziran (31) s. 276-304.
- Jones, M. (2001). Oyun ve Çocuk. (Çev., Ayda Çayır). İstanbul: Kaknüs Yayıncılık.

- Kalemkuş, L. (2021). Bilmeyi Bilme: Üstbiliş. Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, Sayı 42, ss.471-495.
- Kılıç, A. O. (2017). 1-60 Ay Arası Çocuklarda Mobil Medya Cihazı Kullanımı. T.C. Sağlık Bakanlığı Türkiye Kamu Hastaneleri Kurumu Uzmanlık Tezi.
- Makarenko, A. S. (1987). Çocuk Eğitimi (Çev: Dumrul Cemgil). İstanbul: Sorun Yayınları.
- Mercado, G. (2011). Sinemacının Gözü, Sinemada Kompozisyon Kurallarını Kullanmayı (ve Yıkmayı) Öğrenmek. (Çev: Selçuk Taynaner). İstanbul: Hil Yayınları.
- Mora, N. (2011). Medya Çalışmaları Medya Pedagojisi ve Küresel İletişim. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Ören, M. (Ed.). (2019). Çocuk ve Oyun. T.C. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını.
- Pehlivan, H. (2011). Oyun ve Öğrenme. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özdoğan, B. (2020). Çocuk ve Oyun, Çocuğa Oyunla Yardım. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Postman, N. (2017). Televizyon: Öldüren Eğlence, Gösteri Çağında Kamusal Söylem. (Çev. O. Akınhay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları. 7. Basım.
- Rescorla, L., & Goossens, M. (1992). Symbolic play development in toddlers with expressive specific language impairment (SLI-E). Journal of Speech and Hearing Research, 35, 1290-1302. (<https://doi.org/10.1044/jshr.3506.1290>)
- Solter, A. J. (2017). Anne Baba Akademisi, Oyun Oynama Sanatı, Anne Babalar İçin Oyun Becerileri. (Çev.: Türe Özer). İstanbul: Doğan Kitap.
- Şimşek, Emel (2024). Ekofemenist Bir Ütopya Olarak "Bluey" Çizgi Filmi: Kim Kimi Büyütüyor? Akdeniz Kadın Çalışmaları ve Toplumsal Cinsiyet Dergisi. Sayı VII (2) s.379-399).
- Tokgöz, O. (2015). İletişim Kuramlarına Anlam Vermek, Başlangıcından Günümüze Anglo-Amerikan İletişim Kuramı. Ankara: İmge Kitabevi.
- Thomas, B. (2018). Çocuklar İçin Duygularla İletişim Becerileri, Çocuklarda Duygusal Düzenlemeye Yardımcı Aktiviteler, Oyunlar ve Hikâyeler. (Çev: Deniz Ağar). İstanbul: Solo Yayınları.
- Tutar, H. ve Yılmaz, M. K. (2010). Genel İletişim, Kavramlar ve Modeller. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Türk Dil Kurumu (2025). İletişim, Etkileşim. İçinde Güncel Türkçe Sözlük. Erişim tarihi: 17.03.2025, <https://sozluk.gov.tr>