

WINX CLUB ÇİZGİ FİLMİNİN TOPLUMSAL CİNSİYET BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

Seval ÖRDEK İNCEOĞLU^a



^a Dr. Öğr. Üyesi, Harran Üniversitesi, Şanlıurfa

Özet

Bu çalışmada uzun yıllar popülaritesini sürdürmüş öte yandan çocuk kıyafetleri, çanta ve çarşaf gibi tekstil ürünlerinden, kırtasiye malzemeleri ve oyuncaklara kadar pek çok alanda karşımıza yaygın olarak çıkan Winx Club adlı çizgi filmin toplumsal cinsiyet bağlamında değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda farklı sezonlardan tesadüfi örnekleme yöntemiyle seçilmiş on bölüm, döküman incelemesi yapılarak içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Bulgular çizgi filmde yer alan karakterlerin fiziksel özelliklerine sıklıkla vurgu yapıldığı, ev içi sorumlulukların yalnızca kadın ile ilişkilendirildiği, pek çok doğüstü varlığa karşı galip gelebilen kadın karakterlerin erkekler tarafından korunması gerektiği gibi mesajlara yer verildiğini ortaya koymaktadır. Bahsi geçen mesajların kadının ve kadın emeğinin değersizleştirilmesine ve toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin yeniden üretilmesine hizmet ettiği düşünülmektedir. Çünkü çocuklar hayranlıkla izledikleri çizgi film karakterleri ile de sıklıkla özdeşim kurmaktadır. Bu nedenle toplumsal cinsiyet eşitliğinin geliştirilebilmesi için, çocukların kolayca ulaşabildikleri çizgi filmlerin içeriklerinin ayrıntılı bir biçimde incelenmesi ve uygun içeriklere sahip olmayan bu tür çizgi filmlerin yayınlanmaması önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Winx Club, çizgi film, toplumsal cinsiyet, kadın erkek, toplumsal cinsiyet rolleri

Type / Tür:

Research / Araştırma

Received / Geliş Tarihi:

30 Mayıs 2023

Accepted / Kabul Tarihi:

4 Temmuz 2023

Page numbers / Sayfa no:

114-127

Citation Information /Atıf bilgisi:

Ördek İnceoğlu, S. (2023). Winx çizgi filminin toplumsal cinsiyet bağlamında incelenmesi. *Harran Maarif Dergisi*, 8 (2), 114-127. doi: 10.22596/hej.1307210

Sorumlu yazar: Seval ÖRDEK İNCEOĞLU

e-posta: svlordek@gmail.com

* Bu çalışmanın bir bölümü 2017 yılında Eurasian Conference on Language Social Sciences isimli kongrede sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

Examination of Winx Club Cartoon in Context of Gender

Abstract

In this study, it is aimed to evaluate the cartoon named Winx Club, which is widely seen in many fields from textile products such as children's clothes, bags and sheets to stationery and toys, in the context of gender. For this purpose, ten episodes selected by random sampling method from different seasons were analyzed by content analysis method. The findings showed that the physical features of the characters in the cartoon were emphasized, the responsibilities imposed on women served male-dominated gender roles, the man was glorified by devaluing the woman, and this cartoon supported gender inequality. It is thought that these messages serve to devalue women and women's labor and to reproduce gender inequality. Because children often identify with the cartoon characters they admire. For this reason, in order to promote gender equality, it is recommended that the content of cartoons that children can easily access should be examined in detail and such cartoons that do not have appropriate content should not be broadcast. The results were discussed in the light of the literature and suggestions were presented.

Key Words: Winx Club, cartoon, gender, man woman, roles

Giriş

Toplumsal normlar; hem toplumsal cinsiyet algısında etkilenir hem de onu etkiler. Medya araçları, etkili toplumsal cinsiyet rolleri üretmede oldukça etkilidir (Zor & Bulut, 2020). Bu araçların çocukların yaşamlarında kapladığı alan gün geçtikçe daha da artmaktadır. Çizgi filmler çok küçük yaşlardan itibaren hayatımıza girmekte, farklı hikâye ve karakterler aracılığıyla çocuklara sosyal ve kültürel değerler, davranışlar ve beceriler oluşturmaları için model olmaktadır (Ahmed ve Wahab, 2014). Bu filmlerin toplumsal cinsiyet bağlamında da bize bazı önerilerde bulunduğu açıktır. Peki bu önermelerin içeriği nasıldır?

Akkuş ve arkadaşları (2015) 3- 60 ay arasındaki 155 çocukla yaptıkları çalışmada, bu çocukların %52,2'sinin günde 2 saate kadar, %47,7'sinin ise 2 saat ve üzerinde televizyon izlediklerini belirlemişlerdir. Bilimsel çalışmalar 2 yaşından küçük çocukların hiç televizyon izlememesi gerektiğini ortaya koymaktadır (American Academy of Pediatrics, 2001). Başka bir çalışmada ise çocukların çizgi film izleme süreleri incelenmiştir. Çalışmanın sonuçları 2-5 yaş arasındaki çocukların haftada ortalama 32 saat çizgi film izlediklerini göstermiştir. Araştırmaya katılan çocukların %53'ü ise ebeveyn denetimi olmadan televizyon izlemektedir (Habib &

Soliman, 2015). Çocuklar tarafından en fazla tercih edilen televizyon programlarının başında gelen çizgi filmler ebeveynler tarafından çok masum görülmekte ve pek çok ebeveyn çocukların kontrolsüz bir şekilde çizgi film izlemesine izin vermektedir. Bandura, öğrenmenin her zaman doğrudan deneyimleyerek olmadığını, öğrenmenin önemli oranda bir modeli (diğer bir kişiyi) gözleme, model alma, taklit etme ve dolaylı yaşantılar yoluyla da gerçekleştiğini vurgulamaktadır (Bandura, 1977; Bukato ve Daehler, 1992; Crain, 2000). Televizyondaki modeller, özel bir güdülenme gerektirmeksizin kolaylıkla çocukların ilgisini çekebilmektedir (Bandura, 1977; Ördek İnceoğlu & Aktaş Arnas, 2017).

Çizgi filmler, çocukların toplum hakkındaki bilgilerini şekillendiren ve onların ideolojik bakış açılarını edinmelerinde etkili bir araç olarak rolü oynamaktadır (Ahmet & Wahab, 2014). Televizyon programları ve çizgi filmler mevcut erkek egemen değerlere yönelik baskın ideolojiyi de desteklemekte ve çocuklara bu hegemonyaya ilişkin derin mesajlar iletebilmektedir (Ahmet & Wahab, 2014). Çalışmalar çizgi filmlerde tasvir edilen kadın ve erkek karakterlerin sunumunda farklar olduğunu göstermektedir (Thompson & Zerbinos, 1995). Örneğin; erkek karakterler daha bağımsız, girişken, atletik özelliklerde verilirken, kadın karakterler daha duygusal, romantik ve evcimen olarak sunulmaktadır. Ayrıca kadınlar korunmaya ve desteklenmeye ihtiyaç duyan kişiler olarak ifade edilmektedir. Frueh ve McGhee'e (1975) göre bu durum televizyona fazla maruz kalan çocukların geleneksel toplumsal cinsiyet rollerinin ve kalıp yargıları artırmasına neden olmaktadır (Williams, 1981). Baydar'a göre (2013) ise medyada gösterilen kadın figürü ve imajı, genellikle erkeklerin ihtiyaçlarını karşılayan, erkekler tarafından cinsel özellikleri bakımından arzulanan, yalnızca bedenleriyle var olan, düşünce, duygu ve kimlikleri yadsınan, görmezden gelinen varlıklar olarak yansıtılmaktadır. Özetle çocuklar küçük yaşlardan itibaren, uzun yıllar boyunca ve tekrarlayan süreçlerde çizgi filmlerde kadına karşı ayrımcılık ve nefret söylemlerine maruz kalabilmektedirler (Aktaş Arnas, Ördek İnceoğlu & Gürğah Oğul, 2016). Bunun sonucunda çok erken bir dönemden itibaren çocuklar, toplumsal yapıya ilişkin pek çok kalıpyargılar geliştirmekte ve bu yargıları zaman içerisinde içselleştirebilmektedirler. Çizgi karakterler çocukların yalnız tüketim alışkanlıklarını değil, aynı zamanda onların "kız" ve "erkek" olmaya ilişkin algılarını da etkileyebilmektedir.

Winx Club çizgi filmi 2004 yılında ilk kez gösterimine başlanmış bir İtalyan animasyon filmidir. Altı sezon boyunca gösterimi yapılan film 156 bölüm olarak üretilmiştir. Ülkemizde gösterimi halen sürmekte olan bu filmin etkisi günümüzde, çocukların çanta ve cüzdanlarından diğer aksesuarlarına, kırtasiye malzemelerinden kıyafetlerine kadar her alanda bir marka olarak karşımıza çıkmaktadır. Etki alanı oldukça yaygın olan bu karakterler çocuklar tarafından yoğun ilgi görmekte ve bu çizgi film birçok çocuk tarafından takip edilmektedir.

Literatür incelendiğinde çizgi filmlerin çocuklara sundukları mesajlara ilişkin bazı çalışmalara ulaşılmıştır. Örneğin, Thompson ve Zerbinos (1995) yaptıkları çalışmada çizgi filmlerde kadın ve erkek karakterlerin sunuluşundaki farklılıkları incelemiştir. Bu çalışmada erkek karakterlerin, atletik, basmakalıp (stereotypical), bağımsız, çekici özelliklerde sunulduğu; kadın karakterlerin ise erkeklere oranla daha fazla duyarlı, sevecen, romantik, sıcak, duygusal, zayıf ve evcil olarak sunulduğu belirlenmiştir. Ahmed & Wahab (2014) çocuklar tarafından en fazla izlenen Cartoon Network kanalındaki çizgi filmlerde kadın ve erkek karakterlerin basmakalıp ve önyargılı bir şekilde tasvir edildiklerini ortaya koymuşlardır. Erkek karakterlerin hem fiziksel hem de zihinsel olarak daha baskın olarak tasvir edildikleri, kadınların ise güzel olmanın yanı sıra cinsel nesne olarak erkeklerin kişisel tatmini ve toplumun pasif bir üyesi olarak tasvir edildikleri belirlenmiştir. Towbin ve arkadaşları (2003) ise yirmi altı uzun metrajlı Disney çizgi filmini inceledikleri çalışmalarında, yıllara göre pozitif yönde değişimler olmakla birlikte cinsiyet, ırk, kültürel basmakalıp davranışları sürdürdüğünü belirlemiştir. Sonuç olarak yapılan çalışmalarda çizgi filmlerde kadın ve erkek karakterlerin farklı olarak sunulduğu, erkek karakterlere daha çok yer verildiği, kadın karakterlerin daha zayıf ve evcimen olarak sunuldukları, kadınlara ilişkin özellikle fiziksel vurguların yapıldığı görülmektedir. Bu araştırma kapsamında Winx Club çizgi filminin seçilme sebebi ise, bu kahramanlara ilişkin aksesuar ve gereçlerin hayatımızın her alanına yayıldığı gözlenmesinden kaynaklı olarak, bu filmin etkisinin büyük olduğunun düşünülmesidir. Yukarıdaki bilgilerden yola çıkılarak bu çalışmada kadın karakterlere yoğun olarak yer verilen ve bu karakterlerin ana karakter olarak sunulduğu Winx Club adlı çizgi filmin, toplumsal cinsiyet bağlamında değerlendirilmesi amaçlanmaktadır.

Yöntem

Araştırma Modeli

Araştırmada Winx Club çizgi filmini toplumsal cinsiyet bağlamında incelemek amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması araştırma modeli olarak belirlenmiştir. Durum çalışmaları, sınırlı bir sistemin işleyişi ya da nasıl çalıştığının anlaşılması için derinlemesine incelenmesi olarak tanımlanmaktadır (Creswell, Hanson, Clark Plano & Morales, 2007). Bu çalışmada da geniş bir evrene sahip Winx Club çizgi filminden alınan 10 bölümlük bir örneklemin toplumsal cinsiyet bağlamında derinlemesine incelenmesi amaçlanmıştır.

Çalışma grubu

Winx Club isimli çizgi filmde yedi ana karakter (Bloom, Stella, Flora, Tecna, Miusa, Layla ve Roxy) bulunmaktadır. Winx Club karakterleri Alfea isimli bir peri okulunda eğitim görmekte, peri olmaya hazırlanmakta, kendi fantastik güçlerine kavuşmak için çalışmaktadırlar. Winx karakterlerinin çizgi filmde dört farklı toplumsal role sahip oldukları belirlenmiştir: (1) zaman zaman fantastik güçlere bürünen *periler*, (2) Alfea okulunda eğitim gören *öğrenciler*, (3) onlarla aynı okula giden *Uzmanlar* diye bahsi geçen erkeklerin *sevgilileri* ve (4) kendi aileleri içindeki *çocuklar*. Karakterler *ev, okul, kütüphane ve maceraların geçtiği alanlarda* (orman, deniz altı, farklı boyutlar vs.) bulunabilmektedirler.

Mevcut araştırmada örneklem seçimi iki aşamada gerçekleştirilmiştir. İlk olarak Winx Club çizgi filminin Türkçe seslendirmesi yapılmış bölümlerinin belirlenmesi amacıyla Youtube üzerinden “Winx Club Türkçe Versiyon” ifadesi ile arama yapılmıştır. Bu arama sonucunda ilk altı sezonun her birinden 26 bölüm ve yedinci sezondan ise 13 bölüm olmak üzere toplam 169 bölüme ulaşılmıştır. Her bölüm yaklaşık 22- 24 dakika sürmektedir. İkinci olarak her sezondan en az birer bölüm olmak üzere toplam 10 bölüm tesadüfi olarak belirlenmiştir.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Tesadüfi olarak belirlenen 10 bölümden toplam 220 dakika 57 saniye görüntü elde edilmiştir. Bu veriler doküman incelemesi yolu ile betimsel olarak analiz edilmiştir. Doküman incelemesi, araştırılması planlanan olgu ya da olgulara ilişkin bilgi içeren yazılı ve görsel materyallerin incelenmesini kapsamaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2005). Örneklem olarak belirlenen bölümler, tek tek incelenerek toplumsal cinsiyet içeren mesajlar belirlenmiştir. Bu mesajlara ilişkin öncelikle aday kodlar oluşturulmuş ve ardından bunlar tekrar incelenerek bir araya getirilebilecek aday kodlar birleştirilerek kodlara ulaşılmıştır. Tümevarım yolu izlenerek benzer kodların bir araya getirilmesi ile de temalara ulaşılmıştır. Oluşturulan tema ve kodlar ise okul öncesi eğitim alanında uzman ve toplumsal cinsiyet çalışmaları yapmış bir akademisyen tarafından bir kez daha kodlanarak, kodlayıcılar arası uyum incelenmiştir. Ortaya çıkan kod ve alt kodların geçerliliğinin incelenmesi için, alan uzmanı bir akademisyen tarafından üç bölüm incelenmiş ve ortaya çıkan bulgular kodlayıcılar arasında büyük bir benzerlik olduğunu ortaya koymuştur

Bulgular

Winx Club çizgi filminin seçili bölümleri toplumsal cinsiyet bağlamında incelendiğinde seyirciye açık ve subliminal olarak sunulan birtakıms mesajlara ulaşılmıştır. Bahsi geçen mesajlar *fiziksel özellikler, sorumluluklar, kadının değersizleştirilmesi ve erkeğin yüceltilmesi* olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunlara ilişkin bulgular Tablo 1’de sunulmuştur:

Tablo 1

Winx Club çizgi filminin seyirciye sunduğu mesajlar

Kod	Alt kod
Fiziksel özellikler	Fiziksel güzellik, başarı getirir. Kıvrıcık saç istenmeyen bir şeydir. Kadın bedeni metadır.
Sorumluluklar	Mutfak kadının işidir
Kadının değersizleştirilmesi	Kadınlar en hayati anlarda bile görsellikleri dışında bir şey düşünmezler. Kadın başkalarının işine karışır ve dedikodu yapar.
Erkeğin yüceltilmesi	Kadın ne kadar güçlü olursa olsun bir erkeğe ihtiyaç duyar. Kadın ancak doğüstü özelliklere sahipken bir erkekten daha güçlü olabilir.

Winx Club'da *fiziksel özelliklere* çok sık vurgu yapıldığı, karakterlerin zayıf ve oldukça bakımlı olarak karakterize edildikleri ve özellikle periye dönüştükleri zamanlarda feminenliklerine vurgu yapıldığı bulgusuna ulaşılmıştır. Örneğin, Stella ve Bloom adlı karakterlerin periye dönüştükleri anda (şekil 1) fiziksel özelliklerinin duruş ve görünüşleriyle vurgulandığı görülmüştür.



Şekil 1. Stella (solda) ve Tecna'nın (sağda) periye dönüşmüş halleri

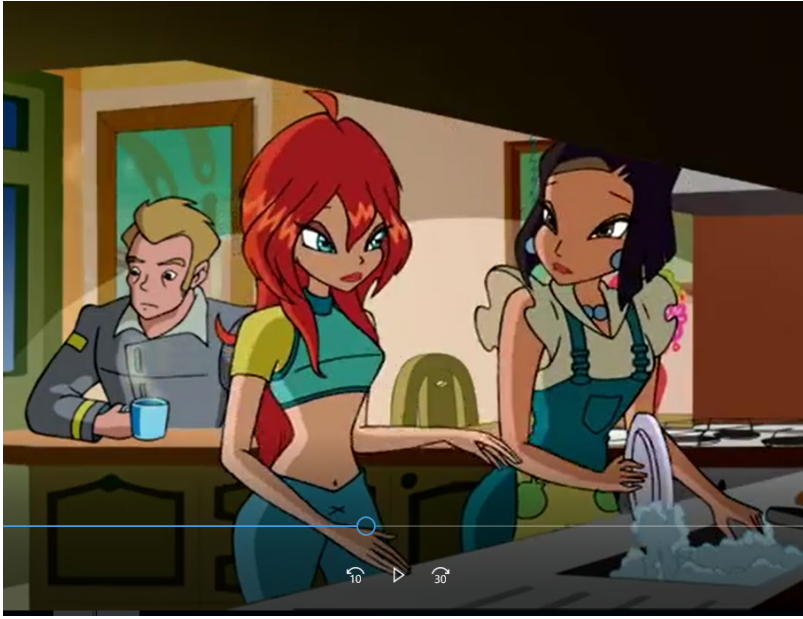
Veriler incelendiğinde ilk olarak fiziksel özelliklere ilişkin olarak verilen mesajlardan birinin "*fiziksel güzellik, başarı getirir.*" olduğu belirlenmiştir. Örneğin; Stella Bayan Magix adlı güzellik yarışmasına katılmak istemektedir. Stella yarışmaya hazırlanmak için o gün sınavı olmasına rağmen okula gelmemiştir. Tecna adlı

karakter “*bu saçmalık Stella. Bir güzellik yarışmasının okuldan daha önemli olduğunu nasıl düşünüürsün?*” şeklinde bir ifadeyle eğitimin önemine vurgu yapmaya çalışmıştır. Ancak Stella arkadaşlarının da desteğini alarak yarışmaya katılmış ve kazanmıştır. Bu durumda fiziksel güzelliğin ödüllendirildiği ve bunun eğitimden daha önemli olduğu vurgusu hissedilmiştir.

Winx’ler yarışmanın yapılacağı yerdeki bir odada Stella’yı hazırlarken koridordan bir ağlama sesi gelmiştir. Bunun üzerine Bloom ağlayan kızın yanına giderek “*bu kadar feci ne oldu?*” diye sormuştur. Ağlayan kız ise “*Bir felaket oldu. Bak saçıma ne oldu. Normalde düzdür. Koridorda yürürken birden bum ve saçım bir anda böyle kabarıverdi. Ne yapacağım ben şimdi, görüyor musun?*”der. Burada kıvrıcık saçın istenmeyen bir şey olduğu mesajı verilmekte ve fiziksel özelliklerin önemine vurgu yapılmıştır.

Çizgi filmde kadın bedeninin bir tüketim nesnesi gibi metalaştırıldığı da görülmektedir. Örneğin; bölümlerin birinde, toplumsal olarak ideal(!) olarak benimsenen vücut ölçüleri ile karakterize edilmiş olan Stella, bir büyü sonucunda canavara dönüşmüştür. Düşmanlarından kaçtığı sırada kuleden düşerken arkadaşları tarafından kurtarılmıştır. Zarar görmeden aşağı indirilen Stella “*Böyle görüneceğime keşke beni kurtarmasaydınız diyorum...*” demiştir. Bir süre sonra Stella’nın erkek arkadaşı Brandon onların yanına doğru gelirken Stella “*Hayır şimdi olmaz, Brandon’ın beni bu şekilde görmesini istemiyorum*” diyerek ağacın arkasına saklanmıştır. Buradaki örnekte kadın karakter istenmeyen bir bedene sahip olmaktan ölmeyi tercih etmektedir. Bu durumda çocuklara ideal görünüm dışında olanın kabul edilmeyen bir durum olduğu mesajı verildiği görülmüştür.

İkinci olarak, Winx’in kadınların sorumluluklarıyla ilgili de birtakım önermelerde bulunduğu belirlenmiştir. Örneğin; çizgi filmin bir bölümünde Bloom anne ve babasını ziyarete gitmiştir. Annesinin bir çiçek dükkanı vardır, babası ise itfaiyecidir. Filmin başlarında Bloom ve annesi mutfakta görülmektedir. Anne havuçları doğrayarak yemek yapmaktadır. Sonraki sahnede Bloom babasıyla sokakta karşılaşmış, babası itfaiye kamyonundan ona selam vermiştir. Ardından annesinin çiçekçi dükkanına gitmiştir. Akşam olduğunda ise baba oturmuş elindeki kahveyi içerken, Bloom ve annesinin ise bulaşık yıkadığı görülmektedir. Aile bireylerinin evde oldukları her sahnede, annenin beline bir mutfak önlüğü takılı olduğu görülmektedir. Burada seyircilere “*mutfak kadının işidir*” mesajının verildiği görülmektedir.



Şekil 2. Bloom, annesi ve babasının mutfaktaki konumları

Winx Club'ın seyirciye toplumsal cinsiyet bağlamında verdiği üçüncü mesaj ise *kadının değersizleştirilmesine* ilişkindir. Örneğin, Winx'lerin düşmanı Tritannus'un çok büyük bir tehlike haline geldiği ve bütün krallıkların ona karşı birleşmek için yapacakları bir toplantı hakkında konuşurken Stella, bunu ciddi bir problem olarak algılamamakta ve "size gerçek bir sorundan bahsediyorum: Bu galaya ne giymek lazım?" demektedir. Başka bir bölümde de Bloom Winx'lerden bir konuda yardım istemiştir. Stella Bloom'a "Biliyorsun başkalarının işine burnumu sokmak en sevdiğim spordur. Dedikoduyu çok severim." demiştir. Her iki durumda da kadın karakterlerin çok ciddi durumlarda bile önemsedikleri şeyin dış görünüş olduğu ve dedikodu yapma ve başkalarının işine karışma durumlarının kadınla ilişkilendirildiği görülmektedir. Bu durumların kadının ve kadın ile ilgili uğraşların değersizleştirilmesine hizmet ettiği açıktır.

Son olarak; Winx Club'da *erkeğin yüceltilmesine* ilişkin olarak da bazı bulgulara rastlanmıştır. Bölümlerin birinde kadın karakterler birçok engeli (dev örümcekler, kaya vs.) aşarak mağaradan çıkmayı başarmalarına rağmen, oradan çıkınca onları kurtarmak için gelen erkek karakterler olan Sky ve Brandon'dan yardım isterler. Bu durum *kadın ne kadar güçlü olursa olsun bir erkeğe ihtiyaç duyacağı* mesajını vererek, kadının zayıf ve korunmaya muhtaç bir varlık olduğuna vurgu yapmaktadır. Bir diğer durumda ise karakterler periye dönüşmüşlerdir. Bloom ailesinin tehlikede olabileceğini düşünerek onlara ulaşması gerektiğini söyler. Erkek karakterler olan Brandon ve Sky perilere gidecekleri ormanda eşlik etmek isterler. Brandon'ın "sizi ormanda yalnız bırakamayız." sözünün üzerine Stella Brandon'ı öper ve "sakın ol tatlım. Biz artık büyük perileriz." der. Burada kadının ancak doğüstü özelliklere sahipken bir erkekten daha güçlü olabileceği ve erkeğin korumasına ihtiyaç duymayacağı mesajı hissedilmiştir. Her iki durum da erkeğin yüceltilmesine ve dolayısıyla toplumsal

cinsiyet örüntülerine hizmet etmektedir.

Özetle, Winx Club çizgi filminin kadın ve erkek olmaya ilişkin genel geçer yargıları çocuklara aktararak toplumsal cinsiyet bağlamındaki mesajların yeniden üretimine hizmet ettiği görülmektedir. Bahsi geçen bu durumun toplumsal cinsiyet eşitsizliklerini arttırabileceği düşünülmektedir.

Tartışma ve Sonuç

Bu çalışmada günümüzde her alanda karşımıza çıkan ve çocuklar tarafından oldukça ilgi gören karakterler olan Winx'lerin çizgi filmleri aracılığıyla vurguladıkları toplumsal cinsiyet rol ve dinamiklerine ilişkin bilgilere ulaşılmıştır. İncelenen çizgi filmde kadınların zayıflığına vurgular yapıldığı ve erkeği yüceltildiği görülmüştür. Kadının toplumsal rolü, statü ve kimliği üzerinde ataerkil bakış açısı ile sunulan unsurların kadının aşağılanması ve cinsiyet eşitsizliğine hizmet ettiği bilinmektedir (Baydar, 2013).

Kadınlar çizgi filmde oldukça güçlü olarak tasvir edilse de erkek karakterlerin hem fiziksel hem de zihinsel olarak daha başat (dominant) olarak tasvir edildikleri sonucuna ulaşılmıştır. Kadın karakterlerin güzel olmanın yanı sıra cinsel bir nesne olarak tasvir edildiği belirlenmiştir. Ahmed ve Wahab (2014) bu çalışmayla benzer şekilde çocuklar tarafından en fazla izlenen çizgi filmlerde kadın ve erkek karakterlerin basmakalıp ve önyargılı bir şekilde tasvir edildiklerini saptanmıştır. Mevcut çalışmada da kadın karakterlerin fiziksel özelliklerine, romantik ve yardıma muhtaç olduğuna ilişkin vurgular yapıldığı görülmektedir.

Eick (1998) çizgi filmlerde erkeklerin sayıca kadınlardan daha fazla temsil edildiği, kadınların ise asla ana kahraman veya problem çözücü rolde olmadıklarını belirlemişlerdir. Ancak Winx Club çizgi filminde bu durumun farklı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Kadın karakterler ana kahraman olarak sunulmuş olsa da, karakterlerin temsil ettiği gücün erkek karakterlerinkinden daha zayıf olarak tasvir edildiği durumlar mevcuttur.

Kadın karakterlerin tamamının benzer fiziksel özelliklerle ve ideal (!) kabul edilen vücut formlarında temsil edildikleri, bunun aksinin ise katı bir biçimde kabul edilemez olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Suryawanshi (2020) de bu araştırmanın bulguları ile paralel olarak çizgi film karakterlerinin fiziksel özelliklerinin mevcut global fiziksel güzellik algısı ile uyumlu şekilde vurgulandığını ortaya koymaktadır.

Çizgi film karakterlerinin sahip oldukları özelliklerin ve verdikleri mesajların çocuklara olumlu ya da olumsuz davranışları kazandırma özelliği pek çok araştırma tarafından ortaya konulmaktadır (Gentile ve diğerleri, 2014; Maier ve Gentile, 2012; Zhang ve diğerleri, 2020). Çocukları etkisi altına alan çizgi karakterler, çocuğun bu

modeli daha sonar taklit etmesi yoluyla kolayca davranışa dönüşebilmektedir (Bandura, 1973). Bu nedenle çizgi filmlerin içerikleri ve karakterlerin özellikleri üzerinde hassasiyetle durulması gereken konulardır.

Yukarıda bahsi geçen sonuçlardan yola çıkarak ebeveynlere, uzmanlara, araştırmacılara ve kanun koyuculara bazı sorumluluklar düşmektedir. İlk olarak çocuklara sunulacak çizgi filmlerin ve youtube videoların yayınlanmadan önce toplumsal cinsiyet eşitliği bakımından ön değerlendirmelere tabi tutulması önemli bir gereksinimdir. İkinci olarak araştırmacıların kitle iletişim araçlarının toplumsal cinsiyet ile ilişkisini ve ilgili riskleri ortaya koyacak araştırmaların sayısını arttırmaları önerilmektedir. Son olarak da, henüz doğru ile yanlış ayırt etmesi oldukça güç olan çocuklara sunulan medya içeriklerinin zararlarına ilişkin bilinçlendirme çalışmalarının arttırılması ve dolaşımda olan çizgi film ve videoların incelenmesi için uzmanlardan oluşan kurulların oluşturularak gerekli müdahalelerin uygulanması gerekmektedir. Zararlı içerikleri yayan ve çocukların bunlara maruz kalmasına neden olan kişilerin cezalandırılmasına yönelik kanuni düzenlemeler yapılmalıdır.

Araştırma Etik Taahhüt Metni

Yazar, yapılan bu çalışmada bilimsel etik ve alıntı kurallarına uyulduğunu taahhüt etmiştir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Bu çalışmanın verilerinin toplanması, sonuçların yorumlanması ve makalenin yorumlanması aşamaları tek yazarlı olarak yürütülmüştür. Bu nedenle herhangi bir çıkar çatışması olasılığı mevcut değildir.

Kaynakça

- Ahmed, S., & Wahab, J. A. (2014). Animation and socialization process: Gender role portrayal on cartoon network. *Asian Social Science*, 10(3), 44-53. <http://doi.org/10.5539/ass.v10n3p44>
- Aktaş Arnas, Y., Ördek İnceoğlu, S., Gürğah Oğul, İ. (2016). Gendered hate speech in cartoons: a critical discourse analysis. R., Efe, I. Koleva, E. Atasoy ve İ. Cürebal (Eds.), *Developments in Educational Sciences* (s. 612- 622) içinde. St. Kliment Ohridski University Press: Sofia.
- American Academy of Pediatrics (2001). American Academy of Pediatrics: children, adolescents, and television. *Pediatrics*, 107(2), 423-426.
- Bandura, A. (1993). *Aggression: a social learning theory analysis*. Prince Hall, Inc: New Jersey.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice-Hall, Inc: New Jersey.
- Baydar, V. (2013). Popüler kültürde mizojini. *Electronic Turkish Studies*, 8(12), 151-165.
- Bukato, D.& Daehler, M.W. (1992). *Child Development: A Topical Approach*. Houghton Mifflin Comp: Boston.
- Crain, W. (2000). *Theories of Development: Concepts and applications*. (4th Ed.) Prentice Hall, Inc.: New Jersey.
- Creswell, J. W., Hanson, W. E., Clark Plano, V. L., & Morales, A. (2007). *Qualitative research designs: selection and implementation*. *The counseling psychologist*, 35(2), 236-264.
- Eick, K. (1998). Gender stereotypes in children's television cartoons. <http://www.calpoly.edu/~jrubby/495/paper1.html>
- Frueh, T., & McGhee, P. E. (1975). Traditional sex role development and amount of time spent watching television. *Developmental Psychology*, 11(1), 109.
- Gentile, D. A., Groves, C. L., & Gentile, J. R. (2014). The general learning model: Unveiling the teaching potential of video games. F. C. Blumberg (Ed.), In *Learning by playing: Video gaming in education* (pp. 121-142). Oxford University Press.
- Habib, K., & Soliman, T. (2015). Cartoons' effect in changing children mental response and behavior. *Open Journal of Social Sciences*, 3(09), 248. <http://doi.org/10.4236/jss.2015.39033>
- Jensen, E. (1998). *Teaching with the brain in mind*, Association for Supervision and Curriculum Development. Science Teachers Association, Alexandria, VA.
- Maier, J. A., & Gentile, D. A. (2012). Learning aggression through the media: Comparing psychological and communication approaches. In *The Psychology*

- of Entertainment Media (pp. 271-303). Routledge.
- Ördek İnceoğlu, S., & Arnas, Y. A. (2017). Reflection of Barbie Culture on the games of children in the context of gender Barbie kültürünün toplumsal cinsiyet bağlamında çocuk oyunlarına yansımaları. *Journal of Human Sciences*, 14(4), 3239-3249.
- Suryawanshi, A. (2020). Communication through cartoons in times of crisis. *Journal of Xi'an University of Architecture & Technology*, 12(2), 95- 103.
- Thompson, T. L., & Zerbinos, E. (1995). Gender roles in animated cartoons: Has the picture changed in 20 years? *Sex Roles*, 32(9-10), 651-673. <http://doi.org/10.1007/BF01544217>
- Towbin, M. A., Haddock, S. a., Zimmerman, T. S., Lund, L. K., & Tanner, L. R. (2003). Images of Gender, Race, Age, and Sexual Orientation in Disney Feature-Length AnimatedFilms. *Journal of Feminist Family Therapy*, 15(4), 19-44. http://doi.org/10.1300/J086v15n04_02
- Yıldırım, A.; Şimşek, H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin yayıncılık.
- Williams, T. M. (1981). How and what do children learn from television? *Human Communication Research*, 7,180-192. doi:1.1111/j.1468-2958.1981.tb00568.x
- Zhang, Q., Cao, Y., Tian, J., El-Lim, K., & Gentile, D. A. (2020). Effects of prosocial cartoon models on aggressive cognitions and aggressive behaviors. *Children and Youth Services Review*, 118, 105498. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105498>
- Zor, İ. & Bulut, S. (2020). Toplumsal cinsiyet kavramına animasyon filmleriyle bakmak: Buz Devri, Shrek ve Winx Club: kayıp krallığın sırrı örnekleri. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 58-69.

Extended Abstract

Introduction

Cartoons come into our lives from a very young age and become a model for children to create social and cultural values, behaviors and skills through different stories and characters (Ahmed & Wahab, 2014). Bandura emphasizes that learning does not always occur by direct experience, but also by observing, modeling, imitating a model (another person), and through indirect experiences (Bandura, 1977; Bukato & Daehler, 1992; Crain, 2000). Models on television can easily attract children's attention without requiring special motivation (Bandura, 1977; Ördek İnceoğlu & Aktaş Arnas, 2017). Children may be exposed to discrimination and hate speech against women in cartoons from a young age, for many years and in repetitive processes (Aktaş Arnas, Ördek İnceoğlu & Gürğah Oğul, 2016). As a result, from a very early age, children develop many stereotypes about the social structure and can internalize these judgments over time. This study aims to analyze the Winx Club cartoon in the context of gender, in which female characters are heavily featured and we encounter in many areas (children's accessories, labels, social media).

Method

The research model of this research is a case study, one of the qualitative research methods. Case studies are defined as the in-depth examination of a limited system to understand how it works or how it works (Creswell, Hanson, Clark Plano & Morales, 2007). A total of 10 episodes, of which a total of seven seasons and 169 episodes were voiced in Turkish, at least one from each season, were determined as the sample. A total of 220 minutes 57 seconds, the document was analyzed using the descriptive analysis method. For the validity of the findings, three sections were evaluated by another coder who was a field expert.

Findings

When examined in the context of gender, some messages that are open and subliminal to the audience have been reached. The aforementioned messages appear as physical characteristics, responsibilities, devaluation of women and glorification of men. First, one of the messages given regarding physical characteristics is "physical beauty brings success." has been determined. Secondly, in the episodes watched, in every scene where family members are at home, it is seen that the mother wears a kitchen apron around her waist. Here, it is seen that the message "kitchen is the woman's job" is given to the audience. Third, it is seen that what the female characters care about, even in very serious situations, is appearance, and gossiping and meddling in other people's business are associated with women. Finally, it has been determined that by giving the message that no matter how strong a woman is,

she will need a man, it is emphasized that women are weak and in need of protection. In summary, it is seen that the Winx Club cartoon serves to reproduce the messages in the context of gender by transferring the common judgments about being a woman and a man to children. It is thought that this situation may increase gender inequalities.

Conclusion, Discussion and Suggestions

Although women are portrayed as quite strong in the cartoon, it has been concluded that male characters are portrayed as dominant both physically and mentally. It has been determined that female characters are depicted as a sexual object as well as being beautiful. Similar to this study, Ahmed and Wahab (2014) found that male and female characters are depicted in a stereotypical and prejudiced way in the cartoons most watched by children.

Contrary to what was stated by Eick (1998), it is seen that female characters are given more space than male characters in this study. However, the message that male characters are stronger than females is given here as well. On the other hand, in Suryawanshi (2020), in parallel with the findings of this research, it is seen that the physical characteristics of cartoon characters are expressed similarly to the current global perception of physical beauty.

Based on the results I have obtained from this research, it is thought that it would be beneficial to create committees of experts and implement the necessary interventions to increase awareness of the harms of media content presented to children, who are still difficult to distinguish between right and wrong, and to examine cartoons and videos in circulation. Legal arrangements should be made to punish people who spread harmful content and expose children to them.