



Mustafa Kemal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi
Mustafa Kemal University Journal of the Faculty of Education
Yıl/Year: 2023 ♦ Cilt/Volume: 7 ♦ Sayı/Issue: 11, s. 102-112

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN GELENEKSEL ÇİZGİ ROMAN VE MANGA TÜRÜ ÇİZGİ ROMANA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ¹

İbrahim Ferat KAYA

Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, ibrahimferatkaya@gmail.com
Orcid: 0000 0002 8281 8003

Prof. Dr. Halil TOKCAN

Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, haliltokcan@gmail.com
Orcid: 0000 0002 0312 2471

Elif ÇAM

Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, elifcam52@gmail.com
Orcid: 0000 0002 9291 5050

Özet

Bu çalışmanın temel amacı ortaokul öğrencilerinin geleneksel çizgi roman ve manga türü çizgi roman görüşlerini ortaya koymaktır. Çalışma ortaokul öğrencilerinin geleneksel çizgi roman ve manga türü çizgi romana karşı görüşlerinin neler olduğu ve hangi türü daha çok tercih ettiklerini öğrenmek ve literatürde bu iki tür arasında karşılaştırma yapılmamasından dolayı literatüre katkı sağlayacağı düşünülmüştür. Araştırmanın çalışma grubunu Konya ili Cihanbeyli İlçesi'nde yer alan bir okulunda öğrenim gören 10 ortaokul öğrencisiyle (6 erkek, 4 kız) yapılmıştır. Çalışma nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması yöntemi ile yürütülmüştür. Çalışmada veri toplama aracı olarak yapılandırılmış görüşme formu ve görüşme tekniği kullanılmıştır. Çalışmada öğrencilere Milli Mücadele dönemine ait hem klasik çizgi roman (İstiklal Fedaisi Yüzbaşı Cemil MEB Yayınları) hem de Manga türü çizgi roman (Yüzbaşı Mehmet Muzaffer- Ajans 2023 Yayınevi) verilerek bu çizgi romanları sırayla okumaları istenmiştir. Sonuç olarak öğrencilerin kapak tasarımında (%70); konuşma balonlarındaki metinlerin okunurluğu (%60); yazı karakterleri (60); konuşma balonlarının birbirini takip etme sırası (%60) klasik çizgi romanı daha başarılı bulurken; karakterlerin çiziminde, çizgi romanın renklendirilmesinde ve okumada tercih etmede iki çizgi romanı eşit derece (%50) başarılı bulmuşlardır. Öğrencilerin tamamı çizgi roman okumayı sevdiğini belirtirken; sosyal bilgilerde özellikle tarih, savaş ve kültür konularında kullanılabileceğini belirtmişlerdir.

Anahtar Kelimeler: Sosyal bilgiler, geleneksel çizgi roman, manga çizgi roman

MIDDLE SCHOOL STUDENTS' VIEWS ON TRADITIONAL COMICS AND MANGA COMICS

Abstract

The aim of this study is reveal the traditional comics and manga type comic views of middle school student. In the study, it was tried to reveal what the middle school students' views are towards traditional comics and manga type comics, as well as which type the students prefer. The study group of the research was conducted with 10 middle school students studying in a school located in Cihanbeyli District of Konya province. In the study, structured interview form and interview technique were used as data collection tools. In the study, students were given both classic comics and Manga comics from the National Struggle period and were asked to read these comics. As a result, in the cover design of the students (70%); readability of text in speech bubbles (60%); typefaces (60); while the consecutive order of speech bubbles (60%) found the classic comic more successful. Also they found the two comics equally (50%) successful in drawing characters, coloring the comics, and preferring reading. All of the students stated that they like to read comics; They stated that it can be used in social studies, especially in history, war and culture.

Key Words: Social studies, traditional comics, manga comics

¹ Bu çalışma 10. Uluslararası Sosyal Bilgiler Eğitimi Sempozyumu (USBES 2022)'nda aynı isimle sunulan bildiriden genişletilerek hazırlanmıştır.

Giriş

Bilim ve teknolojinin baş döndürücü bir hızla geliştiği bir çağda yaşamaktayız. Bilim ve teknolojideki bu gelişmeler mesafeleri yok etmiş, insanlık tarihinin ilkçağdan bu yana yaşadığı değişimin belki de kat kat daha fazlasını son asırda yaşatmıştır. Bilim, sanat ve eğitim gibi daha birçok alanı yaşanan bu gelişime paralel bir şekilde değişime uğratmıştır (Topkaya ve Şimşek, 2015:15). Her dönemde olduğu gibi bu dönemde gelişmiş toplumlar, çağa ayak uydurmayı başarmış bireylere sahip olan toplumlardır.

Bilim ve teknolojinin hızla geliştiği bu çağa ayak uyduracak bireylerin yetiştirilmesi ancak eğitimle mümkündür. Çünkü bir ülkenin gelecekte nasıl bir insan gücüne sahip olacağını ortaya koyan eğitim programıdır (Doğanay, 2021:2). Eğitim en genel tanımıyla bireylerde kalıcı izli davranış değiştirme sürecidir. Bu süreçten geçen bireylerin davranışlarında kalıcı izli değişiklik olması beklenir. Ancak yaşadığımız çağa ayak uyduracak bireylerin yetiştirilmesi öğrencinin pasif alıcı öğretmenin aktif aktarıcı bir durumda olduğu geleneksel yöntemlerle gerçekleşmemektedir. Öğretmenler, birikimli katkıların dan dolayı bireylerin yaşantılarında önemli değişim ve gelişmelere neden olabilmektedir(Muhammet ve Sarigöz, 2018:26). Bu yüzden teknolojik çağa ayak uydurmak isteyen toplumlar eğitim sistemlerinde bilgiyi aktif bir şekilde üreten, hayatta pratik bir şekilde uygulayabilen, eleştirel düşünme ve iletişim becerisi yüksek, empati yapabilen bireyleri yetiştirmeyi hedeflemektedirler (MEB, 2018: 5). Bu tanıma uygun bireylerin yetiştirilmesi ise eğitim ve öğretim sürecinde yeni bir takım yeni yöntem, teknik ve materyalin kullanımını zorunlu kılmaktadır. Teknolojik gelişmeler sonucunda günümüz eğitimini nitelik olarak geliştirmek ve verimliliğinin de artırılması için eğitim programları, ders araç ve gereçleri teknolojiye uyumlu hale getirilmeye çalışılmaktadır ve bu bir zorunluluk haline gelmiştir. Gelişen teknolojiyle birlikte materyal olarak sanal gerçeklik gibi araçların öğrencilerde öğrenme ile birlikte bazı tutumları da olumlu etkilediği de tespit edilmiştir(Sarigöz, 2019:47). Ancak eğitim öğretim sürecinde materyal kullanıma verilen önem az olduğu bilimsel çalışmalarla ortaya konmuştur (Yeşiltaş, 2009, İşman, 2008, Yalın, 2010). Bunun yanında Şanlı (2018:61)' nın çalışmasında ortaokul öğrencilerinin materyal kullanıldığı zaman dersin sıkıcı geçmediği öğrenmenin kalıcı olduğunu belirtmişlerdir.

Eğitim öğretim sürecinde kullanılan etkinliklerinde özellikle görsel öğretim materyallerinin ön plana çıktığı görülmektedir. Görsel öğretim materyallerinde olan çizgi film, karikatür ve animasyonun yanında son yıllarda eğitim ve sürecinde üzerinde durulan bir diğer tür ise çizgi romandır (Topkaya ve Şimşek 2015:156. Çizgi roman (comics), terimi“ Yunanca “κωμικό”, (kōmikos) kökeninden gelen, “comic” kelimesinden türetilmiştir ki bu da quot; komedi veya komediyle ilgili quot; anlamında çevrilmektedir (Sarıkaya, 2021:46). Doksanlar öncesi var olan ansiklopedik kaynaklara baktığınızda, akademik olarak “resimli roman” teriminin kullanıldığı görülmektedir (Öztekin, 2018:43).

Çizgi romanın tanımı üzerine alan yazında ortak bir karara varılamamıştır. Çizgi romanın kesin tanım problemi uzun bir geçmişe sahiptir (Çetinkaya, 2019:4). Bunun nedeni ise insanların çizgi romana bakış açılarının değişmesi ve çizgi roman alanında yaşanan gelişmelerdir. Kireççi (2008:35) çizgi romanı bir resim dizgesinin, belli bir kurgu içinde akarak bir öykü anlatması şeklinde tanımlamaktadır. Alsaç (1994:32) ise çizgi romanı herhangi bir hikâyenin çizgilerle ve resimlerle aktarma sanatıdır şeklinde açıklamaktadır. McCloud (1993:9) ise çizgi romanı “Birbiri ardına sıralanmış imajların ve bazen yazılı metinlerin; bir bilgiyi iletme veya izleyende estetik bir etki yaratmak amacıyla üretilmesi” olarak tanımlamıştır. Ünal ve Demirkaya (2019:93) ise çizgi romanı günümüzde yazı ve resmin en uyumlu şekilde bir araya getirildiği materyaller olarak tanımlamıştır.

Çizgi roman, görsel kültür ve iletişimin bir parçası olarak yazının bulunmasından önceki bir birikimin sonucunda ortaya çıkmıştır (Sarıkaya, 2021:53). Çizgi romanın coğrafi köklerinin Avrupa'ya dayandırılabilir. Avrupa'da matbaanın icat edilmesi ve 19. yüzyıldaki sanayi devrimi bugün bilinen çizgi romanların yolunu açmıştır (Derdiyok, 2019: 83). Çizgi romanlardaki metin ve

resim ilişkisi göz önüne alındığında metnin varlığı hesaba katılmaz ise Mısır hiyerogliflerine, Bayeux halısına, Leonardo da Vinci'nin not defterindeki resimlere ve köklü Japon grafik sanatlarına dayandırılabilir. Ancak çizgilerin hâkim olduğu bir anlatım tarzı olarak konuşma balonları, metinlerdeki şemalar ve hikâye akışıyla birlikte bir bütün şekilde 19. yüzyılın sonlarına doğru üretilmiştir (Çetinkaya, 2019:32). Sarıkaya (2021:323) çizgi romanın diğer birleşenleri yanında özünü anlatısal yapısı oluşturduğunu vurgulamıştır.

Çizgi roman tarihinde Japonya kökenli manga türünün önemli bir yeri bulunmaktadır. Dünyada çizgi roman literatüründe Japonya kaynaklı çizgi romanlar manga olarak isimlendirilir. Japonya'da animasyon ve çizgi romanın bütün mecralarının oluşturduğu alt kültüre "manga" adı verilir (Öztek, 2008:5). Japon çizgi romanının, zamanın akışına karşı, resmin anı dondurabilme yetisine gönderme yapılarak bu terim kullanılmakta ve "maymun iştahlı resimler" anlamını ifade etmektedir. Japon halkı için ikinci dünya savaşı sonrası yıllar savaşın acılarının yıkımlarının ölümlerin olduğu zor bir dönemdir. Bu zor dönemin etkisinden kurtulmak isteyen Japon halkı herkesin ulaşabileceği ucuz eğlence türlerine ihtiyaç duymuştur. Japon halkının ikinci dünya savaşının acılarını bir nebze olsa da dindirecek eğlence türlerinden biriside manga türü çizgi romanlardır. Manga çizgi roman türünün önde gelen yaratıcıları ikinci dünya savaşının çocuklarıdır (Öztek, 2011:150).

Manga sözcüğü, 18. yüzyılda Tokugawa Şogunluğu'nun son dönemlerinde ortaya çıkmış olsa da (Derdiyok, 2019:138) manga çizgi romanlarının ortaya çıkış tarihi kesin olarak bilinmemektedir. Ancak bulgular manganın tarihçesini Japon sanatının önde gelen örneklerinden olan Cgoju Giga ya da Hayvan Çizimlerine dayandırmaktadır (Alicenap, 2014:34). Çince yazı karakterinin ["man" (rasgele) ve "ga" (resim)] birleşiminden oluşan Manga kelimesiyle tanımlanmıştır. Manga kelimesinin tam açılımı, oyunbaz, haşarı, uçarı resimlerdir (Öztek, 2008:34). Oxford sözlüğüne göre ise kelimenin kökeni Japoncada "gelişigüzel" anlamında "man" ve "resim" anlamında "ga" sözcüklerine dayanmaktadır.

Manga, içerdiği konuşma balonları ile ders öğretimine uygun bir materyale kolayca çevrilebilecek bir yapıdadır. Derste öğretilmesi planlanan içerik, manga çizgi romanındaki karakterlerin hikâyelerine yerleştirilebilir, hatta sadece ders anlatımını bu karakterlerin yaptığı hikâyeler kullanılabilir (Arı, Demir ve Işık, 2019:262). Çizgi romanların eğitim alanında kullanılmasını gerektiren belli başlı birçok özellikleri bulunmaktadır. Bu özelliklerden en önemlilerinden birisi çizgi romanların öğrencileri derse karşı üst düzeyde motive etmesidir. Öğretim materyalleri içerisinde özellikle hem yazı hem de görsel açıdan zengin bir yapıya sahip olan eğitici çizgi romanların ders süreci içerisinde kullanılmasının başarılı sonuçları beraberinde getireceği düşünülmektedir (Topkaya ve Şimşek, 2015:155). Öğretim materyalleri içerisinde özellikle hem yazı hem de görsel açıdan zengin bir yapıya sahip olmasının yanında çocuklar tarafından sevilerek takip edilmesi eğitim alanındaki birçok araştırmacının ilgisini çekmiştir (Topkaya, 2017:749). Çizgi romanların bir öğretim aracı olarak kullanıldığı ve bireylerin başarılarını artırdığı birçok bilimsel çalışma yapılmıştır. Çizgi-roman tekniği ile geliştirilen bilim-kurgu hikâyelerinin öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştirilmesinde kullanılabilecek bir materyal olduğu (Orçan ve İnceç, 2016:631), eğitimin ilk basamağında öğrencilerde var olan kavram yanlışlarının giderilmesinde ve bazı kavramların daha etkili bir şekilde öğretilmesinde önemli bir yer tuttuğu sonuçlarına ulaşılmıştır (Topkaya ve Şimşek, 2015:162). Bunların yanında programa dayalı yöntem ve çizgi romanların ders materyali olarak kullanıldığı çalışmalarda çizgi romanın öğretim aracı olarak kullanıldığı grupların lehine başarının yüksek olduğu tespit edilmiştir (Ünal, 2018; Gazel ve Oruç, 2018; Ünal ve Demirkaya, 2019; İlhan, Oruç, 2019, İlhan, Topkaya, Doğan, 2020).

Çizgi romanların özellikle sosyal bilgiler öğretimi içerisinde etkili vatandaşlık eğitimi, değerler eğitimi ve demokrasi eğitimi gibi duyuşsal öğrenme alanını kapsayan konuların hem yazılı olarak hem de görsel olarak somutlaştırılarak öğretilmesinde önemli bir yeri bulunmaktadır. Sosyal bilgiler dersi iletişim, eleştirel düşünme, değişim ve sürekliliği algılama, yenilikçi düşünme,

empati ve problem çözme gibi becerileri ve aynı zamanda çalışkanlık, sorumluluk ve duyarlılık gibi değerleri bünyesinde barındırmaktadır. Aynı zamanda bireylerin toplumda yaşayış, düşünüş, davranış ve temel ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla ne yapmaları gerektiği gibi konuları da içermektedir (Bulut ve Kara, 2012:1622). Sosyal bilgiler dersi kazandırmayı hedeflediği davranışlar açısından genel olarak bilgi aktarımına dayanan bir ders programıdır (Baş, 2017:10). Bundan dolayı sosyal bilgiler dersinde çizgi roman kullanımı, monoton bilgi aktarımına karşın öğrencilerin derse karşı motivesini artıracak, başarı kaygısı yaşayan çocukların hem okuma sıkıntılarını ortadan kaldıracak hem de onları okumaya sevk edecektir (Topkaya ve Şimşek, 2015:162). Bu çalışmada sosyal bilgiler dersi için kullanılması için en uygun materyallerden olan birisi olan manga ve geleneksel çizgi roman türü, 5. ve 6. sınıf öğrencileri görüşlerine göre değerlendirilmiştir. İlgili literatür incelendiğinde böyle bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Bu bağlamda ortaokul öğrencilerinin geleneksel ve manga türü çizgi roman türleri üzerinde görüşleri tespit edilerek ilgili literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.1. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın temel amacı ortaokul öğrencilerinin geleneksel çizgi roman ve manga türü çizgi roman görüşlerini ortaya koymaktır.

Yöntem

Araştırma Modeli

Ortaokul sosyal bilgiler öğrencilerinin geleneksel çizgi roman ve manga türü çizgi romana ilişkin görüşlerinin tespit edilmesi amaçlanan bu çalışmada, nitel araştırmanın durum çalışması türüne göre desenlemiştir. Nitel model, bireylerin kendi dünyalarında kazandıkları deneyimleri nasıl anlamlandıklarıyla ilgilenir. Nitel araştırmaların ana amacı durum, olgu ve olayları katılımcının bakış açısından anlamaktır (Merriam, 2009:98). Bu amaçla bir durumu ya da olayı derinlemesine betimlemeye fırsat tanınması, verilerin bütün derinlik ve zenginliği ile değerlendirilmesi ve yeniden inşa edilen bilginin araştırmacı tarafından yorumla zenginleştirilmesini aynı zamanda bireylerin algılarına, deneyimlerine ve değerlendirmelerine odaklandığı için tercih edilmiştir (Bal, 2013:220).

Nitel bir araştırma yaklaşımı olarak durum çalışması karmaşık istatistiksel analizlerle verilerin elde edildiği deneysel yerine çalışmaların yerine bir kişi, olay, kurum ve kuruluşu derinlemesine boyutsal inceleyen çalışmalardır. Bunun yanında durum çalışması araştırmacının zaman içerisinde sınırlandırılmış bir veya birkaç durumu çoklu kaynakları içeren veri toplama araçları ile derinlemesine incelediği, durumların ve duruma bağlı temaların tanımlandığı nitel bir araştırma yaklaşımıdır (Creswell, 2007:289).

Katılımcılar

Katılımcılar 2021-2022 eğitim öğretim yılı bahar yarıyılında, Konya ili Cihanbeyli ilçesi İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı bir ortaöğretim kurumunda öğrenim görmekte olan 10 5. ve 6. Sınıf öğrencisinden oluşmaktadır. Araştırmada çalışma grubuna karar verilirken de amaçlı örneklem yönteminden tipik örnekleme kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme, araştırmaya en uygun grubun seçilmesidir (Şahin, 2014:102). Kolay ulaşılabilir durum örnekleme ise evrende yer alan çok sayıdaki benzeri arasından genel olarak incelenen olay veya olguyu açıklayabilecek düzeyde bilgi içeren durumlardır (Patton, 2014:325).

Tablo 1. Ortaokul Öğrencilerinin Cinsiyet Dağılımı

Cinsiyet	N	%
Kadın	4	40,0
Erkek	6	60,0

Toplam	10	100,0
--------	----	-------

Tablo 1'de görüldüğü gibi 4'ü (%40) kadın, 6'sı (%60) erkek olmak üzere toplam 10 ortaokul öğrencisi çalışmaya katılmıştır.

Tablo 2. Ortaokul Öğrencilerinin Sınıf Düzey Dağılımı

Sınıf	N	%
5.Sınıf	5	50,0
6.Sınıf	5	50,0
Toplam	10	100,0

Tablo 2'de görüldüğü gibi sınıf düzey dağılımında 5 kişi (%50) 5. sınıf ve 5 kişi (%50) 6. sınıf olmak üzere toplam 10 ortaokul öğrencisi çalışmaya katılmıştır.

Veri Toplama

Araştırmada veri toplama aracı olarak 7 tanesi karşılaştırma yapabilmek adına çoktan seçmeli 2 tanesi ise açık uçlu olan toplam 9 sorudan oluşan yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Bu araştırmada görüşme, araştırmaya katılan öğrencilerin geleneksel ve manga türü çizgi roman hakkındaki tutumları, deneyimleri, düşünceleri ve yorumlarını anlamak amacıyla tercih edilmiştir. Görüşme sorularının hazırlanması için ilgili literatür taraması yapılarak soru taslağı hazırlanmış, akabinde soru seçimi yapılmıştır. Geçerliliği sağlamak için 5 uzmanın (3 Sosyal Bilgiler Öğretmeni, 1 Sınıf Öğretmeni ve 1 Ölçme Değerlendirme Öğretmeni) görüşüne sunulmuştur. Gerekli düzeltmeler yapılarak görüşme formlarına son şekli verilmiştir.

Verilerin Analizi

Elde edilen veriler, betimsel analiz yoluyla çözümlenmiştir. Betimsel analiz, veri toplama araçlarında yer alan soru, konu ya da temalar ele alınarak yapılan analiz olduğu için tercih edilmiştir (Ekiz, 2013). Öğrencilerin cinsiyet dağılımı ve sınıf düzeyi değişkenlerine göre analiz edilerek tablolar halinde yorumlanmıştır.

Bulgular

Ortaokul öğrencilerine Geleneksel çizgi roman ve manga çizgi romanına ilişkin görüşleriyle ilgili elde edilen verilerin analiz sonuçları 5 ayrı tabloda ifade edilerek yorumlanmıştır.

Tablo 3. Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Çizgi Roman Ve Manga Türü Çizgi Romana İlişkin Görüşme Sorularına Verdikleri Cevaplarının Frekans Ve Yüzde Dağılımları

Soru No	Klasik Çizgi Roman			Japon Manga Çizgi Roman	
	N	F	%	F	%
Kapak tasarımı	10	7	70,0	3	30,0
Karakterlerin çizimi	10	5	50,0	5	50,0
Renklendirme	10	5	50,0	5	50,0
Konuşma balonlarındaki metinlerin	10	6	60,0	4	40,0

okunurluğu					
Yazı karakterleri	10	6	60,0	4	40,0
Konuşma balonlarının birbirini takip etme sırası	10	6	60,0	4	40,0
Daha fazla okuma isteği	10	5	50,0	5	50,0

Tablo 3'deki çalışmaya katılan 5. ve 6. Sınıf ortaokul öğrencilerinin görüşlerini bildirdikleri görüşme formuna verdikleri cevapların dağılımına göre; öğrencilerin; kapak tasarımı (%70); konuşma balonlarındaki metinlerin okunurluğu (%60); yazı karakterleri (60); konuşma balonlarının birbirini takip etme sırası (%60) klasik çizgi roman tercih edilirken karakterlerin çiziminde, çizgi romanın renklendirilmesinde ve okumada tercih etmede hem Klasik çizgi roman hem de Japon manga türü çizgi roman eşit derece (%50) tercih edilmiştir.

Tablo 4. Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Çizgi Roman Ve Manga Türü Çizgi Romana İlişkin Görüşlerinin Cinsiyete Göre Dağılımı

Soru No	Kadın				Erkek			
	Klasik Çizgi Roman		Japon Manga Çizgi Roman		Klasik Çizgi Roman		Japon Manga Çizgi Roman	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Kapak tasarımı	2	50,0	2	50,0	5	83,3	1	16,7
Karakterlerin çizimi	1	25,0	3	75,0	4	66,7	2	33,3
Renklendirme	1	25,0	3	75,0	4	66,7	2	33,3
Konuşma balonlarındaki metinlerin okunurluğu	1	25,0	3	75,0	5	83,3	1	16,7
Yazı karakterleri	2	50,0	2	50,0	4	66,7	2	33,3
Konuşma balonlarının birbirini takip etme sırası	1	25,0	3	75,0	5	83,3	1	16,7
Daha fazla okuma isteği	2	50,0	2	50,0	3	50,0	3	50,0

Tablo 4'tede görüldüğü gibi çalışmaya katılan kız öğrencilerin karakterlerin çizimi, renklendirme, konuşma balonlarındaki metinlerin okunurluğu ve konuşma balonlarının birbirini takip etme sırası (%75) Japon manga türü çizgi roman lehineyken kapak tasarımı yazı karakterleri ve hangisini daha fazla okuma isteği (%50) eşit derecede olduğu ortaya çıkmıştır. Çalışmaya katılan erkek öğrenciler ise kapak tasarımı, konuşma balonlarındaki metinlerin okunurluğu ve konuşma balonlarının birbirini takip etme sırası (83,3); karakterlerin çizimi, renklendirme ve yazı karakterleri (66,7) oranla klasik çizgi roman tercih edilirken hangisini daha fazla okuma isteği (%50) oranla eşit çıkmıştır.

Tablo 5. Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Çizgi Roman Ve Manga Türü Çizgi Romana İlişkin Görüşlerinin Sınıf Düzeyine Göre Dağılımı

Soru No	5.Sınıf				6.Sınıf			
	Klasik Çizgi Roman		Japon Manga Çizgi Roman		Klasik Çizgi Roman		Japon Manga Çizgi Roman	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Kapak tasarımı	3	60,0	2	40,0	4	80,0	1	20,0
Karakterlerin	2	40,0	3	60,0	3	60,0	2	40,0

çizimi								
Renklendirme	2	40,0	3	60,0	3	60,0	2	40,0
Konuşma balonlarındaki metinlerin okunurluğu	3	60,0	2	40,0	3	60,0	2	40,0
Yazı karakterleri	1	20,0	4	80,0	5	100,0	0	0
Konuşma balonlarının birbirini takip etme sırası	2	40,0	3	60,0	4	80,0	1	20,0
Daha fazla okuma isteği	1	20,0	4	80,0	4	80,0	1	20,0

Tablo 5’de görüldüğü gibi çalışmaya katılan 5.sınıf öğrencilerinin yazı karakterleri ve hangisini daha fazla okuma isteği (%80,0); karakterlerin çizimi, renklendirme ve konuşma balonlarının birbirini takip etme sırası (%60,0); Japon manga çizgi roman lehineyken kapak tasarımı ve konuşma balonlarındaki metinlerin okunurluğu (%60,0) Klasik çizgi roman lehine olduğu ortaya çıkmıştır. 6.sınıf öğrencilerinin analiz sonuçlarına göre; yazı karakterleri (%100,0); kapak tasarımı, konuşma balonlarının birbirini takip etme sırası ve hangisini daha fazla okuma isteği (%80,0); karakterlerin çizimi, renklendirme ve konuşma balonlarındaki metinlerin okunurluğu (%60,0) oranla Klasik çizgi roman lehine sonuçlanmıştır.

Tablo 6. Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Çizgi Roman Ve Manga Türü Çizgi Roman Okumayı Sevme Durumu

Çizgi roman okumayı sevme durumu	N	%
Evet	10	100,0
Hayır	0	0
Toplam	10	100,0

Tablo 6’da görüldüğü gibi ortaokul öğrencilerinin Geleneksel Çizgi Roman ve Manga Türü Çizgi Roman okumayı sevme durumunda araştırmaya katılan bütün öğrencilerin geleneksel roman ve manga türünü sevdiklerini belirmişlerdir.

Tablo 7. Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Çizgi Roman Ve Manga Türü Çizgi Romanının Sosyal Bilgiler Dersinde Hangi Konularda Kullanımına Göre Dağılımı

Konular	N	%
Tarih	4	40,0
Kültür	3	30,0
Savaş	2	20,0

Tablo 7'de görüldüğü Geleneksel Çizgi Roman ve Manga Türü Çizgi Romanının Sosyal bilgiler dersinde hangi konularda kullanımının etkili olacağı soruna çalışmaya katılan öğrencilerinin 4'ü (% 40) tarihi konular, 3'ü (% 30) kültür konuları geri kalan 2'si (% 20) ise savaş konuları cevabını vermiştir.

Tartışma ve Sonuç

Bu çalışmada ortaokul öğrencilerinin geleneksel çizgi roman ve manga türü çizgi romana ilişkin görüşlerinin tespit edilmesi amaçlanmıştır. Çalışmanın sonucuna göre çalışmaya katılan ortaokul öğrencilerin tamamı çizgi roman okumayı sevdiğini belirtmişlerdir. Bu sonuç (Topkaya ve Yıllar, 2015; Topkaya, 2017; Ünal ve Demirkaya, 2019) çalışmalarının sonuçlarıyla paraleldir. Bunun yanında çizgi romanın sosyal bilgiler dersinde özellikle tarih, savaş ve kültür konularında kullanılabileceğini belirtmişlerdir. Aynı zamanda ortaokul öğrencilerinin klasik çizgi roman ve Japon manga türü çizgi romana yönelik görüşlerine göre çizgi romanların kapak tasarımında (%70); konuşma balonlarındaki metinlerin okunurluğu (%60); yazı karakterleri (%60); konuşma balonlarının birbirini takip etme sırası (%60) klasik çizgi romanı daha başarılı bulurken; karakterlerin çiziminde, çizgi romanın renklendirilmesinde ve okumada tercih etmede iki çizgi romanı eşit derece (%50) başarılı bulmuşlardır.

Çalışmaya katılan kız öğrencilerin karakterlerin çizimi, renklendirme, konuşma balonlarındaki metinlerin okunurluğu ve konuşma balonlarının birbirini takip etme sırası (%75) gibi unsurlardaki görüşleri Japon manga türü çizgi roman lehineyken kapak tasarımı yazı karakterleri ve hangisini daha fazla okuma isteği (%50) gibi unsurlarda da eşit derecede olduğu ortaya çıkmıştır. Çalışmaya katılan ortaokul erkek öğrencilerinin ise kapak tasarımı, konuşma balonlarındaki metinlerin okunurluğu ve konuşma balonlarının birbirini takip etme sırası (83,3); karakterlerin çizimi, renklendirme ve yazı karakterleri (66,7) gibi öğelerde klasik çizgi roman tercih edilirken okumada tercih etmede iki çizgi roman (%50) eşit çıkmıştır. Cinsiyet değişkenine bağlı olarak ortaokul öğrencilerinin görüşlerinden yola çıkılarak kız öğrencilerin Japon manga türü çizgi romanı erkek öğrencilerinde klasik çizgi romanı bazı unsurlarda daha başarılı buldukları söylenebilir. Fakat okumayı tercih etmede iki çizgi romanında eşit oranda olması her iki türünde başarılı bulunduğu şeklinde yorumlanabilir. Griva, Alevriadou ve Semoglou (2012) yürüttüğü çalışmada ilköğretim düzeyindeki öğrencilerin çizgi romana karşı ilgilerinin yüksek olduğunu saptamış ayrıca erkek öğrencilerin çizgi roman okumaya karşı daha meyilli olduğunu ifade etmişlerdir.

Sınıf değişkenine göre 5.sınıf öğrencilerinin yazı karakterleri ve hangisini daha fazla okuma isteği (%80,0); karakterlerin çizimi, renklendirme ve konuşma balonlarının birbirini takip etme sırası (%60,0) gibi unsurlardaki görüşleri Japon manga çizgi roman lehineyken kapak tasarımı ve konuşma balonlarındaki metinlerin okunurluğu (%60,0) gibi unsurlarda Klasik çizgi romanın başarılı olduğu ortaya çıkmıştır. Çalışmaya katılan 6.sınıf öğrencilerinin ise yazı karakterleri (%100,0); kapak tasarımı, konuşma balonlarının birbirini takip etme sırası ve hangisini daha fazla okuma isteği (%80,0); karakterlerin çizimi, renklendirme ve konuşma balonlarındaki metinlerin okunurluğu (%60,0) gibi tüm unsurlarda Klasik çizgi romanı başarılı buldukları ortaya çıkmıştır. Sınıf değişkenine bağlı olarak ortaokul öğrencilerinin görüşlerinden yola çıkılarak 5. Sınıfların beş unsurdaki Japon manga türü çizgi romanı 6.sınıfların ise tüm unsurlarda Klasik çizgi romanı başarılı buldukları şeklinde yorumlanabilir. Öğrencilerin çizgi roman türü olarak klasik ve manga türü çizgi roman okuma konusunda tercihlerinin birbirine yakın olmakla birlikte çok az derece klasik çizgi romandaki unsurları daha fazla başarılı buldukları görülmüştür. Öğrencilerin genel anlamda çizgi romanın öğretimde kullanılmasına olumlu baktığı ve sosyal bilgilerde tarih konularının öğretiminde bu türden faydalanılabileceği üzerine görüş bildirdikleri görülmüştür.

Çalışma sonuçlarına göre şu önerilerde bulunulmuştur.

- 1- Farklı konu ve öğrenme alanlarında iki çizgi romanın karşılaştırılmasına yönelik yeni uygulamalar yapılabilir.
- 2- Çalışma dar bir grup ve kırsal yerleşimde öğrenim gören öğrencilerle yapıldığından dolayı daha geniş bir grup ve şehirde öğrenim gören öğrencilerle de yapılabilir..
- 3- Çizgi romanların başarıya etkisi deneysel bir çalışmayla tespit edilebilir.

Kaynakça

- Alicenap, Ç. T. (2014). Yerelden evrensel japon anime ve manga sanatı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(7), 31-60.
- Alsaç, Ü. (1994). *Türkiye’de karikatür, çizgi roman ve çizgi film*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Arı, A. Demir, B., & Işık, B. B.(2019). Matematik Eğitiminde Manga Çizgi Roman Kullanımı. *Bayburt Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 2(2), 261-265.
- Bal, H. (2013). *Nitel araştırma yöntemi*. Isparta: Fakülte Kitabevi.
- Baş, K. (2014). *Sahne sanatları ile sosyal bilgiler öğretiminin öğrencilerin başarı, tutum ve bilgilerin kalıcılığına olan etkisi*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Fırat Üniversitesi, Elazığ.
- Bulut, B. ve Kara, C. (2012). Sosyal bilgiler dersinde topluma hizmet uygulamaları ve sosyal kulüplerle değerler eğitimi. In *International Congress of Educational Research. İstanbul*.
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches* (2. Baskı). USA: SAGE Publications.
- Çelik, K. & İlhan, G. O. (2021). Çocuk haklarına yönelik eğitici çizgi roman:”sadece biriyim”. *Türkiye Eğitim Dergisi*, 6(1), 262-279.
- Çetinkaya, M. C. (2019). *Amerikan çizgi romanında postmodernizm etkisi: alternatif çizgi romanlar*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Derdiyok, R. (2019). *Çizgi romanlarda kadın karakterlerin nesneleştirilmesi üzerine karşılaştırmalı bir inceleme ve bir çizgi roman uygulaması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Griva, E., Alevriadou, A., & Semoglou, K. (2012). Reading preferences and strategies employed by primary school students: gender, socio-cognitive and citizenship issues. *International Education Studies*, 5(2), 24-34.
- İlhan, G. O., & Oruç, Ş. (2019). Sosyal bilgiler dersinde çizgi roman kullanımı: Teksas tarihi. *Eğitim ve bilim*, 44(198).
- İlhan, G. O., Gazel, A. A., & Oruç, Ş. (2018, May). Sosyal bilgiler dersinde çizgi roman kullanımının öğrenci başarı seviyesine etkisi. In *ICPESS International Congress on Politic, Economic and Social Studies*. 4.
- İşman, A. (2008). *Öğretim teknolojileri ve materyal*. Ankara: Pegem Akademi.
- Kireççi, Ü. (2008). *Çizgi Roman Senaryosu*. (1. Basım). İstanbul: CreaYayıncılık.
- Mccloud, S. (1993). *Understanding comics, the invisible art*. New york: harpercollins.
- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative research a guide to desing and implementation*. (Çev. S. Turan). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Muhammet, B., & Sarigöz, O. (2018). An examination of teacher candidates' attitudes towards teaching profession. *International Journal of Educational Administration and Policy Studies*, 10(4), 25-32.

- Orçan, A. & İnceç, Ş. K. (2015). Fizik öğretiminde çizgi-roman tekniği ile geliştirilen bilim-kurgu hikâyelerinin yaratıcı düşünme becerilerine etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 31(4), 628-643.
- Özer, A. (1998). *Kuramsal ve uygulamalı karikatür*. Eskişehir: Etam Matbaası.
- Öztekin, M. K. (2008). *Bir kültürel direniş aracı olarak japon çizgi romanı (manga)'nın incelenmesi*. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Öztekin, M.K (2018). Çizgi roman, grafik romana karşı; görsel anlatı sanatında türkçe kavram sorunsalı üzerine düşünceler. *Lacivert Öykü ve Şiir Dergisi*, (80), 42-48.
- Öztekin, M.K. (2011). *Manga - bir kültürel direniş aracı*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Patton, M. Q. (2014). *Nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Petersen, R.S. (2011). *Comics, manga, and graphic novels, a history of graphic narratives*. USA: Praeger
- Sarıkaya, R. (2021). *Çizgi romanda anlatısal dönüşüm ve bir hareketli çizgi roman önerisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Van.
- Sarigoz, O. (2019). Augmented reality, virtual reality and digital games: A research on teacher candidates. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 14(3), 41-63.
- Şahin, B.(2014). Metodoloji. Abdurrahman Tanrıöğen (Ed.), *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. (4.Baskı), Ankara: Pegem Akademi
- Şanlı, S. (2018). Ortaokul öğrencilerinin sosyal bilgiler derslerinde kullanılan *Research in Social Studies*, 1(1), 52-64.
- Topkaya, Y. (2017). Demokratik algı üzerine eğitici çizgi romanların etkisi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21(2), 747-756.
- Topkaya, Y. Şimşek, U. (2015). Vatandaşlık ve demokrasi eğitimi dersine yönelik tutum üzerinde eğitici çizgi romanların etkisi. *Journal Of Computer And Education Research*, 3(6), 152-167.
- Topkaya, Y., & Yılar, B. (2015). Analysis student views related to educative comics. *Route Educational and Social Science Journal*, 2(3), 106-117.
- Tuncer, N. (1993). *Çizgi roman ve çocuk*. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.
- Ünal, O. & Demirkaya, H. (2019). A semi-experimental study on the use of educational comics in social studies. *International Journal of Geography and Geography Education (IGGE)*, 40, 92-108.
- Ünal, O. (2018). *Sosyal bilgiler dersinde eğitici çizgi roman kullanımının öğrenci başarısı ve tutumuna etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi, Antalya.
- Yeşiltaş E. (2009). *Sosyal bilgiler öğretiminde öğretim materyalleri ve teknolojileri*. M. Safran (Ed.), Sosyal Bilgiler Öğretimi içinde, Ankara: Pegem Akademi.

Introduction

We live in an age where science and technology develop at a dizzying pace. These developments in science and technology have destroyed the distances, and have made the history of humanity live in the last century, perhaps many times more than the change that has been experienced since antiquity. Raising individuals who can keep up with this age in which science and technology are developing rapidly is only possible with education. As a result of

technological developments, in order to improve the quality of today's education and increase its efficiency, education programs, course tools and materials are tried to be compatible with technology and this has become a necessity. It is seen that especially visual teaching materials come to the fore in the activities used in the education and training process. One of these tools is comics. The main purpose of this study is to reveal the traditional comics and manga type comics views of secondary school students. Comics have an important place in teaching social studies education, especially in the teaching of effective citizenship education, values education and democracy education, both in writing and visually. The use of comics in the social studies lesson will increase the motivation of the students towards the lesson despite the monotonous transfer of information, will both eliminate the reading problems of the children who have success anxiety and will encourage them to read.

Method

In this study, which was aimed, the qualitative research was designed according to the case study type. The study group consists of 10 5th and 6th grade students studying in a secondary education institution affiliated to the District Directorate of National Education in Konya province Cihanbeyli district in the spring semester of the 2021-2022 academic year. While deciding on the study group in the research, typical sampling from the purposive sampling method was used. In the research, a structured interview form consisting of 9 questions, 7 of which are multiple choice and 2 of which are open-ended, was used as a data collection tool. The obtained data were analyzed through descriptive analysis.

Results

According to the distribution of the answers given to the interview form by the 5th and 6th grade secondary school students who participated in the study; students; cover design (70%); legibility of text in speech bubbles (60%); typefaces (60); While the order of succession of speech bubbles (60%) was preferred by classical comics, both Classical comics and Japanese manga type comics were equally preferred (50%) in drawing characters, coloring comics and in reading. As seen in Table 4, the drawing of the characters, coloring, the readability of the texts in the speech bubbles and the order of succession of the speech bubbles (75%) were in favor of Japanese manga type comics, while the cover design fonts and the desire to read which one more (50%) turned out to be equal. The male students who participated in the study included the design of the cover, the readability of the texts in the speech bubbles and the order of the speech bubbles to follow each other (83.3); While classical comics were preferred in terms of drawing, coloring and typefaces of the characters (66.7), which one was equal with the rate of reading more (50%). As seen in Table 7, 4 (40%) of the students participating in the study were historical subjects, 3 (30%) were cultural subjects, the remaining 2 (20%) gave the answer of war subjects.

Discussion and Conclusion:

According to the results of the study, all of the secondary school students who participated in the study stated that they liked to read comics. In addition, they stated that comics can be used in social studies lessons, especially in the subjects of history, war and culture. At the same time, according to the views of secondary school students towards classic comics and Japanese manga type comics, in the cover design of comics (70%); legibility of text in speech bubbles (60%); typefaces (60%); while the consecutive order of speech bubbles (60%) found the classic comic more successful; They found the two comics equally successful (50%) in drawing characters, coloring the comic, and preferring it to read.