



Journal of Child, Literature and Language Education – JCLLE

<http://dergipark.gov.tr/ceded>

Received date: 05.06.2019

Accept date: 25.12.2019

Anger Expression of Child Characters in Cartoons

Merve KAŞKAYA*, Okan BORA**, Özlem TOPRAK***, Mehmet KUNT****

Abstract. In cartoons, viewed by most children, there are various emotions. Anger is one of the emotions that have been displayed by child characters because of several reasons. The main purpose of this paper is indicating the way of how child characters express their anger, underlying reasons and consequences of their anger. On this study, the pattern of document analysis has used, examined cartoons have determined by taking into consideration of secondary school students. Based on these opinions, descriptive analysis has been executed by watching five chapters from five cartoons. Afterward, these cartoons have been subjected to content analysis in the light of new data. According to the results of the study, child characters usually get angry in the situation of competition, injustice and incitement; they often exhibit their anger via frown, finger shaking and shouting; as a result of their anger, they continued to be angry substantially, remained unresponsive and become distant from the elements of anger.

Keywords: Anger expression, cartoon, media.

*^{ID} Erzincan Binali Yıldırım University, Erzincan, Turkey; merve.kkaskaya@gmail.com

**^{ID} Erzincan Binali Yıldırım University, Erzincan, Turkey; okan-bora@outlook.com.tr

***^{ID} Erzincan Binali Yıldırım University, Erzincan, Turkey; ozlmtprk.24@gmail.com

****^{ID} Erzincan Binali Yıldırım University, Erzincan, Turkey; mhmtknt987@gmail.com

Çizgi Filmlerde Çocuk Karakterlerin Öfke Halleri

Merve KAŞKAYA*, Okan BORA**, Özlem TOPRAK***, Mehmet KUNT****

Öz. Çocuklar tarafından sıkça izlenen çizgi filmlerde çeşitli duygulara yer verilmektedir. Bu duygulardan birisi de öfkedir. Çizgi filmlerdeki çocuk karakterlerin farklı sebeplerden dolayı öfkelenmeleri görülmektedir. Bu çalışma çizgi filmlerde çocuk karakterlerin öfkelerini gösterme biçimlerini, öfkelenme nedenlerini ve öfkelerinin sonuçlarını incelemek amacıyla yapılmıştır. Çalışma yapılırken doküman analizi deseni kullanılmış, incelenecek çizgi filmler belirlenirken ortaokul öğrencilerinin görüşlerine başvurulmuştur. Bu görüşlerden yola çıkılarak beş çizgi filmde beşer bölüm izlenerek betimsel analiz yapılmıştır. Daha sonra bu çizgi filmler, ortaya çıkan yeni veriler ışığında içerik analizine tabi tutulmuştur. Çalışma sonucuna göre çocuk karakterlerin en çok rekabet, haksızlık, kışkırtılma gibi durumlarda öfkelenmeleri; öfkelerini sıklıkla kaş çatarak, parmak sallayarak ve bağırarak sergiledikleri; öfkelerinin sonucunda da büyük oranda öfkelenmeye devam ettikleri, tepkisiz kaldıkları ve öfke unsurundan uzaklaştıkları görülmüştür.

Anahtar kelimeler: Öfke durumları, çizgi film, medya.

*^{ID} Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Erzincan, Türkiye; merve.kkaskaya@gmail.com

**^{ID} Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Erzincan, Türkiye; okan-bora@outlook.com.tr

***^{ID} Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Erzincan, Türkiye; ozlmtprk.24@gmail.com

****^{ID} Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Erzincan, Türkiye; mhmtknt987@gmail.com

1. Giriş

Teknolojinin gelişmesiyle yaygınlaşan çizgi filmler, günümüzde çocuklar tarafından sıkça izlenmektedir. Çizgi filmlerde çocuklara aktarılan, duygu ve davranışlardan oluşan çeşitli iletiler bulunmaktadır. Dolayısıyla çocukların, birçok davranışı ve duyguyu çizgi filmlerde görmesi mümkündür. Evrensel ve insani nitelik taşıyan öfkenin de çizgi filmlere yansımaları kaçınılmazdır. Soykan'a (2003) göre öfke doyurulmamış isteklere, istenmeyen sonuçlara ve karşılanmayan beklentilere verilen, son derece doğal, evrensel ve insani bir duygusal tepkidir. Tatlıoğlu ve Karaca (2013) ise öfkeyi bireyin planları, istek ve gereksinimleri engellendiğinde ya da bir haksızlığa uğradığında ve kendi benliğine yönelik bir tehdit algıladığında yaşadığı bir duygu olarak tanımlamıştır. Şahin (2005) de öfkenin, bireyin istek, ihtiyaç ve planlarının engellenmesi ve haksızlıklara uğraması karşısında, kendini olumlu yollardan ifade edememesi sonucunda yaşadığı duygu durumu olduğunu dile getirmiştir. Bu tanımlardan yola çıkılarak öfkenin; bireyin isteklerinin, ihtiyaçlarının karşılanmadığı durumlarda veya bu istek ve gereksinimlerin engellenmesi sonucunda ortaya çıkan duygu olduğu söylenebilir. Öfkeye neden olan durumlar incelendiğinde; Tatlıoğlu ve Karaca'ya (2013) göre insanları öfkeleniren nedenlerin başında engellenme, önemsenmeme, aşağılanma, keyfi bir davranışla karşılaşma ve saldırıya uğrama gelir. Benzer şekilde, Kökdemir (2004) de genellikle öfkeye yol açan nedenlerin engellenme, haksızlığa uğrama, fiziksel incinme ve yaralanmalar, tacize uğrama, hayal kırıklığı, saldırıya uğrama ve tehditler olduğunu söylemektedir. Balkaya ve Şahin (2003) tarafından geliştirilen Çok Boyutlu Öfke Ölçeğine göre ise ciddiye alınmama, haksızlığa uğrama ve eleştirilme öfkeye yol açan durumlar arasındadır. Öfkelenme biçimleri; saldırgan davranışlar (bağırarak, kızmak, eşyaları tahrip etmek ve duvarlara vurmaya gibi) ve bastırılmış davranışlar (kızılmıyormuş gibi görünmek, sakin kalmak ve öfkeyi belli etmemek gibi) olarak ifade edilebilir. Bunun yanında öfke; kin, nefret, kıskançlık gibi biçimlerde de ortaya çıkabilir (MEB, 2011). Öfke sonuçları ise fizyolojik, düşünsel ve davranışsal olmak üzere üç boyutta kendini gösterir (Tatlıoğlu ve Karaca, 2013). Benzer nedenlerle ortaya çıkan ve evrensel nitelik taşıyan öfke, çizgi filmlerde de sıkça görülmektedir.

Çizgi film sözcüğü Büyük Türkçe Sözlük'te (2011) "bir konuda karakterlerin hâl ve hareketlerini anlatan art arda çizilmiş resimlerden oluşan sinema filmi" olarak tanımlanmaktadır. Ekici'ye (2015) göre çizgi film, uzun metrajlı filmlerden, dizilere, reklamlara, web sayfalarına, kitaplara kadar her türlü günlük nesnede karşımıza çıkan ve oluşturduğu karakterleri herkesin ilgiyle takip ettiği bir sanattır. Göktepe'ye (2015) göre resim sanatı ile teknoloji birleşir ve fotoğraf sanatı doğar. Fotoğraf makinesinin icadı ile peş peşe çekilen fotoğrafların birleştirilmesi sonucunda insanlar sürekli görüntülerin oluşabildiğini keşfeder. Teknolojik gelişmelerle birlikte çeşitli hareketli görüntü izleme araçları, çizgi film ve animasyon endüstrisi ortaya çıkar. Zaman içerisinde gelişme gösteren çizgi filmlerin farklı işlevleri bulunmaktadır. Temizyürek ve Acar (2014) bu işlevleri; öğretmek, doğruyu göstermek, eğlendirmek, eğlendirirken eğitmek, toplumsal paylaşım şeklinde sıralamıştır. Farklı farklı işlevleri olan çizgi filmlerin kurgusu yer, zaman, olay örgüsü, karakter gibi öğelerden oluşmaktadır. Kurgunun merkezinde yer alan karakterler, çocukların özdeşim kurabilecekleri nitelikte olmaları bakımından oldukça önemlidir.

Karakter, kurguda olayı başlatan, geliştiren ve eyleyen ana unsurdur (Karataş, 2014). Kişiliğin şekillendirilebilir boyutu olarak da tarif edilebilecek karakter kavramı günden güne üzerinde daha fazla durulan bir hâl almaktadır (Yılmaz, 2016). Çocuklara yönelik hazırlanan her üründe olduğu gibi çizgi film karakteri hazırlanırken karakterin hikâyesi, eğiten ve eğlendiren bir senaryo, görsel bütünlük, uyumlu ve ilgi çekici renkler, tamamlayıcı yan karakterler ve devamlılık çok önemlidir (Arslan, 2013). Dolayısıyla çocuk karakterler deyince birbirinden çeşitli özellikler (çabuk kızması, sakin olması, güler yüzlülüğü, içe dönük ya da dışa dönük olması) yönüyle ayrılan bireyler akla gelmektedir.

Çizgi filmler üzerine günümüzde birçok çalışma yapılmıştır. Dünyada çizgi filmlerle ilgili çalışmalar genellikle şiddet (Kirsh, 2006; Hapkiewicz, 1979; Osborn ve Endsley, 1971), kültür (Wells, 2008; Conners, 2005; Mittell, 2004), din (Webster, Li, Zhu, Luchsinger, Wan ve Tatge, 2016; Kaylor, 2012), toplumsal cinsiyet rolleri (Luisi, 2019; Keys, 2016; Leaper, Breed, Hoffman ve Perlman, 2002) gibi konularda öne çıkmıştır. Türkiye'de ise çizgi filmlerle ilgili çalışmaların kültür (Eşitti, 2016; Türkmen, 2012; Karakuş, 2016), değerler eğitimi (Karakuş, 2015; Kılınç, 2013; Yorulmaz, 2013), çocuklar üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri (Karaman, 2010; Temizyürek ve Ümran, 2014; Yaşar ve Paksoy, 2011) gibi konular çevresinde şekillendiği görülmüştür.

Çalışmayla doğrudan ilgisi bulunan Ekici'nin (2015) araştırmasına göre çizgi filmlerle büyüyen çocukların bilinçaltına öfke, şiddet, korku, güvensizlik, ölüm, intikam gibi duygular yerleşir ve çocuklar bu duygularla yetişir. Çizgi filmlerde duygu üzerine yapılan bir çalışmada öfke, mutluluk ve tarafsızlığa nazaran daha az çıkmıştır (Li, Yu, Xu, Chang, Shum, 2001). İlgili literatürde çizgi filmlerde öfke üzerine yapılmış sınırlı sayıda çalışma bulunmaktadır. Çalışma bu konuda literatüre katkı sağlamak ve çocukların severek izlediği çizgi filmlerdeki çocuk karakterin öfkelenme hâllerini tespit etmek amacıyla yapılmıştır. Bunun için çalışmada "Çizgi filmlerde çocuk karakterler öfkelerini nasıl gösterir?", "Çocuk karakterlerin öfkelenme nedenleri nelerdir?" ve "Çocuk karakterler öfkelerinin sonucunda neler yapar?" sorularına yanıt aranmıştır.

2. Yöntem

2.1. Araştırmanın Modeli/ Deseni

Çalışma doküman analizi deseni ile yapılmıştır. Doküman analizi araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgiler içeren yazılı materyallerin analizini kapsar (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Doküman analizi hem yazılı hem de elektronik (bilgisayar tabanlı ve internetle aktarılan) materyalleri incelemek ve değerlendirmek için kullanılan sistematik bir yöntemdir (Bowen, 2009).

Bu çalışmada çizgi filmlerdeki çocuk karakterlerin öfke hâlleri incelendiği için doküman analizi deseni kullanılmıştır.

2.2. İncelenen Dokümanlar

Çalışmaya veri sağlayacak eserlerin seçimi sırasında kolay ulaşılabilirlik açısından Sivas, Erzincan, Ankara, Konya ve Urfa illerinde ortaokul öğrencileriyle görüşülmüştür. Öğrencilere

en sevdikleri çizgi filmler sorularak onların sevdikleri üç çizgi film not edilmiştir. Görüşme bittikten sonra elde edilen çizgi filmler listelenip sıklık derecesine göre sıralanmıştır. Listedeki ilk beş çizgi film seçilip bu çizgi filmlerin beşer bölümü, farklı sezonları kapsayacak şekilde rastgele olarak izlenmiştir. Toplamda 5 farklı çizgi filmin 25 bölümü seyredilmiştir.

Tablo 1

İncelenen çizgi filmlerin isimleri ve bölümleri

Esrarengiz Kasaba	Rafadan Tayfa	Keloğlan	Gumball	Emiray
Turist Kapanı (18.51)	Bilim Ekibi (13.20)	Yüzük (13.54)	İddia (11.06)	Bölüm 2 (14.27)
Zaman Yolcusunun Domuzu (21.36)	Esnaf Dediğın (15.27)	Hayalet Madenci (18.38)	Üçüncü (11.17)	Bölüm 6 (13.40)
Patron Mabel (20.47)	Oyun Makinesi (13.01)	Altın Balık (21.08)	Tembel (11.24)	Bölüm 7 (15.04)
Beden Değıştirme Halısı (20.36)	Rafadan Rafadana Karşı (15.24)	Ay Taşının Sırrı (13.35)	Robot (11.17)	Bölüm 8 (12.20)
Domuzdan Önceki Arazi (21.20)	Masa Tenisi (14.41)	Yemek Yarışması (13.18)	DVD (11.32)	Bölüm 17 (12.15)

2.3. Verilerin Toplanması ve Analizi

Çalışmaya veri sağlayacak çizgi filmler birkaç defa izlenmiştir. Bu çizgi filmler, çocuk karakterlerin öfkelenme hâllerini tespit edecek şekilde oluşturulan form eşliğinde incelenmiştir. Bu form oluşturulurken öncelikle görsel ve işitsel kodlar belirlenmiştir. Çizgi filmlerdeki öfke unsurları arasındaki ortak yönler bu kodlar aracılığıyla tespit edilmiştir. Daha sonra öfke ile ilgili yapılmış olan akademik çalışmalardaki veriler ile bulunan kodlar karşılaştırılmıştır. Bu karşılaştırma sonucunda ortak başlıklar belirlenmiştir. Çizgi filmlerdeki öfke unsurları bu başlıklar altında gruplandırılarak incelenmiştir. Karakterlerin öfkelenme hâlleri çok olan bölümler diğer bölümlere göre daha fazla izlenmiştir. Çalışma için toplanan veriler öncelikle çocuk karakterlerin öfkelenme hâlleri etrafında içerik analizine tabii tutulmuştur. İzlenen çizgi filmlerdeki öfke hâlleri “öfkeyi gösterme biçimi, öfke nedeni, öfke

sonucu" başlıkları esas alınarak gruplandırılmıştır. Bu gruplandırmadan sonra bulgular için kodlar oluşturulmuştur. Bu doğrultuda, kodların sıklığından yola çıkılarak çocuk karakterlerin öfkelenme hâllerinin en çok hangi durumlarda, nasıl, neden ortaya çıktığı ve öfkelerinin sonucunda ne yaptıkları tespit edilmiştir.

3. Bulgular

Bu bölümde, çizgi filmlerdeki çocuk karakterlerin öfke gösterme biçimleri, öfkelenme nedenleri ve öfkelerinin sonuçları hakkında bilgiler yer almaktadır.

Tablo 2

Çizgi filmlerde karakterlerin öfke gösterme biçimleri ve bu biçimlerin frekansları

Kaş göz işaretleri	El-kol sallama davranışı	Bağırma	Mücadele	Diş gösterme
Kaş çatma	Parmak sallama		Üstüne atlama/çıkma	Dişlerini sıkma
Göz kısma	Elle vurma		Nesne fırlatma	Dişlerini gösterme
	Ellerini beline koyma		Boğuşma	
	Elleri yumruk yapma		İtişme	
	Ellerini havaya kaldırma		Kovalama	
			Tartışma	
<i>f</i> 109	55	39	10	8

Çizgi filmlerde karakterlerin öfke gösterme biçimleri **Tablo 2**'de verilmiştir. Çizgi filmlerde çocuk karakterlerin en sık gösterdikleri öfkelenme biçimi kaş-göz işaretleridir. Kaş çatma davranışının en çok arkadaşlara yönelik olduğu gözlenmiştir. Örneğin Gumball'da Darwin'in, kardeşine kaşlarını çatarak öfkelerini gösterdiği görülmüştür (DVD, 06.12). Benzer şekilde Esrarengiz Kasaba'da Dipper'in, kardeşine kaşlarını çattığı gözlenmiştir (Beden Değiştirme Halısı, 01.54). Arkadaşlar arasında kaş çatma davranışına örnek verilecek olursa Keloğlan'da Kara'nın, arkadaşına kaşlarını çatarak baktığı dikkat çekmiştir (Yüzük, 07.04.) Benzer şekilde Gumball adlı çizgi filme bakıldığında Gumball'ın, arkadaşına sinirlendiği sırada kaşlarını çatarak öfkelerini gösterdiği tespit edilmiştir (Robot, 06.36). Kaş çatma davranışının arkadaşlara

ve kardeşlere yönelik olmasının yanında az da olsa yabancılara da sergilendiği tespit edilmiştir. Bununla birlikte izlenen çizgi filmlerde çocukların baba, amca ve öğretmenlerine kaş çattıkları görülmüştür. Söz gelimi Gumball'da çocuklar, babalarına kaş çatmıştır (Tembel, 07.18). Çizgi filmlerde kaş göz işaretleri kategorisi altında değerlendirilebilecek bir diğer öfke gösterme biçimi göz kısımadır. İncelenen çizgi filmlerde tek bir yerde görülen göz kısma tepkisi, Esrareniz Kasaba çizgi filminde Mabel'in, arkadaşlarına kaşlarını çatıp beraberinde gözlerini kısması olarak ortaya çıkmıştır (Zaman Yolcusunun Domuzu, 03.36).

Çizgi filmlerde kaş göz işaretlerinden sonra en çok tekrar eden bir diğer öfke gösterme biçimi ise el-kol sallama davranışlarıdır. Bu kategori altında özellikle parmak sallama, elle vurma, elleri beline koyma, elleri yumruk yapma ve elleri havaya kaldırma gibi davranışlar dikkat çekmektedir. Bu davranışları sırayla örneklemek gerekirse ilk olarak Keloğlan'da ana karakter, öfkesini işaret parmağını kaldırıp, "*Ben sana gösteririm Huysuz!*" diyerek yansıtmaktadır (Yüzük,10.44). Diğer bir örnek Esrareniz Kasaba'da Dipper'in, "*Bir daha asla hiçbir şeyi paylaşmayacağım.*" diyerek Mabel'in eline vurması ve öfkesini göstermesidir (Beden Değiştirme Halısı,7.45). İncelenen çizgi filmlerde bir diğer öfke gösterme biçimi ise elleri bele koymadır. Rafadan Tayfa'da Hayri "*Ooo, bak sen Kamil'e!*" der ve ellerini beline koyup kaşlarını çatar bir vaziyette öfkesini yansıtmayı tercih etmektedir (Rafadan Rafadana Karşı, 3.48). Bir diğer öfke gösterme biçimi ise elleri yumruk yapmadır. Bu doğrultuda Gumball'da öfkelenen Gumball karakteri "*Bobert seni ödle gel de adam gibi savaştım.*" der ve öfkesini hem kaşlarını çatarak hem de ellerini yumruk yaparak belli eder (Robot, 8.42). El-kol sallama davranışları içerisinde yer alan ellerini havaya kaldırma davranışı da çizgi filmlerde görülmektedir. Esrareniz Kasaba'da Mabel önce kendini sıkır daha sonra ellerini havaya kaldırır ve "*yeter*" diye bağırarak öfkesini karşısındakine hissettirir (Patron Mabel,16.32).

El, kol ve parmak sallama davranışlarından sonra çizgi filmlerde karakterlerin öfke gösterme biçimleri arasında belirgin bir şekilde sivrilen diğer eylem ise bağırmadır. Karakterler, bu eylemi en çok arkadaşlarına ve kardeşlerine karşı göstermişlerdir. Söz gelimi Esrareniz Kasaba'da Dipper'in, kız kardeşi Mabel'a "*Ah yeter artık!*" sözleriyle bağıracağı gözlenmiştir (Domuzdan Önceki Arazi 13.19). Gumball adlı çizgi filmde Darwin'in, kardeşi Gumball'a "*Sök onu!*" diyerek sesini yükselttiği (İddia, 09.53), benzer şekilde Rafadan Tayfa'da Akın'ın, ağabeyi Mert'e "*Bittiii!*" diye bağıracağı (Oyun makinesi, 03.14) tespit edilmiştir. Arkadaşlar arasında bağırma davranışına bakıldığında Emiray çizgi filminde Karaca'nın, arkadaşı Emiray'a (6. bölüm, 03.57) Gumball adlı çizgi filmde de Gumball'ın, arkadaşı Bobert'a bağıracağı görülmüştür (İddia, 06.40).

Bağırma eyleminden sonra çizgi filmlerdeki karakterlerin sergilediği öfke gösterme biçimlerinden biri de mücadeledir. Bu kategorinin alt başlıkları arasında ise üstüne atlama/çıkma, boğuşma, itişme, nesne fırlatma, tartışma ve kovalama gelmektedir. Karakterlerin bu eyleme daha çok rekabet ve taklit edilme durumları söz konusu olduğunda başvurdukları görülmüştür. Söz gelimi Esrareniz Kasaba adlı çizgi filmde Dipper ve Mabel adlı karakterler anahtar almak için birbirlerini kovalayıp boğuşmaya başlarlar (Beden Değiştirme Halısı, 18.07). Mabel'in "*Senin neyin var böyle, neden bu kadar çok istiyorsun?*" diyerek

Dipper ile mücadele etmeye başladığı görülmüştür. Yine Rafadan Tayfa adlı çizgi filmde Hayri ve Kamil'in "Ben birinciyim, hayır ben birinciyim" şeklinde tartıştıkları tespit edilmiştir (Bilim ekibi, 06.54). Gumball adlı çizgi filmde ise Gumball'ın robota çamur atarak onunla mücadele ettiği ve bu şekilde öfkesini sergilediği görülmektedir (Robot,07.54).

Karakterler öfkelerini dişlerini sıkarak ve dişlerini göstererek de yansıtabilmektedir. Diş sıkma ile diş gösterme davranışlarının daha çok arkadaşlar ve kardeşler arasında sergilendiği görülmektedir. Nitekim Rafadan Tayfa adlı çizgi filmde karakterler karşılıklı olarak öfkelerini yansıtırken dişlerini sıkmışlardır (Rafadan Rafadana Karşı, 07.10). Bununla birlikte Gumball adlı çizgi filmde Gumball karakteri kardeşine olan öfkesini dişlerini sıkarak ve dişlerini göstererek yansıtmaktadır (Üçüncü, 05.50). Benzer şekilde Gumball adlı çizgi filmde Darwin, Gumball'a öfkelenildiğinde dişlerini göstererek tepki verir (DVD, 06.12).

Tablo 3

Çizgi filmlerde çocuk karakterlerin öfkelenme nedenleri ve bu nedenlerin frekansları

Rekabet	İstek ve ihtiyaçlarının karşılanmaması	Haksızlık	Sözünün dinlenmemesi	Kışkırtılma	Bıkkınlık	Korku	İletişim sorunları	
Kaybetme	İstedığinin yapılmaması	Haksızlığa karşı olma		Laf atılması	Uyarılmak	Anne korkusu	Lafın bölünmesi	
				Rahatsız edilme	Tahammülsüz olma	Saldırıya uğrama	Anlaşılmama	
	Elindeki eşyanın alınması	Haksızlığa uğrama		Dalga geçilme			Tehlikeye uğrama	Duyulmama
								Yalan söylenmesi
	İstemedığinin yapılması	Paralarının elinden alınması						Zarar verilmek istenmesi
								İftira atılması
		Kandırılma					Korkutulma	
<i>f</i> 28	19	17	9	8	8	7	5	

Tablo 3'te çizgi filmlerde çocuk karakterlerin öfkelenme nedenleri verilmiştir. Rekabet, karakterleri öfkelenmeye iten sebeplerin başında gelmiştir. İncelenen çizgi filmlerde en fazla rekabet örneğine Rafadan Tayfa çizgi filminde rastlanmıştır. Örnekleme gerekirse Kâmil ve Hayri'nin aynı paketi almak için yarıştıkları sırada birbirlerine öfkelenedikleri görülmüştür (Bilim Ekibi, 04.47). Yine aynı çizgi filmde Hayri Kamil'e "Ver bana ilk ben oynayacağım."

diyerek oyun makinesini ilk kendi kullanabilmek için ona sinirlenmiştir (Oyun Makinesi, 02.08). Çocuk karakterlerin nadir olarak babaya öfkelenildiği de gözlenmiştir. Örneğin Gumball çizgi filminde Gumball ve Darwin, babalarıyla tembellik yarışına girdiği için ona öfkelenmiştir (Tembel, 07.41). Kardeşler arasında rekabetin öfkeye sebep olduğu bir örneğe bakılacak olursa Esrarengiz Kasaba’da Mabel, kardeşiyle aynı odayı seçmek istediği için ona “*Dipper o anahtar bana ver!*” diyerek öfkelenildiğini belli etmiştir (Beden Değiştirme Halısı, 16.30). Rekabet başlığı altında yer alan kaybetme de karakterlerin öfkelenmesine neden olan bir diğer durumdur. Örneğin Rafadan Tayfa’da masa tenisi oynarken Mert’in oyunu kazanması üzerine mağlup olan Hayri’nin çok kızdığı görülmüştür (Masa Tenisi, 06.07).

Karakterlerin diğer bir öfkelenme nedeni ise istek ve ihtiyaçlarının karşılanmamasıdır. İsteddiği şeyin yapılmaması, sevdiği şeye değer verilmemesi, istemediği bir şeyin yapılması, elindeki eşyanın alınması durumları bu başlık altında ele alınmaktadır. Örneğin Keloğlan’da Kara, Keloğlan’dan kendileriyle birlikte gelmesini ister. Keloğlan bu teklifi reddettiğinde ise Kara bu duruma öfkelenir (Altın Balık, 01.19). Esrarengiz Kasaba’da ise Mabel, amcasının domuzu evden atmasına öfkeyle karşılık verir (Domuzdan Önceki Arazi, 03.05). Bu durum, sevdiği bir şeye değer verilmesini isteyen karakterin aksi davranış gerçekleştiğinde öfkelenmesine bir örnektir. Bununla birlikte istenmeyen bir şeyin yapılması da karakterlerin öfkelenmesine neden olmaktadır. Söz gelimi, Keloğlan adlı çizgi filmde Keloğlan, Huysuz’un ve Uzun’un kendileriyle birlikte gelmemelerini onlara söylemektedir. Buna rağmen onların ısrarla peşlerinden gelmesine öfkelenerek karşılık vermektedir (Ay Taşının Sırrı, 09.20).

Karakterlerin öfkelenme sebeplerinden biri de haksızlıktır. Bu başlık altında haksızlığa karşı olma, haksızlığa ve iftiraya uğrama, kandırılma, yalanla karşılaşma ve paralarının ellerinden alınması gibi nedenler yer almaktadır. Çizgi filmlerde karakterlerin haksızlığa uğradıklarında muhataplarına öfkelendikleri görülür. Söz gelimi Rafadan Tayfa’da Hâle, oyun alanında oynamasına izin vermeyen ağabeyine “*Oyun alanında bizim de hakkımız var abi!*” diyerek haksızlığa uğradığını düşünüp öfkelenir (Masa tenisi, 08.14). Farklı olarak Gumball adlı çizgi filmde Gumball, arkadaşları Bobert’e kötü davranır, Darwin de haksızlığa uğrayan arkadaşını görünce çok sinirlenir (İddia, 02.49). Yine Gumball’da babaları tarafından kandırılan çocuklar “*Baba, bizi kandırdın. Bu oyun değil.*” diyerek babalarına öfkelerini gösterirler (Tembel, 01.20). Bir başka örnek teşkil eden Keloğlan’da ise Kara’nın, suçunu kabullenmeyip yalan söyleyen Sinek’e öfkelenildiği görülür (Hayalet Madenci, 03.22).

İncelenen çizgi filmlerde dikkat çeken bir diğer öfke nedeni ise çocuk karakterin sözünün dinlenmemesidir. Keloğlan çizgi filminde Kara, Sinek’in söz dinlemeden hızlı gitmesine bunun sonucunda kaza yapmasına sinirlenmiştir (Hayalet Madenci, 3.11). Benzer bir durum ise Emiray adlı çizgi filmde yaşanmıştır. Karaca’nın kardeşi Özge’nin, abisinin sözünü dinlememesi nedeniyle öfkelenildiği görülmüştür (8.bölüm,10.06).

İncelenen çizgi filmlerde karakterlerin öfkelenme sebeplerinden bir diğeri kışkırtılmadır. Kışkırtılman kategorisinin alt başlıklarında laf atılma, rahatsız edilme ve dalga geçilme yer almaktadır. Laf atılma ile ilgili Esrarengiz Kasaba’da Dipper’in, Mabel’a erkek arkadaşının

zombi olduğunu söylemesi üzerine Mabel öfkelenmiştir (Turist Kapanı, 9.50). Yine bu çizgi filmin bir başka bölümünde Mabel'in elindeki dal ile Dipper'in yüzünü dürterek rahatsız etmesi öfkeye neden olmuştur (Beden Değiştirme Halısı, 3.35). Keloğlan'da ise Sinek'in gelip Kara ve arkadaşlarıyla dalga geçmesi üzerine Kara, ona öfkelenmiştir (Altın Balık, 06.34).

İncelenen çizgi filmlerde rastlanılan diğer bir öfkelenme nedeni bıkkınlıktır. Bu başlığın altında ise tahammülsüzlük ve uyarılmak yer almaktadır. Karakterlerin tahammülsüzlük ve uyarılma konusunda hassas oldukları gözlemlenmiştir. Bu da çocuk karakterlerin bıkkınlığına yol açarak, öfkelenmelerine neden olmuştur. Söz gelimi Keloğlan adlı çizgi filmde Sinek'e yardım ederken Sinek'in kendisine yavaş olmasını söyleyerek uyarması Keloğlan'ın öfkelenmesine yol açmıştır (Hayalet madenci, 04.09). Benzer şekilde Gumball adlı çizgi filmde Gumball'ın öğretmeni tarafından uyarılması onun öfkelenmesine yol açmıştır (İddia, 04.50). Yine Gumball çizgi filminde Gumball'ın hoşlanmadığı bir arkadaşının fikrini söylemesi üzerine öfkelenildiği görülmüştür (Üçüncü, 07.13).

Kışkırtılmanın ardından, incelenen çizgi filmlerde elde edilen diğer bir öfke nedeni ise korkudur. Bu başlığın altında korkutulmak, saldırıya uğramak, tehlikeye uğramak, kendisine zarar verileceğini düşünmek, zor durumda kalmak ve anneden korkmak yer almaktadır. Örneğin Esrarengiz Kasaba adlı çizgi filmde Dipper'in amcasının, kendisini korkutması nedeniyle ona öfkelenildiği görülmüştür (Turist Kapanı, 01.58). Yine Keloğlan adlı çizgi filmde, Huysuz ve Uzun'un gizlice Keloğlan ve arkadaşlarının yanına gelerek onları tehlikeye atması sebebiyle Keloğlan'ın öfkelenildiği tespit edilmiştir (Ay taşının sırrı, 09.20). Gumball adlı çizgi filmde ise Darwin'in Gumball yüzünden kitaplığın altında kalarak zarar görmesi onun öfkelenmesine yol açmıştır (İddia, 09.40). Gumball çizgi filminde Darwin'in Gumball yüzünden tehlikeye girmesi onun öfkelenmesine neden olmuştur (İddia, 09.53).

Çizgi filmlerdeki karakterlerin öfkelenmesine sebebiyet veren diğer bir durum iletişim sorunlarıdır. Lafın bölünmesi, anlaşılmama, duyulmama ve yanlış anlaşılma şeklindeki sorunlar bu başlık altında değerlendirilmiştir. Örneğin, Esrarengiz Kasaba'da Mabel, lafının bölünmesine, yine aynı çizgi filmde söylediklerinin anlaşılmamasına sinirle karşılık verir. (Patron Mabel, 16.50). Bir diğer iletişim sorunu olan yanlış anlaşılma da karakterlerin öfkelenmesine neden olmaktadır. Örneğin Gumball'da Bobert'in kendisini yanlış anlamasına Gumball öfkelenerek tepki gösterir (İddia, 06.40).

Tablo 4

Çizgi filmlerde karakterlerin öfke sonuçları ve bu sonuçların frekansları

Öfkenin devam etmesi	Tepkisiz kalma	Öfke unsurundan uzaklaşma	Yatışma	Duygu değişimi yaşama
Kaşları çatarak bakma	Hiçbir şey yapmama	Ortam değiştirme	Sakin konuşma	Korkma
Sinirli konuşma		Unutma	Sakinleşme	Şaşkınlık
Kavga etme		Başını çevirme	Özür dileme	
Rekabete girme		Konuyu değiştirme		
Takip etme				
Ağlama				
<i>f</i> 42	39	23	13	5

Çizgi filmlerde karakterlerin öfke sonuçları **Tablo 4**'te verilmiştir. Çocuk karakterlerinin öfke sonuçları incelendiğinde genellikle öfkelerini farklı şekillerde devam ettirdikleri tespit edilmiştir. Öfke durumu kaşlarını çatarak bakma, sinirli konuşma, kavga etme, rekabete girme ve öfkelenilen kişiyi takip etme şeklinde sürdürülmüştür. Söz gelimi, Keloğlan'da Kara, arkadaşına öfkelenirken sonra ona kaşlarını çatarak bakmaya devam eder (Hayalet Madenci, 03.11). Benzer şekilde Gumball adlı çizgi filmde Darwin, kardeşine sinirlenir ve sonrasında kaşlarını çatıp ona bakar (İddia, 06.12). Çizgi filmlerde görülen bir diğer öfke sonucu ise sinirli konuşmadır. Örneğin, Esrarengiz Kasaba'da Dipper arkadaşına öfkelenir ve ardından onunla tartışmaya başlar (Domuzdan Önceki Arazi, 13.19). Gumball çizgi filminde ise Gumball ve Darwin öfkelenirken sonra söylenerek giderler. Karakterlerin öfkelenirken sonra sergilemiş oldukları davranışlardan diğeri de kavga etmedir (DVD, 05.20). Rafadan Tayfa'da Kâmil'in Hayri'ye öfkelenmesi ve daha sonra onunla kavga etmeye başlaması (Oyun Makinesi, 02.17), Gumball adlı çizgi filmde Gumball'ın arkadaşı Bobert'a öfkelenirken sonra onunla kavga etmesi bu duruma örnek olarak gösterilebilir (Robot, 06.36). Rafadan Tayfa'da Hayri'nin Kâmil'e öfkelenmesi ve ardından kendisinin ondan daha iyi olduğunu göstermek için onunla maç yapması öfke sonucunda görülen rekabete girme durumuna örnek teşkil eder. Öfkelenilen kişiyi takip etme de tespit edilen öfkelenme sonuçlarındandır. Örneğin Emiray'da Özge, ağabeyine öfkelenir ve öfkesinin devamında onları takip etmeye başlar (7.Bölüm, 14.17). Çizgi filmlerdeki çocuk karakterlerin öfkelenme sonuçlarından bir diğeri ise ağlamadır. Söz gelimi, Rafadan Tayfa'da Hayri, Mert ile hırslı bir şekilde masa tenisi oynarken yarışmayı kaybeder. Bunun sonucunda ağlayarak öfkesini devam ettirir (Masa Tenisi, 06.07).

Çocuk karakterlerin öfkelerini sürdürme yönündeki davranışlarının tersine çoğu zaman öfkelenme sonucunda tepkisiz kaldıkları da görülmektedir. Sözgelimi Rafadan Tayfa'da Kâmil, yarışı kaybettiği için öfkelenirse de hiçbir şey yapmaz (Bilim Ekibi, 7.34). Benzer şekilde Keloğlan'da Balkız, tacının alınmasına sinirlense de tepkisiz kalır (Yemek Yarışması, 12.23).

Çizgi filmlerde karakterler, öfkelerinin sonucunda kendilerini sinirlendiren şeylerden uzaklaşmaya çalışırlar. Bunu, başlarını diğer tarafa çevirerek, konuyu değiştirerek,

yaşananları unutarak ve ortamı değiştirerek gösterirler. Örneğin Keloğlan'da Sivri, arkadaşına öfkelenmekten sonra başını başka yöne çevirir (Altın Balık, 04.44). Gumball çizgi filminde Gumball, kardeşine öfkelenmekten sonra konuyu değiştirir (İddia, 05,23). Bir diğer örnek teşkil eden Esrarengiz Kasaba'da, Grenda "Makyaj, makyaj, makyaj" diyerek sinirlendikten sonra öfkesini unuttur (Beden Değiştirme Halısı, 02.00). Yine aynı çizgi filmde Candy, kendisini sürekli arayan arkadaşına kızdıktan sonra öfkesini hatırlamaz (Beden Değiştirme Halısı, 14.30). Karakterlerin, öfkelerinin sonucunda buldukları ortamı terk etmeleri dikkat çeken bir diğer durumdur. Rafadan Tayfa'ya bakıldığında Mert, arkadaşına hiddetlendikten sonra arkasını dönüp gider (Bilim Ekibi, 02.07). Emiray'da ise Karaca, arkadaşlarına öfkelenmekten sonra bulunduğu yerden uzaklaşır (6.bölüm, 03.57).

İncelenen çizgi filmlerde çocuk karakterler sinirlendikten sonra yatışma davranışı da gösterebilmektedirler. Çizgi filmlerde yatışma davranışının alt başlıkları arasında sakinleşme, sakin konuşma ve özür dileme kendini göstermektedir. Söz gelimi, Keloğlan'da Kara, Tomurcuk'a öfkelenir ancak arkadaşlarının engel olmasıyla sakinleşir (Altın Balık, 6.54). Gumball'da ise Darwin'in, kardeşine öfkelenirse de sonrasında sakin olarak onunla konuşması dikkat çekicidir (İddia, 00.33). Bir başka örnek bulunduran Esrarengiz Kasaba'da Mabel, önce kardeşine öfkelenmiş daha sonra hatasını anlayarak ondan özür dilemiştir (Turist Kapanı, 17.14).

İncelenen çizgi filmlerde yatışma eyleminden sonra rastlanan diğer bir eylem ise duygu değişimi yaşamadır. Bu eylemler çizgi filmlerde ağlamak, korkmak ve şaşırma şeklinde yer almıştır. Söz gelimi Emiray adlı çizgi filmde Karaca, kız kardeşi Özge'ye kızmıştır ancak devin oraya gelmesi ile öfkесinin yerini korku almıştır (8.bölüm, 10.06). Yine Esrarengiz Kasaba adlı çizgi filmde Mabel başına fes düşmesiyle aynaya bakıp öfkelenmiş daha sonra amcasının aklına gelmesiyle korkmaya başlamıştır (Patron Mabel, 16.32).

4. Tartışma ve Sonuç

Çizgi filmlerdeki çocuk karakterlerin öfkelenme nedenleri, öfkelerini gösterme biçimlerini ve öfkelenme sonuçlarını incelemek amacıyla yapılan çalışmada dikkat çeken ilk husus öfkelenme biçimleridir. Çizgi filmlerdeki çocuk karakterler öfkelendiklerinde en çok kaşlarını çatma ve gözlerini kısma davranışlarını sergilemektedir. Bununla birlikte el-kol sallama (parmak sallama, elle vurma, elleri yumruk yapma), bağırma, mücadele etme (nesne fırlatma, boğuşma, tartışma) ve dış gösterme davranışları da karakterlerin öfkelerini gösterme biçimlerindedir. MEB (2011) tarafından yapılan çalışmaya bakıldığında öfkelenme biçimleri; saldırgan davranışlar (bağırma, kızmak, eşyaları tahrip etmek ve duvarlara vurma gibi) ve bastırılmış davranışlar (kızmıyormuş gibi görünmek, sakin kalmak ve öfkeyi belli etmemek gibi) şeklinde ifade edilmiştir. Ayrıca öfkenin; kin, nefret, kıskançlık gibi biçimlerde de ortaya çıkabileceği dile getirilmiştir. Çizgi filmlerdeki çocuk karakterlerin öfkelenirken bağırma, kızma, vurma, nesne fırlatma gibi saldırgan davranışlar sergiledikleri görülmektedir. Aynı zamanda nefret dolu davranışlar sergilemekle birlikte yer yer öfkelerini bastırdıkları da

söylenbilir. Öfkelenme biçimlerinin benzerlik taşımasından dolayı araştırma sonuçları bu çalışmayla örtüşmektedir. Bundan yola çıkılarak çizgi filmlerde yer alan öfkelenme biçimlerinin gerçek hayatla uyumluluk gösterdiği söylenebilir.

Çizgi filmlerde dikkat çeken diğer nokta ise çocuk karakterlerin öfkelenme nedenleridir. Rekabete girme, haksızlığa uğrama, kışkırtılma, saldırıya uğrama, uyarılma, anlaşılmama, tehlikeye girme gibi durumlar çizgi filmlerdeki çocuk karakterlerin başlıca öfkelenme sebeplerindedir. Çizgi filmlerde yer alan öfkelenme nedenleri, yapılan çalışmalarla benzerlik göstermektedir (Tatlılıoğlu ve Karaca, 2013; Kökdemir 2004; Balkaya ve Şahin, 2003). Bu çalışmalarda öfkeye neden olan durumlar genellikle engellenme, saldırıya uğrama, haksızlığa uğrama, tehdit edilme, tacize uğrama şeklinde sıralanmaktadır. Evrensel ve insani nitelikteki öfke duygusunu ortaya çıkaran sebeplerin yerli ve yabancı çizgi filmlerde aynı olması, farklı ülkelere ait olan bu yapıtların ortak özellikler taşıdığına göstergesidir.

İncelenen çizgi filmlerde üzerinde durulan bir diğer konu ise çocuk karakterlerin öfkelenme sonuçlarıdır. Karakterlerin öfkelenmekten sonra öfkelerini rekabete girme, kavga etme, sinirli konuşma, öfkeyi başka bir unsura yansıtma gibi durumlarla devam ettirdikleri görülmektedir. Bunun yanında tepkisiz kalma, öfke unsurundan uzaklaşma, yatışma ve duygu değişimi yaşama da karakterlerin öfkelenme sonuçları arasındadır. Tatlılıoğlu ve Karaca (2013) öfke sonuçlarını fizyolojik, düşünsel ve davranışsal olmak üzere üç boyutta ele almaktadır. Nitekim çalışmada tespit edilen öfkelenme sonuçları bu çalışmayla örtüşmektedir. Günlük hayatta karşılaşılan öfke sonuçları ile çizgi filmlerdeki çocuk karakterlerin öfke sonuçlarının ilişkili olması üzerinde durulması gereken bir noktadır. İnsan yaşamının içerisinde yer alan öfkenin çizgi filmlere açık yansıdığı görülmektedir.

Sonuç olarak incelenen tüm çizgi filmlerde çocuk karakterlerin sıklıkla öfkelendikleri, öfkelerini gösterme biçimlerinin ise benzerlik taşıdığı görülmüştür. Bununla birlikte öfkelenme sebepleri incelendiğinde de çocuk karakterlerin benzer durumlarda öfkelendikleri tespit edilmiştir. Aynı zamanda öfke sonrası meydana gelen davranışlar da çizgi filmlerin bu konudaki ortak noktasıdır. Çocuk karakterlerin akran olmaları sebebiyle en fazla kardeşlerine ve arkadaşlarına sinirlendikleri; anne, baba, amca gibi büyüklerine ise genel olarak öfkelenmedikleri gözlenmiştir. Çocukların sıklıkla izledikleri bu çizgi filmlerde her duygu eşit olarak verilmeli, bu duyguların olumlu ve olumsuz sonuçları da izleyiciye sunulmalıdır. Ayrıca olumsuz durumlardan kaynaklanan duygular izleyiciye yansıtılırken aşırıya kaçılmamalıdır.

Kaynakça

- Arslan, H. (2013). *Çocuklar için medya dünyasında yayınlanabilecek bir karakter oluştururken dikkat edilmesi gereken biçim ve içerik özellikleri ve bir uygulama örneği*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi. Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.
- Balkaya, F., Şahin, N.H. (2003). Çok boyutlu öfke ölçeği. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 14(3),192-202.
- Conners, J. L. (2005). Visual representations of the 2004 presidential campaign: Political cartoons and popular culture references. *American Behavioral Scientist*, 49(3), 479-487.
- Ekici, F.Y. (2015). Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkilerine ilişkin çok boyutlu bir değerlendirme. *Türk & İslam Dünyası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, (5), 70-84.
- Eşitti, Ş. (2016). Çizgi filmlerde küresel ve yerel kültürün inşası: Caillou ve Pepee örneği. *Karadeniz-Blacksea-Черное море*, (32), 125-144.
- Göktepe, E. (2015). *Geçmişten günümüze hareketli görüntü ve Türkiye’de animasyonun gelişimi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.
- Glenn A. Bowen, (2009) Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9 (2), 27-40.
- Hapkiewicz, W. G. (1979). Children's reactions to cartoon violence. *Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology*, 8(1), 30-34.
- Karakuş, N. (2015). Okul öncesi döneme hitap eden tema içerikli çizgi filmlerin değerler eğitime katkısı yönünden değerlendirilmesi (Niloya Örneği). *Değerler Eğitimi Dergisi*, 13(30), 251-277.
- Karakuş, N. (2016). Maysa ve Bulut İsimli Animasyon Çizgi Filmin Kültürel Ögeler Açısından İncelenmesi/The Evaluation of the Cartoon Named Maysa and Bulut in terms of Cultural Elements. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(34).
- Karaman, K. (2010). Çizgi/dizi film karakterlerinin çocukların tüketim alışkanlıkları üzerine etkisi (Giresun örneği). *Karadeniz-Blacksea-Черное море*, (07), 66-84
- Karataş, E. (2014). Çocuk edebiyatında “karakter” kavramı. *Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Dergisi*, (33), 60-79.
- Kaylor, B. T. (2012). Cartoonish claims: Editorial cartoon depictions of religion. *Mass Communication and Society*, 15(2), 245-260.
- Keys, J. (2016). Doc McStuffins and Dora the Explorer: representations of gender, race, and class in US animation. *Journal of Children and Media*, 10(3), 355-368.
- Kılınç, F. (2013). Çizgi filmlerdeki temel sosyal değerler: Pepee ve Pocoyo örneği. *Marmara Üniversitesi*.
- Kirsh, S. J. (2006). Cartoon violence and aggression in youth. *Aggression and violent behavior*, 11(6), 547-557.
- Kökdemir, H. (2004). Öfke ve öfke kontrolü. *PİVOLKA*, 3(12), 7-10.

- Leaper, C., Breed, L., Hoffman, L., & Perlman, C. A. (2002). Variations in the gender-stereotyped content of children's television cartoons across genres. *Journal of Applied Social Psychology*, 32(8), 1653-1662.
- Li, Y., Yu, F., Xu, Y. Q., Chang, E., & Shum, H. Y. (2001, October). Speech-driven cartoon animation with emotions. In *Proceedings of the ninth ACM international conference on Multimedia* (pp. 365-371). ACM.
- Luisi, T. (2019). Toys will be toys: gendered interaction frames in the Toy Story trilogy. *Journal of Children and Media*, 13(1), 20-35.
- MEB. (2011). Duygularını kontrol etme. *Alanlar Ortak*, [Çevrimiçi: http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Duygular%C4%B1%20Kontrol%20Etme.pdf], Erişim tarihi: 18.04.2019.
- Mittell, J. (2004). *Genre and television: From cop shows to cartoons in American culture*. Routledge.
- Osborn, D. K., & Endsley, R. C. (1971). Emotional reactions of young children to TV violence. *Child development*, 321-331.
- Soykan, Ç. (2003). Öfke ve öfke yönetimi. *Kriz Dergisi*, 11(2), 19-27.
- Şahin, H. (2005). Öfke ve öfke denetiminin kuramsal temelleri. *Burdur Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(10), 1-22.
- Tatlıoğlu, K., Karaca, M. (2013). Öfke olgusu hakkında sosyal psikolojik bir değerlendirme. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 6(6), 1101-1123.
- Temizyürek, F., Acar, Ü. (2014). Çizgi filmlerdeki subliminal mesajların çocuklar üzerindeki etkisi. *Cumhuriyet International Journal of Education*, 3(3), 25-39.
- Türkmen, N. (2012). Çizgi filmlerin kültür aktarımındaki rolü ve Pepee. *Cumhuriyet Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 36(2), 139-158.
- Webster, L., Li, J. Y., Zhu, Y., Luchsinger, A., Wan, A., & Tatge, M. (2016). Third-Person Effect, Religiosity and Support for Censorship of Satirical Religious Cartoons. *Journal of Media and Religion*, 15(4), 186-195.
- Wells, P. (2008). *The Animated Bestiary: Animals, Cartoons, and Culture*. Rutgers University Press.
- Yaşar, M., & Paksoy, İ. (2011). Çizgi filmlerdeki saldırgan içerikli görüntülerin, çocukların serbest oyunları sırasındaki saldırganlık düzeylerine etkisi. *Journal of the Cukurova University Institute of Social Sciences*, 20(2).
- Yıldırım, A. Ve Şimşek H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, O. (2016) Kurgusal nitelikli çocuk kitapları ve karakter eğitimi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 4(3), 311-325.
- Yorulmaz, B. (2013). Din ve değerler eğitimi açısından Caillou çizgi filminin değerlendirilmesi. *Diyanet İlmî Dergi*, (3), 127-143.

Seyredilen Bölümler

- <https://www.youtube.com/watch?v=s97iHdJKId8> Rafadan Tayfa- Rafadan Rafadana Karşı
- <https://www.youtube.com/watch?v=4vO19ZDbe9w&t=710s> Rafadan Tayfa- Bilim Ekibi
- <https://www.youtube.com/watch?v=JhppERhyXqO&t=528s> Rafadan Tayfa-Esnaf Dediğin
- <https://www.youtube.com/watch?v=10askLrW3HQ&t=331s> Rafadan Tayfa-Oyun Makinesi
- <https://www.youtube.com/watch?v=9liOppFglpg&t=498s> Rafadan Tayfa-Masa Tenisi
- http://web.tv/video/esrarengiz-kasaba-bolum-1-turist-kapani-turkce-dublaj-izlesene.com_lfdoahfiiqo Esrarengiz Kasaba-Turist Kapanı
- http://cfler93.web.tv/video/esrarengiz-kasaba-1-sezon-9-bolum-zaman-yolcusunun-domuzu-cizgi-dizi-izle-cizgi-film-izle-anime-izle-cartoontr_hlww43azbms Esrarengiz Kasaba-Zaman Yolcusunun Domuzu
- http://cfler93.web.tv/video/esrarengiz-kasaba-1-sezon-13-bolum-gizemli-kulube-cizgi-dizi-izle-cizgi-film-izle-anime-izle-cartoontr_6lbbssqqql6ki Esrarengiz Kasaba-Gizemli Kulübe
- http://cfler93.web.tv/video/esrarengiz-kasaba-1-sezon-16-bolum-beden-degistirme-halisi-cizgi-dizi-izle-cizgi-film-izle-anime-izle-cartoontr_4odgkjwbe9w Esrarengiz Kasaba-Beden Değişirme Halısı
- http://cfler93.web.tv/video/esrarengiz-kasaba-1-sezon-18-bolum-domuzdan-onceki-arazi-cizgi-dizi-izle-cizgi-film-izle-anime-izle-cartoontr_4i3jvt1spve Esrarengiz Kasaba- Domuzdan Önceki Arazi
- <https://www.youtube.com/watch?v=u2zHeSictgA> Emiray-2-bolum
- <https://www.youtube.com/watch?v=JpXoZsXvfVw&t=342s> Emiray-6-bolum
- <https://www.youtube.com/watch?v=KRzEuA3-GVE> Emiray-7-bolum
- <https://www.youtube.com/watch?v=Ojo-lSYm1js> Emiray-8-bolum
- https://www.youtube.com/watch?v=Werv_ka2ww&t=470s Emiray-17-bolum
- https://www.youtube.com/watch?v=_8fcDeuVe_M Keloğlan-Yemek Yarışması
- <https://www.youtube.com/watch?v=025Qf6B4VNM> Keloğlan-Yüzük
- <https://www.youtube.com/watch?v=sXrs4gWvyLA> Keloğlan-Hayalet Madenci
- <https://www.youtube.com/watch?v=11gzDLT4zPI> Keloğlan- Ay Taşının Sırrı
- <https://www.youtube.com/watch?v=hhrJVzdbSzw> Keloğlan- Altın Balık
- <https://www.dailymotion.com/video/x6nciuo> Gumball- İddia
- <https://www.izlesene.com/video/gumball-1sezon-1bolum-dvd/10299245> Gumball- DVD
- <https://www.youtube.com/watch?v=35-HEcTh0ZA> Gumball- Üçüncü
- <https://www.youtube.com/watch?v=j8PR80TRIJ8&t=529s> Gumball- Robot
- <https://www.dailymotion.com/video/x4xmbfo> Gumball- Tembel

Bu çalışma Nitel Araştırmalarda Veri Analizi Yöntemleri dersi kapsamında gerçekleştirilmiştir. Doç. Dr. Oğuzhan Yılmaz'a yardımları için teşekkür ederiz.

This study was conducted within the scope of data analysis methods course in qualitative research. Thanks to Doç. Dr. Oğuzhan Yılmaz for their help.

Extended Summary

1. Introduction

Cartoons, which have become widespread with the development of technology, are frequently followed by children. There are various messages about emotions and behaviors that are conveyed to children in cartoons. Therefore, it is possible for children to see many behaviors and emotions in cartoons. It is inevitable that the anger that is universal and human is reflected in cartoons. Cartoons with different functions are composed of elements such as space, time, plot, and character. The characters in the center of fiction are very important in terms of being able to identify children.

Related films were made on anger in cartoons. The study was carried out in order to determine the children's anger in the cartoons in which the literature was gathered and the class lovingly observed. For this "How do you mark children's characters in cartoons? What are the causes of the child's anger? Movies What does the child's anger do?"

2. Method

The study was done by document analysis design. During the selection of the works that will provide data to the study, it was discussed with the secondary school students in Sivas, Erzincan, Ankara, Konya and Urfa provinces for easy accessibility. Students were asked about their favorite cartoons and their favorite three cartoons were noted. After the interview, the resulting cartoons are listed and sorted by frequency. The first five cartoons (Rafadan Tayfa, Mysterious Town, Keloğlan, Gumball and Emiray) were selected from the list and five of these cartoons were randomly monitored over the internet for different seasons. In total, 25 episodes of 5 different cartoons were watched. The anger states in the observed cartoons are grouped on the basis of the way of showing anger, cause of anger, anger İzlen titles. After this grouping, codes for the findings were formed. In this respect, based on the frequency of the codes, it has been determined what conditions, how, why they occur and what they do as a result of their anger.

3. Findings, Discussion and Results

The first point that draws attention in the study which was carried out in order to examine the causes of anger, the way of showing the anger and the results of anger is the forms of anger. The characters in the cartoons exhibit the most frowning and squinting behaviors when they get angry. However, hand-arm shaking (finger shaking, hand hitting, fist hands), yelling, fighting (object throwing, struggle, discussion) and teeth behaviors are also the way of showing characters' anger. MEB (2011) in the study of the forms of anger; aggressive behaviors (such as shouting, being angry, destroying things and hitting walls) and repressed behaviors (such as being angry, being calm and not showing anger). In addition, anger; hatred, hatred, jealousy can also occur in such forms. The other point that draws attention in cartoon films is the causes of child characters' anger. Controversy, injustice, provoking, being attacked, being aroused, not being understood, being endangered are some of the reasons for the main

characters of the characters in cartoons. The causes of anger in cartoon films are similar to the studies (Tatlilioğlu and Karaca, 2013; Kökdemir 2004; Nesrin, 2003). The situations that cause anger in these studies are usually listed as frustration, assault, injustice, threatening and harassment. The fact that the reasons that reveal the sense of anger, which is universal and human, is the same in domestic and foreign cartoons, is the indication that these works belonging to different countries have common features.

As a result, all the cartoons show that the portrayal of child characters is angry and the way they show their anger is similar. When the reasons for anger are examined there, the children show that they are angry with similar characters. At the same time, anger is the common point in this issue after the behavior of the cartoon. Children's characters are peers, they are most frustrated with their siblings and friends; however, it was observed that the adults such as mother, father and uncle were not generally angry. In these cartoons where children are watching them, emotion should be given equally, and the positive and negative consequences of these emotions should be presented to the audience. In addition, the emotions of negative situations are reflected in the audience and are not overrated.

Araştırma Makalesi: Kaşkaya, M, Bora, O., Toprak, Ö. ve Kunt, M. (2019). Çizgi Filmlerde Çocuk Karakterlerin Öfke Hâlleri. *Çocuk, Edebiyat ve Dil Eğitimi Dergisi*, 2(2), 160-177.