

Çizgi Filmler ile Kültürel Mirasın Gelecek Nesillere Aktarımı: Aybek Çizgi Filminde Somut ve Somut Olmayan Türk Kültürel Unsurların Analizi

Transfer of Cultural Heritage to Future Generations with Cartoons: Analysis of Tangible and Intangible Turkish Cultural Elements in Aybek Cartoon

İbrahim KARATAŞ¹ 

¹Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Temel İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Erzurum, Türkiye

¹Ataturk University, Institute of Social Sciences, Department of Basic Communication Sciences, Erzurum, Türkiye
ibrahimkaratas1@ogr.atauni.edu.tr

(Sorumlu Yazar-Corresponding Author)

Enderhan KARAKOÇ² 

²Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Yeni Medya Bölümü, Ankara, Türkiye,

²Ankara Yıldırım Beyazıt University, Faculty of Communication, Department of New Media, Ankara, Türkiye
enderhankarakoc@aybu.edu.tr

Seher KARATAŞ³ 

³Malatya Turgut Özal Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, Malatya, Türkiye
³Malatya Turgut Ozal University, Faculty of Arts, Design and Architecture, Department of Radio, Television and Cinema, Malatya, Türkiye
seher.karatas@ozal.edu.tr

Öz

Kültürel mirasın muhafazası ve gelecek nesillere aktarımı, toplumların öz kimliklerini ve değerlerini sürdürebilmesi açısından hayati bir öneme sahiptir. Geçmiş ile gelecek arasında bir köprü vazifesi gören bu miras, hem somut hem de somut olmayan unsurlarıyla kültürel kimliğin temel yapı taşlarını teşkil etmektedir. Kültürel mirasın aktarımında çizgi filmler, bilhassa çocuklar için tesirli ve eğlenceli bir vasıta olarak öne çıkmaktadır. Bu çalışma, TRT Çocuk kanalında yayınlanan Aybek çizgi filmini tetkik ederek, Türk kültürünün çizgi filmler aracılığıyla nasıl temsil edildiğini analiz etmektedir. Çalışmada nitel veriler doküman analizi metoduyla, nicel veriler ise içerik analizi metoduyla değerlendirilmiştir; 19 kısım sistematik bir çerçevede incelenmiştir. Netice olarak, çizgi filmde Türk kültürüne ait 110 somut ve somut olmayan miras unsuru tespit edilmiştir. Bulgular, Aybek çizgi filminin Türk kültürel mirasının zenginliğini ve çeşitliliğini yansıtan mühim bir yapım olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda, çocuklarda kültürel şuur oluşturmak ve kültürel değerleri tanıtmak maksadıyla daha fazla çizgi film üretilmesine ihtiyaç duyulmaktadır. Zira çizgi filmler çocukların dünyasına nüfuz ederek onların değer yargılarını ve kültürel kimliklerini şekillendirmede mühim bir rol oynamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Türk kültürü, çocuk, çizgi film, kültürel unsurlar, kültür aktarımı

Abstract

The preservation and transfer of cultural heritage to future generations is vital for societies to maintain their identity and values. This heritage, which serves as a bridge between the past and the future, constitutes the basic building blocks of cultural identity with both tangible and intangible elements. In the transmission of cultural heritage, cartoons stand out as an effective and entertaining means, especially for children. This study analyzes how Turkish culture is represented through cartoons by examining the Aybek cartoon broadcast on TRT Çocuk channel. In the study, qualitative data were evaluated by document analysis method and quantitative data were evaluated by content analysis method; 19 parts were analyzed in a systematic framework. As a result, 110 tangible and intangible heritage elements of Turkish culture were identified in the cartoon. The findings show that Aybek cartoon is an important production that reflects the richness and diversity of Turkish cultural heritage. In this context, there is a need to produce more cartoons in order to create cultural awareness in children and to introduce cultural values. This is because cartoons play an important role in shaping children's value judgments and cultural identities by penetrating their world.

Keywords: Turkish culture, children, cartoon film, cultural elements, culture transfer

Geliş Tarihi/Received 07.04.2025
Kabul Tarihi/Accepted 22.09.2025
Yayın Tarihi/Publication Date 23.11.2025

Cite this article as: Karataş, İ., Karakoç, E., & Karataş, S. (2025). Transfer of cultural heritage to future generations with cartoons: Analysis of tangible and intangible Turkish cultural elements in Aybek cartoon. *Current Perspectives in Social Sciences*, 10.53487/atasobed.1670977.



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Giriş

Tarih boyunca insan gerek teknolojik gerekse sosyolojik anlamda sürekli bir gelişim ve dönüşüm içinde kendini bulmaktadır. İnsanlık tarihindeki önemli olan bu gelişmeler insanların birbiriyle ve çevresiyle olan tüm sosyolojik davranışlarını da değiştirmektedir. Ateşin bulunmasından günümüz yapay zekâ teknolojilerine gelene kadar yaşanan her değişim insanların yaşantılarında da köklü değişikliklere neden olmakta ve olmaya da devam etmektedir. Kültür ise bu değişim ve dönüşüm dinamiğinin tam merkezinde yer almaktadır. Denys Cuche, kültürü tarihsel ve sosyal bağlam içerisinde ele alarak onun dinamik bir yapıya sahip olduğundan bahsetmektedir. Cuche'ye göre kültür, antropolojik ve sosyolojik perspektiflerin kesiştiği noktada şekillenen, öğrenilmiş, toplumsal, dinamik ve kimlik oluşturu bir olgu olarak tanımlanmaktadır. Kültür, biyolojik determinizmden ziyade, toplumsal öğrenme süreçleri aracılığıyla nesilden nesile aktarılan, paylaşılan anlamlar, değerler, inançlar, normlar ve davranış kalıplarının bütünü olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda kültür, bireylerin sosyal etkileşimler içinde ürettikleri ve yeniden ürettikleri bir sistemdir. Aynı zamanda tarihsel süreçler, toplumsal değişimler ve küreselleşme gibi faktörlerin etkisiyle sürekli olarak dönüşüm göstermektedir (Cuche, 2004, ss. 14-20).

Kültürü sürekli değişen ve performatif bir süreç olarak ele alan bir diğer yazar ise Cristoph Wulf'dur. Ona göre kültürel pratiklerin; ritüeller, beden dili ve toplumsal etkileşimler aracılığıyla aktarılacak bireylerin ve toplulukların kimliklerini inşa etmede kritik bir rol oynadığını belirtmektedir. Wulf, kültürel öğrenmenin merkezine "mimesis" kavramını konumlandırmaktadır (Wulf, 2004, ss. 20-29). "Mimesis" kavramı; taklit, temsil, yeniden üretim ve simülasyon gibi anlamlarıyla sosyalleşme, eğitim, estetik deneyim ve toplumsal eylem biçimlerini anlamada önemli bir araç sunar. Antropolojik bağlamda mimesis, bireyin hem dış dünyayla hem de kendi benliğiyle kurduğu ilişkiyi şekillendiren, deneyim temelli bir öğrenme süreci olarak değerlendirilebilir. Özellikle genç nesil toplumsal yaşamda hakim olan tutum ve davranış kalıplarını taklit yoluyla benimsemektedir. Bu süreç, bir yandan mevcut yapıların pasif biçimde yeniden üretimine yol açarak durağan ve uyumlu bir tavır besleyebilirken, öte yandan dönüşüm ve yaratıcılığa açık bir alan da sunar. Nitekim mimesis, yalnızca uyum sağlama değil, aynı zamanda farklı olanı tanıma, özdeş olmayı kavrama ve yeni anlam alanları yaratma potansiyeli taşıyan dinamik bir deneyim biçimidir (Wulf, 2023, ss. 1-2). Sonuç olarak Wulf, bireylerin kültürel kodları taklit yoluyla öğrenip içselleştirdiğini ve bu sürecin kültürün yeniden üretiminde dinamik bir mekanizmayı oluşturduğunu dile getirmektedir.

Wulf'un kültürü performatif ve devingen bir süreç olarak ele alması, kültürün hem bireysel hem de toplumsal düzeyde öğrenilen ve yeniden üretilen bir yapı olduğuna dair klasik tanımlarla anlamlı bir bütünlük içinde değerlendirilebilir. Kültür, bir toplumun ve özelinde insanoğlunun ortaya çıktığı toplumsalın içerisinde öğrendiği ya da kazandığı gelenek, görenek, davranış ve alışkanlıklar, ortak deneyimler, ortak değerler, sanat, beceri vb. maddi ve manevi varlıkların tümünü bünyesinde barındırarak hem öğrenilen hem öğretilen hem de göreceli bir devamlılığa sahip olan bir bütünü temsil etmektedir (San, 2019, s. 137; Tylor, 1958, s. 16). Buradaki devamlılık kültürün nesilden nesile aktarılmasından kaynaklanmaktadır. Kuşaklar arası transfer yüzyıllar boyunca sürebilmektedir ve her kuşak kendi çağının zeitgeisti ile kültürünü şekillendirerek sonraki nesle aktarımını sağlamaktadır. Buradan hareketle Kaplan'ın (2001, s. 38) ifade ettiği gibi kültürün canlı olduğunu söylemek yanlış olmaz. Çünkü nesiller arası kültürel transferlerde bir toplumun kültürü bazı özelliklerini kaybedebilmekte ya da yeni özellikleri kendi bünyesine katabilmektedir.

Bu noktada Bandura'nın geliştirdiği "Sosyal Öğrenme Kuramı" kültürel aktarım süreçlerinin anlaşılmasında önemli bir kuramsal çerçeve sunmaktadır. Kuram, bireylerin başkalarının davranışlarını gözlemleyerek öğrenebileceğini savunur. Öğrenmenin yalnızca doğrudan yaşantı yoluyla değil, sosyal bağlam içinde, gözlem, taklit ve etkileşim aracılığıyla da gerçekleşebileceğini öne sürer. Bu süreçte dikkat, hafızada tutma, davranışı üretme ve güdülenme olmak üzere dört temel aşama bulunur. Bandura, model alma sürecinde modelin statüsünün, bireyin öğrenme üzerindeki etkisini artırabileceğini vurgular ve modelleri üçe ayırır: canlı modeller (örneğin ebeveyn ya da öğretmen), sembolik modeller (film ya da çizgi film karakterleri) ve sözlü direktifler. Kuramda ayrıca kişisel, çevresel ve davranışsal faktörler arasındaki karşılıklı etkileşim "karşılıklı belirleyicilik" kavramıyla açıklanır (Bandura, 2006, ss. 61-63). Bu yönüyle kuram, kültürel unsurların çizgi film karakterleri aracılığıyla çocuklara aktarılabilceğini ve bu karakterlerin çocuklar tarafından model alınarak kültürel öğrenmenin gerçekleşebileceğini ortaya koyar.

Kültür, zamana ve mekâna göre çeşitli değişiklikler gösteren dinamik yapıda bir olgudur. Kültürel aktarım yolları da tıpkı kültürün kendisi gibi canlı ve değişken bir yapıdadır. Özellikle değişen zaman şartlarına bağlı olarak kültür aktarımı gibi

konularda köklü değişiklikler meydana gelmiştir. Kültürel transferde en önemli ve en eski aktarıcılardan birisi de kuşkusuz ki dildir. Çünkü sözlü ve yazılı olarak dille ifade edilen her şey kültürün bünyesine girmektedir. Kuşaklar arası aktarımda dil, sadece kelimeleri ve harfleri aktarmakla kalmaz, aynı zamanda dilin konuşulduğu topluma ait her türlü maddi ve manevi kültürel öğeyi de beraberinde getirmektedir. (Karakuş, 2012, s. 6). Dil kuşaklar arası bir mirastır ve bu mirasın aktarımı geçmiş ve gelecek arasında bir köprü kurmaktadır. Dilin yanında hemen her alanı ile tarihler boyu kültür aktarımına zemin hazırlayan sanat da hem kültürel bir olgu hem de kültürün aktarımında önemli bir araç konumundadır. Arkeolojik buluntulara bakıldığında, ortaya çıktıkları toplumların kültürel kodlarını taşıdıkları görülmektedir. Toplumun yaşayış şartları, kıyafetleri, değerli eşyaları, kullandıkları araçları, mimari özellikleri, kutsal değerleri, toplumsal düzenleri, kısacası maddi ve manevi çoğu kültürel olguyu sanat eserlerinin barındırdığı görülmektedir. Bu eserler vesilesiyle gelecek nesillere kültürel değerler aktarılmaktadır. Geçmişe ait bilgileri günümüze taşıyarak hem o kültüre sahip olan toplumun geleceğini şekillendirmesine yardımcı olur hem de farklı toplumlara kültürün tanıtımında olanak sağlamaktadır. Bu durumda yeni kuşakların sahip oldukları kültürel değerlerin farkına varması, o kültürün yok olmaması ve tarihsel süreçteki canlılığının devam etmesi adına oldukça önem taşımaktadır (Deniz, 2021, s. 1624). Sanat eserlerinin yanında somut olmayan, sözlü kültür yoluyla kuşaktan kuşağa aktarılan edebi anlatılar, masallar, hikâyeler ve destanlar da kültürel kodların aktarılmasında önemli bir yere sahiptir. Son yüzyılda anne, dede, büyükanne gibi sözlü kültür geleneğinin bir parçası olan kültürel aktarım kaynakları teknolojiye yaşanan gelişmelerle birlikte yerini telefon, televizyon, bilgisayar vb. teknolojik araçlara bırakmıştır (Aslan, 2021, s. 1061). Kültür aktarımı konusunda yaşanan bu dönüşüm Walter J. Ong tarafından “ikincil sözlü kültür” olarak tanımlanmaktadır. Ong (2013, ss. 23-24) yazı ve matbaa gibi gelişmelerden haberdar olmayan, iletişimin yalnızca konuşma dilinden oluştuğu kültürleri ise “birincil sözlü kültür” olarak nitelendirmektedir.

Teknolojik olanakların gelişmesiyle birlikte küreselleşen dünyada toplumlar kendi bünyesinde barındırdığı kültürel kodları dünyaya tanıtmak amacı gütmektedir. Bu dünyaya açılma arzusu çeşitli sorunları da beraberinde getirmektedir. Küreselleşmeyle birlikte birbirleriyle etkileşime giren kültürlerden bazıları “tek tipleşen” kültür olmakta ya da kültürel değerlerini kaybetmektedir (Oğuz, 2001, ss. 5-8). Küreselleşme etkisine giren toplumlar kendi kültürlerini çağa uygun bir şekilde geliştirmek, geleneksel kaynaklardan aldıklarını güncelleştirmek ve bu değerleri korumak zorundadır. Küreselleşme ile birliktelikle birçok kültürel farklar ortaya çıkacaktır; fakat bu farklar kültürlerarası sentezlerin oluşmasına neden olmaktadır (Artun, 2015, s. 451). Bu etkileşim ve değişim sürecinde kültürel çeşitliliğin korunması ve kültürlerin özgünlüğünün yitirmeden varlığını sürdürebilmesi amacıyla uluslararası düzeyde çeşitli girişimlerde bulunulmuştur.

Küreselleşmenin kültür üzerinde oluşturduğu sorunlar karşısında yerel ve ulusal kültürü korumanın zorunluluğu “Somut Olmayan Kültürel Miras” sözleşmesi ile resmileştirilmiştir. Böylece Türkiye, SOKÜM sözleşmesiyle birlikte başlanan yeni bir dönemde (Oğuz, 2010, s. 64) kültürel değerlerin çeşitliliğinin korunmasının gerekliliğinden ve öneminden gerek ulusal gerekse uluslararası platformlarda daha sık bahsetmeye ve koruma yöntemlerinin neleri barındırması gerektiği hakkında daha sık söz sahibi olmaya başlamaktadır. Tüm bunlardan yola çıkarak gerek SOKÜM sözleşmesiyle koruma altına alınması gerekli görülen somut olmayan kültürel mirasın gerekse kültürel değerlerin çeşitliliğinin korunması için kültürel aktarımın çocuk yaşlardan itibaren başlanması gerektiğini aklara getirmektedir. Bu gereksinimi gidermek amacıyla, küreselleşen dünyada yerele ve ulusala yönelik koruma çalışmalarının artırılması gerekmektedir. En iyi koruma yöntemi ise kültürel değerlerin yaşatılarak nesilden nesile aktarılması olacaktır. Önemli olan ve asıl üzerinde durulması gereken nokta ise bu yaşatmanın nasıl ve hangi yollarla sağlanabileceğidir (Türkmen, 2013, s. 143). Kültürel değerlerin sürdürülebilirliğini sağlamak ve onları yeni kuşaklara etkili biçimde aktarabilmek için hangi kuramsal yaklaşımların bu sürece katkı sunabileceği sorusu önem kazanmaktadır.

Teknolojik gelişmelerin getirdiği yenilikler kültürel aktarımda yeni fırsatları da beraberinde getirmektedir. Sinema ve çizgi filmler, geçmişte geleneksel anlatılarda olduğu gibi, günümüzde hikâye anlatıcılığı görevini en kapsamlı olarak üstlenen araçlardır. Özel efektler ve animasyonlar sayesinde masallarda olduğu gibi genellikle doğaüstü varlık ve olayları anlatan hikâyeler folklorik temalı, fantastik ya da bilimkurgu türlerine ayrılarak izleyiciye aktarılmaktadır. Kültürün çeşitli yollarla aktarılmasına verilen örneklerle benzer bir şekilde çizgi filmlerde kullanılan mekânlar, kıyafetler, araçlar gibi somut kültür ürünlerine yer verilirken, geleneksel anlatıların kullanımı, değerlerin ve inanışların yansıtılması gibi soyut kültür aktarımlarına da yer verilmektedir.

Animasyon ve çizgi filmler günümüzde, daha küçük yaşlardaki çocuklar için üretilen özel içerikler sayesinde çocukların oranla daha fazla ilgilerini çeken yapımlardan oluşmaktadır. Bu durumda gün içinde zamanının önemli bir bölümünü yayınlanan görsel içerikleri izleyerek geçiren çocuklar için çizgi filmler, onları eğlendirmenin yanında bireysel, toplumsal ve dil

gelişimlerine katkı sağlamaktadır. Toplamların kendi kültürel değerklerinin ve unsurlarının bulunduđu çizgi film yapımları ortaya koyması, özellikle her geçen gün küreselleşen dünyada, ülkelerin yeni yetişen nesillerine kültür aktarması bakımından büyük önem taşımaktadır. Global ve yaşadığı çevrenin bilgisini dengeli öğrenemeyen çocukların ileride *“kendi kültürel değerklerine yabancılaşan, kendi kültürlerini içselleştirmek yerine içinde bulundukları ‘öz’ kültürleri ile ait olmayı istedikleri kültür arasında kalan bireyler”* olabilecekleri öne sürölmektedir (Eşitti, 2016, s. 128). Kültürel unsurların aktarımı ve yaşatılmasının önem kazandığı günümüzde, bu konuyu ele alan çalışmalar büyük önem taşımaktadır. Çalışmada, bu farkındalık göz önüne alınarak çizgi filmlerdeki Türk kültürel miras unsurlarının aktarımı, özellikle "çocuk, kültür ve çizgi film" arasındaki bağa odaklanılarak açıklanmaya çalışılmaktadır.

Metodoloji

Çalışmanın bu bölümünde araştırmanın problemi, amacı, önemi, yöntemi, verilerin toplanması ve analizini içeren başlıklar yer almaktadır.

Araştırmanın Problemi

Çizgi filmler, efsanelerden güncel toplumsal değerklere uzanan geniş bir kültürel yelpazeyi yansıtabilme kapasitesine sahip önemli anlatı araçlarıdır. Bu bağlamda, çocukların bilişsel ve sosyal gelişiminde kritik bir rol oynamanın yanı sıra, farklı kültürler, gelenekler ve yaşam tarzları hakkında bilgi edinmelerini de kolaylaştırmaktadırlar. Çizgi filmlerin kültürel mirasın efsaneler aracılığıyla modern topluma aktarılma süreci ve bu süreçte toplumun kimliği ile kültürel unsurlarının yansıtılma biçimlerini incelemesi, onların kültürel araştırmalar açısından önemini ortaya koymaktadır. Çalışma, çizgi filmlerin modern toplumda üstlendiği kültürel rolü sorunsalıyla bağlantılı olarak, özellikle Aybek çizgi filmindeki Türk kültürüne ait unsurları detaylı bir şekilde incelemeyi amaçlamaktadır. Bu inceleme, Aybek çizgi filminin Türk kültürel kodlarını nasıl işlediğini, geleneksel efsaneleri ve değerkleri günümüz çocuklarına nasıl aktardığını ve bu aktarımın Türk toplumsal kimliğinin inşasındaki potansiyel etkilerini analitik bir perspektiften değerklendirecektir. Çalışma, çizgi filmlerin sadece eğlence aracı olmanın ötesinde, kültürel kimliğin korunması ve gelecek nesillere aktarılması hususundaki işlevini vurgulamaktadır.

Araştırmanın Önemi ve Amacı

Çizgi filmlerde yer alan Türk kültürüne özgü unsurların nasıl temsil edildiğini incelemek, bu yapımların kültürel aktarım aracı olarak taşıdığı önemi ortaya koymaktadır. Bu temsiller, çocuk izleyicilerin kimlik ve aidiyet algılarının şekillenmesinde dolaylı fakat etkili bir rol oynayabilir. Kültürel değerklerin çocuklara görsel anlatılar yoluyla aktarılması, onların kendilerini ifade etme becerilerini geliştirmeleri ve toplumsal yaşama aktif katılımları açısından kritik bir işlev üstlenmektedir. Ancak bu alanda, çizgi filmlerdeki kültürel unsurların sistematik biçimde incelendiği kapsamlı ve yapılandırılmış bir kodlama çerçevesinin eksikliği dikkat çekmektedir. Bu çalışma, *Aybek* adlı çizgi film örneği üzerinden Türk kültürünün çizgi filmlerde nasıl temsil edildiğine odaklanmakta; efsanelerden esinlenen anlatı yapıları aracılığıyla somut ve somut olmayan kültürel miras unsurlarının günümüz toplumuna nasıl aktarıldığını analiz etmeyi amaçlamaktadır. Aybek çizgi filmi aile bağları, misafirperverlik ve yardımlaşma gibi kültürel unsurları işlerken, atasözleri ve deyimler gibi dil öğeleriyle de kültürel kimliği koruma işlevi görmektedir. Çizgi filmin görsel anlatımında geleneksel kıyafetler, el sanatları ve mimari öğeler gibi somut olmayan miras unsurlarına yer vererek kültürel farkındalık oluşturmaktadır. Geniş izleyici kitlesine ulaşması ve modern animasyon teknikleri ile geleneksel öğeleri harmanlaması, onu hem kültürel aktarım hem de popüler kültürde yer edinme açısından değerkli kılmaktadır. Bu yönleriyle *“Aybek”* çizgi filmi UNESCO’nun (2003) kültürel mirasın korunması ilkeleri doğrultusunda incelemeye değerk bir örnek teşkil etmektedir. Bu bağlamda, çalışmada aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranmaktadır:

A.S1: Çizgi filmlerde Türk kültürüne ait unsurlar nasıl temsil edilmektedir ve bu temsillerin kültürel aktarım sürecindeki işlevi nedir?

A.S2: Aybek çizgi filminde Türk kültürüne ait somut ve soyut (somut olmayan) kültürel miras unsurları nelerdir?

A.S3: Aybek çizgi filminde en çok vurgulanan veya öne çıkan Türk kültürel miras unsurları hangileridir?

A.S4: Aybek çizgi filminde yer almayan ancak Türk kültürünün önemli unsurları olan öğeler nelerdir?

Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışma, Aybek çizgi filminin somut ve somut olmayan Türk kültürel miras unsurlarını analiz etmektedir. Aybek çizgi filminin her bir bölümü bir dokümandır. Kullanılan yöntem nitel araştırma olduğu için çalışmada doküman analizi yöntemi kullanılmaktadır. Nitel doküman analizi, içeriğin titizlikle sistematik bir şekilde incelenmesidir. Doküman toplama, kodlama,

doğrulama ve analiz aşamaları (Wach ve Ward, 2013) sürece dâhil edilir. Nitel veriler başlangıçta hamdır ve daha sonra bir içerik analizi yöntemi kullanılarak analiz edilir. Tek başına veya nicel verilerle birlikte sunulabilir (Labuschagne, 2003). “İçerik analizi; nesnel, ölçülebilir, doğrulanabilir bilgilere ulaşmak amacıyla doküman, metin ve evrak gibi pek çok farklı materyali belli kurallar dâhilinde (örnekleme, kodlama, kategori vs.) analiz etmeyi amaçlayan nitel araştırma yöntemi içerisinde yer alan bir tekniktir” (Metin ve Ünal, 2022). Bu çalışmada nitel veriler, doküman analizi yöntemiyle toplanmakta ve nitel içerik analiziyle sistematik bir şekilde yorumlanarak güvenilir sonuçlar elde edilmektedir.

Çalışma, TRT Çocuk kanalında yayınlanan ve amaçlı örneklem yöntemiyle seçilen Aybek çizgi filminin 19 bölümünü kapsamaktadır. Her bölümün süresi yaklaşık 11-12 dakikadır. Analiz sürecinde, bölümlerdeki Türk kültürüne ait somut ve somut olmayan unsurların sistematik olarak belirlenmesi amacıyla kapsamlı bir kodlama formu geliştirilmiştir. Araştırmacılar, bu form doğrultusunda her bölümü detaylı bir şekilde inceleyerek kültürel unsurları tespit etmiş ve her tespit edilen öge ayrı bir belge olarak kaydedilmiştir. Böylece, 19 bölümden toplam 110 ayrı belge (kodlama birimi) oluşturulmuştur. Analiz aşamasında, iki araştırmacı bağımsız olarak kodlama yapmış; sonrasında kodlar arasındaki tutarlılığı değerlendirmek üzere görüş birliği ve görüş ayrılığı ilkeleri uygulanmıştır. Kodlama süreçlerindeki farklılıklar ve benzerlikler karşılaştırılmış, görüş ayrılıkları üzerine tartışmalar yapılarak ortak bir değerlendirme yapılmıştır. Bu prosedür, kodların güvenilirliğini artırmak ve sonuçların objektifliğini sağlamak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Elde edilen bulgular, bölüm, dakika ve saniye bilgileri ile detaylandırılarak doküman haline getirilmiş ve analiz sonuçları görsel materyallerle desteklenmiştir.

Kodlama formunun geliştirilme sürecinde, Artun (2015) ve Durbilmez (2017) gibi kaynaklar temel alınmış ve bu çalışmanın kapsamına uygun olarak somut ve somut olmayan kültürel miras unsurlarını içeren yeni bir kodlama formu oluşturulmuştur. Literatür taraması sonucunda, somut ve somut olmayan kültürel miras unsurlarını doküman analizi yöntemiyle kapsamlı şekilde ele alan genel bir kodlama formunun bulunmadığı gözlemlenmiştir. Bu nedenle, mevcut kaynaklardan yararlanılarak özgün ve çalışmaya özel bir kodlama çerçevesi geliştirilmiştir.

Verilerin analizi sürecinde, karakterlerin, mekânların ve geleneklerin betimlenmesi, dilin kullanımı, ayrıca somut ve soyut kültürel referanslar detaylı şekilde incelenmiştir. Kodlama işlemi açık kodlama yöntemi ile gerçekleştirilmiş. Veriler önceden belirlenmiş kodlara yerleştirilmek yerine, içerik doğrultusunda yeni kodlar oluşturularak kategorilendirilmiştir. Elde edilen verilerin frekans ve yüzde dağılımları ise SPSS 29.0 (IBM SPSS Corp., Armonk, NY, ABD) programı kullanılarak analiz edilmiştir.

Bulgular

Çalışma, TRT Çocuk kanalında yayınlanan çizgi film Aybek'in 19 bölümünü analiz etmektedir. Çizgi filmin amacı, çocuklara renkli bir kültür dünyası içinde Türk kültürel öğelerini aktarmaktır. Haftada bir kez yayınlanan çizgi filmin her bölümünde farklı bir tema işlenmekte ve Türk kültürüne ait unsurlara yer verilmektedir. Çizgi filmin bölümleri temalarına göre farklılık göstermekte ve her bölüm yaklaşık bir dakika süren bir jenerik ile başlamaktadır. Eski Türk kültürüne ait kültürel kodlarla çocuklar üzerinde kalıcı bir etki bırakmayı hedefleyen çizgi film, Kaycı Dede'nin çizgi filmin ana karakterleri Aybek, Günciçek ve Talay ile arkadaşlarını ateş etrafında toplamasıyla devam etmektedir. Ardından, geçmişte halka zarar veren düşmanlar olarak sunulan Alkar ve Mortak hakkında halk hikâyeleri anlatılmaktadır. Bu anlatılarda çizgi dizinin kahramanları, halk masallarının kahramanlarıyla özdeşleşerek, onları rüyaları aracılığıyla halkı kurtaran ve onlara yardım eden figürler olarak tasvir edilmektedir. Çizgi filmin her bölümünde çocuklara Kaycı Dede'nin anlattığı hikâyeler rehberlik etmekte ve her bölümün sonunda Aybek ve arkadaşlarının verdiği dersler ve öğütler yinelenmektedir.

“Aybek” Çizgi Filminde Yer Alan Somut Türk Kültürel Miras Unsurlarının Sınıflandırılması

Tablo 1.

“Aybek” Çizgi Filminde Yer Alan Somut Türk Kültürel Miras Unsurlarının Dağılımı

	Anahtar Bulgular		Frekans	Yüzde (%)	
Mimari	Oba Yaşamı		18	16,4	
	Otağ/Çadır		57	51,8	
Giyim	Geleneksel Kıyafetler		91	82,7	
El Sanatları	Ahşap İşçiliği		1	0,9	
	Dokumacılık		2	1,8	
	Demircilik		3	2,7	
	Oymacılık		3	2,7	
Geleneksel Araç ve Eşyalar	Yaylı Araçlar	Ok	8	7,3	
		Yay	7	6,4	
	Müzik Aleti	Kopuz	2	1,8	
	Savaş (Savunma) Aletleri	Kılıç	3	2,7	
		Kalkan	4	3,6	
		At Arabası	4	3,6	
		Topuz	1	0,9	
		Zırh	1	0,9	
	Kullanılan diğer Geleneksel Araç ve Eşyalar	Değirmen	4	3,6	
		Değirmen Taşı	2	1,8	
		Dokuma Tezgahı	2	1,8	
		Toprak Testi	3	2,7	
	Geleneksel Mobilya ve Dekoratif Eşyalar	Geleneksel Mobilyalar	Sedir	2	1,8
			Dokuma Halı	3	2,7
		Geleneksel Dekoratif Eşyalar	Bakraç	2	1,8
			Dokuma Halı	7	6,4
Post			2	1,8	
Kalkan			40	36,4	
Ok			39	35,5	
At Arabası			37	33,6	
Tuğ			3	2,7	
Total			110	100,0	

Mimari

Eski Türklerin yaşamını kültürün renkli dünyasında çocuklara aktarmayı amaçlayan Aybek çizgi filminde olaylar genelde oba yaşamı ve otağ/çadırdaki geçmektedir. Mimari olarak çocuklarda mitolojik bir iz bırakmak ve onlara eski Türklerin yaşamları hakkında bilgi vermek için 19 bölüm obada ve otağ/çadırlarda geçmektedir. Oba yaşamının genel görüntüsü (Şekil 1) jenerikten sonra Aybek ve arkadaşlarının kahramanlık öykülerini tamamlayıp otağlarına döndüklerinde verilmektedir. Bulgulara göre, 110 somut Türk kültürel miras unsurundan 18'inde (Tablo 1) oba yaşamı imgesi verilmektedir.

Şekil 1.
Oba Yaşamı



Şekil 2.
Otağ/Çadır



Oba yaşamı ile eşleştirilebilecek otağ/çadır kültürü (Alizade, 2020, s. 670), çizgi filmde geleneksel Türk halk mimarisi unsurlarının sıklıkla kullanıldığını göstermektedir. Mimaride kullanılan portatif çadırlar, göçebe kültürde yaygın olarak kullanılan Moğol çadırları, mevsim koşullarına uygun olarak dairesel formda inşa edilmektedir (Enkhbaatar, 2013, s. 42). Ayrıca yapımda kullanılan Türkçe’de “çadır” anlamına gelen otağların dairesel formda ve kazıklarla inşa edildiğini (Şekil 2) ve bu çadırların anlatıdaki karakterlerin meskeni olarak hizmet ettiği elde edilen bulgularda da tespit edilmektedir. Otağ/çadırlar eski Türklerde sadece bir barınak değil aynı zamanda kültür, inanış ve yaşam tarzlarının somut bir örneğidir. Çizgi filmde de tüm toplantılar, festivaller, kutlamalar çadır/otağların önünde gerçekleşmekte ve barınma kültürü yaşatılmaya çalışılmaktadır.

Giyim

Bireylerin giyim tarzı hem geçmişte hem de günümüzde bir toplumun sosyal kimliği üzerinde kalıcı bir etki bırakma potansiyeline sahiptir. Örneğin Orta Asya Türklerinde, bir kişinin giyiminin inşasına katkıda bulunan en önemli unsurlardan biri kemer ve kuşaktır. Bu durum, kadın ve erkek kıyafetleri arasında belirgin bir fark olmadığı gözleminde açıkça görülmektedir (Koç ve Koca, 2023).

Şekil 3.
Günççek, Aybek, Talay Kıyafet



Şekil 4.
Kaycı Dede Kıyafet



Genel olarak, deri ve keçeden yapılmış elbiseler, dokuma kumaştan yapılmış yün iç çamaşırları, beyaz ince kumaştan yapılmış gömlekler, keçeden yapılmış kaftanlar, deriden yapılmış dar pantolonlar ve tokalı ve süslü plakalı deri kemerler (Çoruhlu, 2002, s. 71) ayaklarına keçe ya da deriden yapılmış yarım ya da uzun çizmeler, başlarına da börk giyerlerdi (Arıg, 2006, s. 143). Çizgi filmin her bölümünde karakterler geleneksel Türk kültürünü temsil eden kıyafetler kullanarak izleyicinin dikkatini çekmeye çalışmaktadır. Tüm karakterlerin giydiği börk, tokalı kemer, çizme, dar pantolon ve kaftan Eski Türklerin kıyafetlerini çağrıştırmakta ve izleyiciye aktarılmaktadır (Şekil 3 ve Şekil 4). Çalışma ayrıca, eski Türklerin giyim kültürünün, her bölümde aynı kıyafetlerin tutarlı bir şekilde kullanılması ve çocukların dikkat çekme çabası yoluyla aşılandığını ortaya koymaktadır.

El Sanatları

Uygarlık ve el sanatlarının birlikteliği insanlığın doğuşuna kadar uzanmaktadır. Tarih boyunca insanlar göç ettikçe ve

egemenlik alanlarını genişlettikçe, kendilerine özgü sanatlarını ve bu sanatla ilgili kültürlerini de beraberlerinde götürmüşlerdir (T. C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, t.y). Geçmişte önemli görülen ve nesilden nesile aktarılan çinicilik, bakır ve gümüş işlemeciliği, ahşap işçiliği, dokumacılık, demircilik ve oymacılık gibi geleneksel el sanatlarına ilişkin becerilerin çocuklara aktarılmasında en etkili yöntem çizgi filmlerdir. Elde edilen bulgulara göre çizgi filmde ahşap işçiliği, dokumacılık, demircilik ve oymacılık sanatlarına rastlanmaktadır.

Şekil 5.
Ahşap İşçiliği



Şekil 6.
Dokumacılık



Şekil 7.
Demircilik



Şekil 8.
Oymacılık (Taş, kaya)



Ahşap işleme sanatı Anadolu'da, özellikle Selçuklular döneminde ortaya çıkmıştır ve bu coğrafi bölgeye özgüdür. Bu dönemde, en çok mimari eserlerde belirgin olan kendine özgü bir üslup geliştirmiştir. Osmanlı döneminde ise bu sanat hem gündelik eşyalarda hem de mimari eserlerde uygulanmıştır (Kılıç Karatay, 2019, s. 149). Çizgi filmde tespit edilen “*Ateşböceği*” bölümü, 52. saniyesinde ahşap işçiliği kullanılarak Aybek, Talay ve Günçipek (Şekil 5) tarafından kuşlar için ahşap kafes yapılmaktadır.

El sanatlarından dokumacılığın çizgi filmde detaylandırılarak anlatıldığı “*Türkmen Halıları*” bölümünde dokumacıktan, dokuma halılara, halılara dokunan motiflere kadar birçok kültürel unsura yer verilmektedir. Halı kültürü çok eskilere dayanması teknik ve estetik özelliklere sahip olması nedeniyle çeşitli etnik topluluklara mal edilse de deliller ve ipuçları halının Türk ürünü olduğunu göstermektedir (Çoruhlu, 2002, s. 68). “*Türkmen Halıları*” bölümünün 1. dakika 3. saniyesinde ve 11. dakika 10. saniyesinde (Şekil 9) halı dokuması yapılmakta ve somut kültürel miras unsuru olarak aktarımı gerçekleştirilmektedir.

Karikatürde el sanatlarından biri olan dokumacılığın ayrıntılı olarak anlatıldığı “*Türkmen Halıları*” bölümünde dokumacıktan, halı dokumaya ve halı üzerine işlenen motiflere kadar birçok kültürel unsura yer verilmiştir. Halı kültürü, eski kökenleri, teknik ve estetik özellikleri nedeniyle çeşitli etnik topluluklara atfedilmiş olsa da kanıtlar ve ipuçları halının bir Türk ürünü olduğunu göstermektedir (Çoruhlu, 2002, s. 68). “*Türkmen Halıları*” bölümünde halı dokumacılığı somut bir Türk kültür unsuru olarak icra edilmekte ve aktarılmaktadır.

Türk kültürünün somut miras unsurlarından el sanatları kısmında elde edilen bulgularda demircilik çizgi filmde “*Demirci*” bölümünde aktarılmaktadır. Demircilik Eski Türklerde kutsal sayılan mesleklerdendir (Çoruhlu, 2002, s. 71). Demir figürü, bozkır Türk kültürünün oluşumunda önemli bir rol oynar. Göçebe yaşam tarzına sahip olan halk, hayatlarının her alanında demirden sıklıkla yararlanmış ve bozkır Türklerinin vazgeçilmez metali olmuştur (Güngör, 2021, s. 236). Tarih boyunca Türk kültüründe büyük bir öneme sahip olan demircilik zanaatı, canlı ve ilgi çekici bir mecra olan çizgi filmler aracılığıyla kültürel

bilginin çocuklara aktarılmasında etkili bir araçtır. Çocukları bu renkli kültür dünyasının içine çekerek, bilginin bir nesilden diğerine aktarılması mümkün olabilmektedir. Elde edilen bulgularda, “Demirci” bölümünün 51. saniyesi, 9. dakikası ve 10. dakika 55. saniyesinde (Şekil 7) demircilik zanaatı aktarılmaktadır.

Çizgi filmde izleyiciye aktarılan son zanaat oymacılıktır. Çizgi filmde “Değirmen Taşı” (Şekil 9) 1. dakika 38. saniye ve “Bitikçi” bölümünün 3. dakika 57. saniye ve 10. dakika 12. saniyesinde oymacılık zanaatına yer verilmektedir. Taş, kaya üzerine yapılan oyma sanatı farklı dönemlerde Türk boyları tarafından kullanılmış, Türk yaşayış ve inanışı hakkında derin izler taşımaktadır (Alyılmaz, 2004, s. 157). Karakterler, “Bitikçi” bölümünde taş üzeri işlemlere bakarak hayran kalmakta ve onları korumak ve değerlere sahip için kahramanlık yapmaya karar vermektedir. Çizgi filmde genel olarak aktarılan sanatlar çocukların kültürel kimliklerini tanımalarına ve farkındalık oluşturup kültürüyle büyüyen bireyler olarak yetişmelerine katkı sağlayabilmektedir.

Geleneksel Araç ve Eşyalar

Türk tarihi ile özdeşleşen okçuluk, göçebe ve savaşçı bir yapıya sahip kültürlerde avcılık, beslenme ve savaş sanatı olarak önemli bir paya sahiptir. Ok ve yay, doğum, evlilik ve ölüm dâhil hayatın her alanında erkekliğin, alplik/şövalyeliğin sembolü olarak kullanılmıştır. Hatta Türklerde ok ve yay, hukuk (adalet) ve egemenlik sembolü olarak kullanıldığı gibi yemin ve davet/çağrı aracı olarak da kullanılmıştır (Küçük, 2018). Çizgi filmde elde edilen bulgulara göre okçuluk, ok ve yay (okçuluk) (Şekil 9) araçlarına önem verilmektedir. Özellikle “Bereketli Ova” bölümünün 57. saniyesi, 8. dakika 3. saniyesinde ve bölümün sonunda 10. dakika 17. saniyesinde çizgi filmin kahramanlarından Aybek, Talay ve Günççek okçuluğun önemine değinip, ok atma yarışları yapmaktadır. Okçuluğun eski Türklerde sadece bir beceri değil aynı zamanda yaşamın ayrılmaz bir parçası olduğu vurgulanmaktadır. Çizgi filmde ayrıca “Tuğrul Kuşu” 6. dakika 43. saniyesinde, “Cirit” bölümü 9. dakika 39. saniyesinde, “Gizli Şifre” bölümü 7. dakika 25. saniyesinde sadece ok kullanımı, “Çöl” bölümü 7. dakika 38. saniyesinde ve son olarak “Yardım” bölümünün 7. dakika 35. saniyesinde ok ve yay kullanımı ile yaylı araçlar kullandığı tespit edilmektedir. Hayatta kalmak, savaş aleti ve inançlar için kullanılan ok kullanımı çizgi filmde sürekli yinelenerek çocuklara farkındalık oluşturmak istenmektedir. Eski Türklerden beri yaşatılmaya çalışılan ok atışları çizgi filmde özellikle vurgulanmaktadır.

Şekil 9.

“Aybek” Çizgi Filminde Kullanılan Geleneksel Araç ve Eşyalar



Türk kültürünün somut unsurlarından geleneksel araç ve eşyalar sınıflandırılmasında müzik aletleri öğelerinden kopuz (Şekil 9), karikatürde geleneksel çalgılar kategorisine ait bir müzik aleti olarak tasvir edilmektedir. Bu çalgı, Türk tarihi ve folkloru üzerine çalışan bilim insanlarının özellikle ilgisini çekmektedir. Âşıklık geleneğinde vazgeçilmez bir çalgı olan saz, Türk dünyasında "kopuz, çöğür, dombra, cura" olarak bilinmektedir. Anadolu'da ise bu çalgı "saz/bağlama" olarak anılmaktadır (Eravşar, 2012, s. 31). Kopuz, Orta Asya'daki Türk boyları tarafından kullanılan telli bir çalgıdır. Üzerine deri bir zar gerilmiş bir çanak, bir sap, bir baş ve buna bağlı tellerden oluşan kopuz, ozan ve şairler arasında sevilen bir çalgı olmuştur (Feyzioğlu, 2006). Çizgi filmde ayrı bir önem verilen kopuz müzik aleti “Kopuz” bölümü adı altında 1. dakika 2. saniyesinde ve 10. dakika

33. *saniyesinde* (Şekil 9) bu çalgıya yer verildiği tespit edilmektedir. Kopuz, Türk kimliğiyle özdeşleşmekte olup çizgi filmde eğlence zamanı çalınan bir Türk kültürü olduğuna dikkat çekilmektedir.

Savaş (savunma) araçları sınıflandırmasında kılıçlar, kalkanlar, savaş arabaları, topuzlar, zırhlar ve miğferler yer almaktadır. Kodlama çizelgesinde yer almasına rağmen miğfere Aybek çizgi filminde rastlanmamaktadır. Kılıç sözcüğü, Türk dilinin ilk yazılı belgeleri olan Orhun yazıtlarından bu yana Türkçe’de yaygın olarak kullanılmaktadır. Kılıç, Türklerin güç ve adaletle adanmış savaşçı bir toplumu temsil eden bir amblemidir. Aynı zamanda bu halkın maddi ve manevi kültürel değerlerini de simgelemektedir (Çolak, 2018, s. 2182). Kültürel öğelere önem verilen çizgi film olan Aybek’in “*Hükümdarın Ödülü*” bölümünün 52. *saniyesinde* (Şekil 9) kılıçla alıştırma yapıp Aybek ile Talay dedeleri kadar iyi kılıç kullanıp ata binmek istemektedirler. Daha iyi kılıç kullanmak için yeni kılıç yontmaya karar veren Aybek çizgi filmde atalarımızdan miras kalan hediyenin de önemine vurgu yapmaktadır. Aynı bölümün 7. *dakika 42. saniyesinde* de Alkar ile girilen mücadelede kılıç kullanımı vardır. “*Ak Sakallı*” bölümünün 11. *dakika 4. saniyesinde* kılıç kullanımı sonucu yaralanan Aybek’in tedavi edilmesi ve tecrübenin önemine vurgu yapılmaktadır.

Bir diğer savaş (savunma) aracı olan kalkan ve zırh ise eski Türklerde saldırı stratejisiyle önem kazanan aletlerdendir. Ancak Türkler kendi kuvvetlerinin korunmasını kolaylaştırmak için savunma araç ve gereçleri de geliştirmişlerdir. Uzak muharebede düşmanın oklarından, yakın muharebede ise kılıç, hançer ve mızraklardan korunmak gerekiyordu. Bu nedenle askerlerin başlarını ve vücutlarını düşmanın silahlarından korumak için savunma ve koruma araçları arasında zırh, miğfer ve kalkan yer almaktadır (Durmuş, 2019, s. 62). Çizgi filmin “*Hükümdarın Ödülü*” bölümünde yer alan atalarımızdan kalan kalkanı arama çabasına yer verilmektedir. Aybek, Talay ve Günciçek Kaycı Dede’nin hikâyesinde anlatılan kahramanları hayal ederek kendilerini onların yerine koymakta ve kalkanı aramak için Mortak ve Alkar ile mücadelesine yer verilmektedir. Bölümün 7. *dakika 17. saniyesinde*, 8. *dakika 32. saniyesinde*, 9. *dakika 22. saniyesinde* ve 10. *dakika 38. saniyesinde* kalkana yer verilmektedir. Bir diğer savaş (savunma) aleti olan zırha ise çizgi filmin tek bir bölümünde yer verilmektedir. “*Demirci*” bölümünün 57. *saniyesinde* (Şekil 9) Afşin Usta’nın demir döverken yanında duran Aybek’ in, demirci olma ve zırh yapma isteğiyle meslek ön plana çıkarılmaya çalışılmaktadır.

Savaş (savunma) aletleri sınıflandırılmasında yer alan diğer bir öğe at arabasıdır. Türklerin tarihte atlara olan ilgileri ve at yetiştiriciliği özellikleri, at ile birlikte at arabalarını da kullanmaya başlamalarına sebep olmuştur. Türkler M. Ö 4.yüzyılda at arabasını kullanmaya başlamıştır (Şahin, 2005, s. 165). “*Türkmen Halıları*” bölümünün 9. *dakika 17. saniyesi*, “*Çöl*” bölümü 5. *dakika 56. saniyesi*, 9. *dakika 27. saniyesinde* (Şekil 9) taşıma aracı olarak at arabası kullanılmaktadır. At arabası sahneleri çizgi filmde eğlenceli bir unsur olarak sunulurken, çocukların gelişimine katkıda bulunan önemli bir sembol olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu sahnelerde çocuklar, nostaljik dünyayı, doğa ile bağlantı kurmayı, sabır ve sorumluluğu öğrenmektedir. Aybek çizgi filminde yer verilen topuz sahnesi ise bir bölümde bir kez yer almaktadır. Eski Türk dönemlerinde topuz hem etkili bir silah hem de savaş zamanında kullanılacak becerilerin geliştirilmesi için bir spor aracı olarak egemenliğin sembolüyüdü. Topuzların baş kısmında girintiler ya da sivri uçlar bulunurdu. Ahşaptan yapılan ve nispeten hafif olan topuzlar güçlü bir vuruş için tasarlanmıştı. Hem yaya hem de atlı askerler bu savaş topuzlarını kullanabiliyordu (Tuzcuoğulları, 2022, s. 452). “*Gizli Şifre*” bölümünün 8. *dakika 37. saniyesinde* (Şekil 9) kahramanların Mortak ve Alkar’ dan topuzu kurtarma sahnesine yer verilmekte ve savunmada topuz kullanımı ile güç, otorite gibi sembolik anlamlar vurgulanmaktadır.

Kullanılan diğer geleneksel araç ve eşyalara bakıldığında, değirmen, değirmen taşı, dokuma tezgâhı ve testi yer almaktadır. Değirmen Türkler tarafından İslam öncesi dönemde Orta Asya’da kullanılmıştır. Değirmen insanların temel ihtiyaçlarını yiyecek haline getirmede kullanılan önemli bir araçtır. Buğday, çeltik, mısır un haline getirmede zeytin ve susamı da yağ haline getirmede değirmen taşı ile birlikte kullanılmakta ve insan hayatında önemli araçlardan biri olmaktadır (Yiğit, 2007, s. 97). “*Değirmen Taşı*” bölümünde oba için önemine değinmekte ve kötü karakterlerden olan Alkar ve Mortak’ dan değirmen taşını geri almak ve obanın yemek ihtiyacını karşılamak için girdikleri mücadele anlatılmaktadır. Değirmen Taşı bölümünün 1. *dakika 33. saniyesinde* (Şekil 9), 2. *dakika 10. saniyesinde*, 9. *dakika 24. saniyesinde* ve 10. *dakika 30. saniyesinde* değirmene, 1. *dakika 38. saniyesinde* (Şekil 9), 2. *dakika 10. saniyesinde* ve 10. *dakika 30. saniyesinde* değirmen taşına yer verilmektedir. Çizgi filmde vurgulanmak istenen değirmen ve değirmen taşı basit bir nesnenin ötesinde, hikâyenin akışını etkileyen ve izleyiciye görsel ve zihinsel bir zevk sunan çok yönlü bir araç olduğu ön plana çıkarılmak istenmektedir.

“Aybek” çizgi filminin somut kültürel miras unsurlarının sınıflandırılmasında kullanılan bir diğer geleneksel araç ve nesne de dokuma tezgâhıdır. Anadolu’da tarih öncesi çağlardan beri uygulanan el dokumacılığının köklü geçmişinin yanı sıra, kullanılan

tezgâh ve aletler de önemlidir (Büken, 2005, s. 75). Çizgi filmde de geçmişten günümüze taşınan dokumacılık kültürünün izlerine rastlanmaktadır. “*Türkmen Halıları*” bölümünde dokuma tezgâhı geleneksel bir araç/eşya olarak resmedilmekte ve çocuklara kültürel bir eşya/araç olarak aktarılmaktadır. Dokuma tezgâhı sahnelerinde yer alan halıların üzerindeki motiflere yüklenen derin anlamlar, çocuklara komik ve anlamlı sahnelerle ile aktarılmak istenmektedir.

Şekil 10.

Kullanılan Diğer Geleneksel Araç ve Eşyalar / Toprak Testi



Arkeolojik bulgular, çanak çömleğin Anadolu'da eski çağlardan beri önemli bir gelenek ve somut kültür unsuru olduğunu göstermektedir. Ayrıca pişmiş toprağın tahrip edilemez bir malzeme olması, geçmişin belgelerini günümüze taşıması açısından da ayrı bir değer taşımaktadır. Binlerce yıldır var olan bir geleneğin, ilkel haliyle bazı çanak çömlek merkezlerinde neredeyse kesintisiz olarak varlığını sürdürmesi ve bu geleneğin sonraki kuşaklara aktarılması ayrıca önem taşımaktadır (Ünal, 2021, s. 679). Çizgi filmin “*Değirmen Taşı*” 10. dakika 30. saniyesinde hayvanlara yem vermek ve “*Çöl*” bölümünün 58. saniyesi ve 11. dakika 1. saniyesinde çiçekleri sulamak için topraktan yapılan testi kullanmaktadır (Şekil 10). Basit bir nesnenin anlamlar yüklenerek çizgi filmde işlenmesi dikkat çekmektedir.

Geleneksel Mobilya ve Dekoratif Eşyalar

"Aybek" çizgi filminde tasvir edilen geleneksel mobilyalar incelendiğinde, 19 bölümde sedir ve dokuma halı kullanıldığı tespit edilmektedir. Kodlama formunda yer alan yüklük ve sandık gibi mobilyaların çizgi filmde yer almadığını belirtmek gerekmektedir. Geleneksel Türk kültüründe oturma mobilyalarının en belirgin özelliği yere yakın, duvara bitişik, ayaklı olması ve yatma, oturma, pozisyon değiştirme gibi çeşitli aktivitelere uygun olmasıdır (Demirarslan, 2019, s. 75). Çizgi filmdeki otağ/çadırların içinde çekilen sahnelerde (Şekil 11) sedir ve dokuma halı öne çıkmaktadır.

Şekil 11.

Geleneksel Mobilya ve Dekoratif Eşyalar/ Geleneksel Mobilyalar



Geleneksel dekoratif amaçlı kullanılan eşyalar incelendiğinde bakraç, dokuma halı, post, kalkan, ok, at arabası, tuğ kullanılan eşyalardandır. Bakraç ve post (Şekil 11) eşyası otağ/çadır içinde kullanılan dekoratif eşyalardandır. Dekoratif eşyalar sınıflandırılmasında yer alan dokuma halı ise “*Türkmen Halıları*” (URL 9) bölümünde soğuk kış günlerinde otağ/çadırların

üzerine soğuktan korumak için dekoratif amaçlı örtülmektedir.

Şekil 12.

Geleneksel Mobilya ve Dekoratif Eşyalar / Dekoratif Eşyalar



Çizgi filmde tespit edilen somut kültürel miras unsurlarından geleneksel kıyafetler/otağ-çadır öğelerinden sonra en çok kullanıldığı tespit edilen kalkan, ok, at arabasıdır. Çizgi filmin her bölümünde Kaycı Dede'nin ateş etrafında obadaki çocukları toplayıp halk hikâyesi/efsaneler anlatırken arkasında bölümün temasıyla ilgili öğeleri barındırırken sabit olan kalkan, ok ve otağların yanında duran at arabası dekoru dikkat çekmektedir. *"Türkmen Halıları"* bölümünde dokuma halı, *"Tuğrul Kuşu"* bölümünde Tuğ' dan yapılmış sancak ve önemi aktarılmaktadır.

Çizgi filmler sadece eğlence amaçlı değil aynı zamanda farklı kültürlerin, dönemlerin ve yaşam tarzlarının bir yansımasıdır. Çizgi filmlerde sıkça karşımıza çıkan geleneksel mobilyalar, hikâyenin geçtiği dönemi ve kültürü belirlemede önemli rol oynamaktadır. Kullanılan mobilya ve dekoratif eşyalar, sadece Şekil bir öge olmakla kalmaz, aynı zamanda hikâyedeki karakterlerle özdeşleşmektedir. Bu unsurlar çizgi filme derinlik ve anlam katmaktadır.

“Aybek” Çizgi Filminde Yer Alan Somut Olmayan Türk Kültürel Miras Unsurlarının Sınıflandırılması

Tablo 2.

“Aybek” Çizgi Filminde Yer Alan Somut Olmayan Türk Kültürel Miras Unsurlarının Dağılımı

	Anahtar Bulgular		Frekans	Yüzde (%)
Din ve İnançlar	Halk inançları	Geleneksel İnanışlar	11	10,0
Dil ve Edebiyat	Türk Dili	Atasözü/Deyim	2	1,8
Müzik, Halk oyunu ve Ata Sporları	Halk Müziği ve Türküler		1	0,9
	Ata Sporları	Cirit	4	3,6
Tören ve Kutlamalar	Bayram ve Festivaller	Geleneksel festival ve Törenler	2	1,8
Ahlaki Değer ve Gelenekler	Aile Bağları		2	1,8
	Dayanışma		17	15,5
	Gelecek Nesillere Kültürel Aktarım		18	16,4
	Kültürel Miras ve Değerlere Önem		25	22,7
Edebi ve Sanatsal İfadelerin Aktarımı	Halk Hikâyesi ve Efsanelerin Aktarımı		40	36,4
	Geleneksel El Sanatları ve El İşlerinin Kültürel Aktarımı		13	11,8
Ritüeller ve Adetler	Mevsimlik Ritüeller		2	1,8
Total			110	100,0

Din ve İnançlar

“Aybek” çizgi dizisinin somut olmayan Türk kültürel miras unsurları incelendiğinde, din ve inanç unsurlarının özel bir öneme sahip olduğu ortaya çıkmaktadır. Çizgi filmde yer alan 110 unsurdan 11’inde geleneksel inançlardan bahsedildiği tespit edilmektedir. “*Kıymetli Kitap*” bölümünde Günççek karakteri hangi mantarın zehirli hangisinin zehirsiz olduğunu bildiğini, bunu ninesinden öğrendiğini ve aynı bölümde kurutulmuş otlardan merhem yapmayı da ninesinden öğrendiğini belirtmektedir. “*Kopuz*” bölümünde, Kaycı Dede’nin çocuklara masal anlatırken, eskiden kopuzun iyi çalması için kopuzun tımar edilip çıkarılan tellerle tamir edildiğini ve kopuzun daha üstün bir ses çıkardığının algılandığını anlattığı sahnede geleneksel inanışlar tartışılmakta, aynı sahnede o dönemin insanların estetik açıdan en hoş olmak için atın kuyruğundaki tüylerden saç yaptıkları anlatılmaktadır. Bu uygulama geleneksel bir inanç olarak sınıflandırılırken, bir halk hikâyesi/efsane olarak sunulmaktadır. Hikâye olarak anlatılan inançlar çocukların hayal gücünü besler ve yaratıcılıklarını geliştirmektedir.

“*Türkmen Halıları*” başlıklı bölümde, Türkmen halılarında kullanılan motiflerin önemi vurgulanmaktadır. Kaycı Dede, Türkmen halıları bağlamında, bereket, iyi talih, refah, uzun ömür ve kahramanlığı simgelediğine inanılan koçboynuzu motifinin önemine açıklık getirmektedir. Bölümün final sahnesinde Günççek, Aybek ve Talay’ın halıyı dokumaması gerektiğini, çünkü küpe motifinin evliliğe talip kızlar tarafından dokunduğunu belirtmekte ve geçmişteki geleneksel inanışlar bu şekilde izleyiciye aktarılmaktadır. “*Demirci*” bölümünde Kaycı Dede, eskiden demircilerin demir dövdüğü uçsuz bucaksız dağlardan çıkan suyun önemine dikkat çekmektedir. Bu suda üretilen çeliğin inanışlara göre oldukça sağlam olduğu aktarılmaktadır. Ayrıca Kaycı

Dede "Tuğrul Kuşu" bölümünde geleneksel inanışları genellikle anlatılarına dâhil etmektedir. Bu bölümde de Tuğ' un devletin simgesi olduğu ve devlet için önemi ortaya konmaktadır. "Ak Sakallı" başlıklı bölümde ise Aybek, baskın elini kullanamamasına neden olan bir el yaralanması geçirir. Kendisine kırık ve çıkık tedavisinde uzman olan ve obada buna inanılan dedeye gitmesi tavsiye edilir.

Çizgi filmde aktarılan geleneksel inançlar, Kaycı Dede tarafından genellikle halk hikâyeleri izleyicinin ilgisini çekmek amacıyla sunulmaktadır. Çizgi film incelendiğinde, TRT Çocuk kanalında din ve inançlar alt başlığı altında "İslam" ile ilgili herhangi bir bulguya yer verilmediği görülmüştür. Youtube'da ise "Aybek" çizgi filminin Ramazan Neşesi/İftar Sofrası ve Ramazan Neşesi/Sahuru Beklerken adlı üç dakika süren iki özel bölümü İslam'a ait bulgular içermekte olup TRT Çocuk kanalında yer almadığı için çalışmaya dâhil edilmemiştir.

Dil ve Edebiyat

Çizgi filmin dil ve edebiyat bulguları incelendiğinde genellikle günlük dil kullanılmakla birlikte atasözü/deyimlere yer verildiği de tespit edilmektedir. "Balık" bölümünün son sahnesinde "her şeyin fazlası zarar" atasözü kullanılırken, "Yardım" bölümünde "açgözlülük" deyimine atıfta bulunulmakta ve Kaycı Dede kendisini dinleyen çocuklara "ihtiyacından fazlasını almak" deyimini açıklamaktadır. Çizgi filmin renkli dünyası çocuklara değerleri ve gerçekleri sunduğu gibi aynı zamanda öğreti sürecinde deyim /atasözlerine de yer vermektedir. Deyim ve atasözlerinin çocukların dil becerilerini geliştirdiği göz önüne alınırsa çizgi filmde daha çok deyim ve atasözü geçen sahnelerin gerekliliği tespit edilmektedir.

Müzik, Halk Oyunu ve Ata Spor

"Aybek" çizgi filminin müzik, halk oyunu ve ata sporu sınıflandırılmasında ilk olarak halk müziği ve türküler eşliğinde söylenen somut olmayan kültürel miras unsurları ele alınmaktadır. "Kopuz" bölümü 1. dakika 2. saniyesinde Aybek, kopuz ile çalgı çalmaktadır.

Şekil 13.

Müzik, Halk Oyunu ve Ata Spor/ Ata Spor/Cirit



Çizgi filmde halk oyunu sınıflandırmasında yer alan horon, zeybek ve halay bulgularına rastlanamamıştır. Ata sporlarından cirit ise ayrı bir önem verilmektedir. Cirit, sopalarla oynanan bir oyundur ve Türklerin yüzyıllar boyunca oynadığı en önemli tören ve meydan oyunlarından biridir. Orta Asya'da yaşayan Türkler barış zamanlarında atlarını ve askerlerini atlı cirit oyunu ile fiziksel ve ruhsal olarak iyi durumda tutmuşlardır. Atlı ciritin belirleyici özelliklerinden biri de diğer sporlarda pek rastlanmayan rakibi affetme özelliğidir. Bu bakımdan cirit asil bir yapıya sahiptir (Koçan, 2007, s. 31) Bölüme de adı verilen "Cirit" sporunun başışlama kuralı 1. dakika 44. saniyede Talay karakteri tarafından aktarılmaktadır (Şekil 13). 7. dakika 45. saniyede ve 8. dakika 45. saniyede ve son olarak 10. dakika 44. saniyede cirit atmaya yer verilmektedir. Ciritin bu kadar köklü bir geçmişe sahip olması, doğal olarak çizgi filmlere de konu olmasına neden olmaktadır. Çizgi filmdeki sahneler sayesinde ciritin önemi, nasıl oynanması gerektiği, hangi malzemelerin kullanıldığı çocuklara aktarılmaktadır.

Şekil 14.

Müzik, Halk Oyunu ve Ata Sporu/ Ata Sporu/Diğer: Yağlı Kütük



Çizgi filmde tasvir edilen bir diğer spor da yağlı kütüktür. *"Takım İşi"* başlıklı bölümün, 1. dakika 36. saniyesinde oba oyunlarında en yetenekli takımı seçmek için oyunlar oynanmaktadır. Seçim sürecine Aybek, Günçiçek ve Talay da katılmaktadır. Etap tamamlandıktan sonra obada Aybek'e, Günçiçek sağa düşerken neden kendisini sola attığı sorulur. Dengeyi sağlamak için böyle yaptığını, aksi takdirde ekibin dengesinin bozulacağını söyler. Ayrıca takım olmanın bu tür hareketleri gerektirdiğini belirtir. Bölüm, Ayçiçek, Talay ve Aybek'in seçmeleri kazandığının açıklanmasıyla sona erer.

Tören ve Kutlamalar

Çizgi filmin tören ve kutlamalar bulguları incelendiğinde Hıdırellez, bayram gibi kutlamalara yer verilmezken, geleneksel festival ve tören bulgusu tespit edilmektedir. *"Demirci"* bölümünde 'ad alma töreni' dikkat çekmektedir. Demirin Türk yaşamındaki önemi, onun mitolojik niteliklerle donatılması sonucunu doğurmaktadır. Türk hükümdarları bahar bayramında örs üzerinde demir döverek bir tören icra etmektedir. (Çoruhlu, 2002, s. 71). Çizgi filmin 3. dakikasında da Kaycı Dede, obadaki çocuklara ad alma törenini; *"Obadakiler kahramanlıklarla ad almaktadır. Bu bize atalarımızdan bir miras. Günlerden bir gün obada ad alma töreni olacakmış. Obanın demircisi de ad alacak kahramanlara hediyeler yapacakmış, ancak bunu dağların arasında en gözde demircilerin demir dövdüğü yere kimse ulaşamıyormuş..."* diyerek halk hikayesi/efsane anlatırken ad alma törenine dikkat çekmektedir. Aynı bölümün 10. dakika 33. saniyesinde ad alma törenine hediyelerin yetiştigi ve adını alana hediyelerin verildiği anlatılarak hikâye sonlanmaktadır. Kültürel zenginliklerin aşılarmaya çalışıldığı çizgi filmde, çocuklar eğlenirken hem sosyal hem de kültürel gelişimleri desteklenmektedir.

Ahlaki Değer ve Gelenekler

"Aybek" çizgi filminin genelinde kültürün mitolojik izleri dikkat çekmektedir. Çizgi filmde, kültürün somut olmayan miras unsurlarından ahlaki değer ve gelenek unsurları incelendiğinde; kültürel miras ve değerlere önem, gelecek nesillere aktarım, dayanışma ve aile bağları bulguları tespit edilmektedir. Misafirperverlik ve komşuluk bağları izlerine ise rastlanmamıştır. Aybek çizgi filminin her bölümünde yer verilen kültürel miras ve gelecek nesillere aktarım unsurlarına ayrıca önem verilmektedir. Öne çıkan sahneler ise şu şekildedir: *"Hükümdarın Ödülü"* bölümünde Aybek'in torunlarına miras kalması için kalkan yapması, *"Bilginin Önemi"* bölümünde Günçiçek'in ninesinden kurutulmuş otlardan merhem ve ilaç yapıldığını öğrendiğini, Aybek'in ise bu öğrendiklerini deftere yazıp gelecek nesillerin de faydalanmasına vurgu yapmaktadır. *"Bereketli Ova"* bölümünde Aybek ve Talay okçuluk ile atışlar yaparken, Aybek: *"Okçuluk bizim geleneğimizde var"* diyerek Talay'ı ok atması için teşvik etmesi, aynı bölümde Kaycı Dede obadaki çocuklara doğanın dengesinin korunmasını gerektiğini, israfın kötü olduğu ve doğayı korumak gerektiğine vurgu yaparak kültürel miras ve değerlere önemi aktarmaktadır. *"Değirmen Taşı"* bölümünde Günçiçek: *"Değirmen taşı oba için çok önemli, ninem söylemişti değirmen akarsu aktıkça dönüyor ve o taşlarda insanlara un, hayvanlara yem üretiliyor. Değirmen oba için çok önemli..."* diyerek değirmen ve değirmen taşının önemi vurgulamakta ve nesillere aktarılmaktadır.

"Türkmen Halıları" bölümünde obadakilerin üşümek için birbirine halı hediye etmesi dayanışmayı ön plana çıkarmaktadır. Aynı bölümde yer alan halıların üzerine dokunan uzun yaşamı temsil eden hayat ağacı; bereket, uğur, kısmeti koçboynuzu; evlenmek isteyen kızların dokuduğu küpe motiflerinin anlamlarının açıklanması ve nesillere aktarılması da kültürel değerlere önemi vurgulamaktadır. *"Demirci"* bölümünde çocukların kahramanlıklarıyla ad aldıklarını bunun atalardan miras kaldığı,

ataların isim töreninde hediye için demir dövdükleri suyun önemi ve atalarımızın sürekli orda demir dövdüğü için o suyun önemine dikkat çekilmektedir. “Cirit” bölümünde ciritin atalarımızdan bize, bizden torunlarımıza kalacak bir ata sporu olduğu, “Bitikçi” bölümünde ise Kaycı Dede: “*Bitikçiler hanların, beylerin sözlerini taşlara çekiç ve çivi kullanarak yazarlarmış. Bazen motif ve bazen de Görseller dokurlarmış sert kayalara. O yazmalar sonraki nesillere kalırmış*” diye bitikçilerin kim olduğunu anlatarak gelecek nesillere aktarmaktadır. “Bitikçi” bölümünde kültürel miras ve gelecek nesillere aktarımın izlerine ayrıca önem verilmektedir. “*Atalarımızın sözleri bizlere nasıl kaldıysa, bizim de duvarlara çizdiğimiz Görseller, mürekkep ile yazdığımız sözlerde gelecek kuşaklara kalmalı*” diyerek kültürel miras ve değerlere önem verilirken, bunların nesillere aktarılmasının da önemine vurgu yapılmaktadır. Bölümün sonunda ise değerlerin gelecek nesillere kalması için ayrıca önem veren Günçiçek karakteri, “*...hiç sıkılmadan yazacağım bu tarifler torunlarıma kalmalı*” diyerek gelecek nesillere aktarım bulgularını izleyiciye aktarmaktadır.

“Aybek” çizgi filminin 19 bölümü ele alındığında Türk kültürel miras/değerlere önem ve gelecek nesillere kültürel aktarım unsurlarında öne çıkan sahnelerden olan “Çöl” bölümünün 10. dakika 23. saniyesinde Kaycı Dede obadaki evlatlara şu sözlerle aktarmaktadır: “*Evlatlar nereye gidilirse gidilsin orayı vatan yapmak orda gelişen kültürle olur, orda büyüyen fidanla olur, vatan bir bahçe sizlerde içindeki çiçeklersiniz. Ben nasıl sizleri bu hikâyelerimle suluyorsam sizlerde bahçenizdeki fidanları çiçekleri sulayacaksınız, sular azaldığında da su makinesi yapacak kadar bilgili olmalısınız.*” diyerek vatanın, kültürün, kültürel değerlerin ve kültürel mirasın önemine dikkat çekmektedir.

Edebi ve Sanatsal İfadelerin Aktarımı

Çizgi filmde sunulan edebi ve sanatsal ifadelerin aktarımı sınıflandırmasında halk hikâyeleri ve efsanelerin yanı sıra geleneksel el sanatları ve el işlerinin kültürel aktarımına da yer verilmektedir. “Aybek” çizgi filminin her bölümünde, çizgi filmin başında Kaycı Dede tarafından obadaki çocuklara halk hikâyeleri ve efsaneler aktarılmakta, çizgi filmin sonunda ise kahramanların oba için verdikleri mücadele üzerinden öğütler verilmekte ve dersler çıkarılmaktadır. Ayrıca, ahşap işçiliği, dokumacılık, demircilik ve taş üzerine yapılan el sanatlarını içeren bölümlerde tespit edilen Türk kültürünün somut miras unsurlarının yanı sıra, somut olmayan kültürel miras unsurları geleneksel el sanatları ve zanaatların kültürel aktarımı ile çizgi filmde sunulmaktadır.

Ritüeller ve Adetler

“Aybek” çizgi filminin somut olmayan Türk kültürel miras unsurları sınıflandırmasının son ögeleri arasında ritüeller ve adetlere yer verilmektedir. Çizgi filmde doğum, evlilik ve ölüm adetleri bulgularına rastlanmazken, mevsimlik ritüelleri bulguları iki sahnede tespit edilmektedir. “Kopuz” (URL 6) bölümünde mevsimlik ritüel olan “Çille Gecesi” ritüeli aktarılmaktadır.

Kış mevsiminin en uzun süren gecesi 22 Aralığı çille günü/bayramı olarak adlandırılmaktadır. Çille gecesinin akşamı ateşler yakılır, ateşlerin üstünde atlanır, dans edilir ve eğlenceli oyunlar oynanır, yemekler pişirilir (Rüstemov, 2019, s. 137). Çizgi filmde “Kopuz” (URL 6) bölümünün 1. dakika 57. saniyesinde Kaycı Dede obadaki çocukları ateş etrafında toplayarak Çille Gecesi’ni ve yaşanan bir efsaneyi anlatmaktadır. “*Bu gece yılın en uzun gecesi evlat. Atalarımız yıllardan beri bu gece için dualar eder, gelecek günlerin bolluk bereket getirmesini dilemiş. Bu gece efsaneler anlatılır, kopuzlar çalınır, bol bol pişirilen yemekler herkese ikram edilir.*” Aynı bölümün 10. dakika 54. saniyesinde otağ/çadır önünde Çille Gecesi kutlanarak bölüm sonlanır. Çizgi filmlerdeki farklı ritüel ve adetlerle çocuklar dünyanın çeşitliliğine dair farkındalık kazanır.

Tartışma

Çizgi filmler, kültürel mirasın aktarımı ve toplumsal kimliğin inşasında önemli bir araç olarak öne çıkmaktadır. Efsanelerden günümüz değerlerine uzanan geniş bir tematik çerçevede, izleyicilere hem eğlenceli hem de düşündürücü içerikler sunar. Aynı zamanda kültürel çeşitliliğin tanıtılması ve farklı kültürlerin anlaşılması açısından da etkili bir iletişim mecrasıdır.

Çizgi filmlerde kültürün aktarımı ile ilgili alanyazın incelendiğinde, Gümüüşçü (2018) çalışmasında somut ve somut olmayan kültürel miras da dâhil olmak üzere Türkiye’nin tüm kültürel ve doğal varlıklarının tespit edilmesi ve kataloglanmasının zorunlu olduğunu belirtmektedir. Uçan (2018) çalışmasında çizgi filmler aracılığıyla kültürel unsurların nesilden nesile aktarılmasının mümkün olduğunu ileri sürmektedir. Altmış ve Altun (2021) tarafından yapılan bir çalışmada, çocukların ilgisini çeken çizgi filmler aracılığıyla eğlenerek sıkılmadan kalıcı öğrenmenin mümkün olduğu sonucuna varılmıştır. Aslan (2021) ise çalışmasında, animasyonun 21. yüzyılın en önemli kültürel aktarım kanallarından biri olduğu ve animasyonun kültürel aktarım üzerinde derin bir etkiye sahip olduğu tespit etmiştir.

TRT Çocuk kanalında Türk kültür öğelerini aktarmayı amaçlayan çizgi filmleri ele alan çalışmalarda da Türk kültür unsurlarına yer verilmiştir. Yardımcıel ve Kılıç (2023) tarafından yapılan çalışmada, Doru çizgi filmi ele alınmış ve aile birliği, sevgi, saygı, dayanışma, duyarlılık ve yardımseverlik değerlerinin en yaygın olduğu görülmüştür. Özdal (2023) ise Aybek çizgi filmini ele alarak sözlü kültür dönemini temsil ettiği düşünülebilecek bir dizi unsura yer vermiştir. Selanik Ay ve Korkmaz (2017) "Küçük Hezarfen" çizgi filmini örneklemine almış ve içerikte bilimsellik, yardımseverlik, sevgi, duyarlılık, dayanışma, saygı, sorumluluk, hoşgörü, sağlıklı olmanın önemi, empati, çalışkanlık, estetik, vatanseverlik, misafirperverlik, dürüstlük, aile birliğinin önemi, barış, adalet, temizlik, özgürlük ve bağımsızlık gibi değerler tespit etmiştir. Yörük kültürüne ait unsurları bünyesinde barındıran Maysa ve Bulut çizgi filminin, kültür aktarımı ve somut olmayan kültürel mirasın korunması alanında önemli bir katkıyı temsil etmektedir. Her bölümde farklı gelenek, görenek ve uygulamalara atıfta bulunulurken, modern çağda unutulmaya yüz tutmuş halk inanışları yeniden canlandırmaktadır. Ayrıca Türk misafirperverliği, eğitimcilere verilen değer, sevgi ve hayvanların korunması gibi önemli toplumsal özellikler vurgulanmaktadır (Karakuş, 2016). Maysa ve Bulut' da yer alan yemek kültürü (Erdem, 2020), dokuma kültürü ve karikatürde unutulma riski taşıyan Türk kültürüne ait örf, adet ve gelenekler araştırmacılar tarafından tespit edilmiştir (İslim ve Kılıçarslan, 2020).

Bu çalışmada ise, Aybek çizgi filmi örneği üzerinden Türk kültürel mirasının görsel anlatılar aracılığıyla çocuklara nasıl aktarıldığı derinlemesine incelenmiştir. TRT Çocuk kanalında yayınlanan Aybek çizgi filmi, her bölümünde farklı temalar üzerinden Türk kültürünün zenginliğini ve çeşitliliğini yansıtmakta ve somut/somut olmayan kültürel miras unsurlarını sistemli bir biçimde temsil etmektedir. Çalışma kapsamında nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi ve içerik analizi birlikte kullanılmış; sonuç olarak çizgi filmde toplam 110 adet somut ve somut olmayan kültürel miras unsurunun yer aldığı tespit edilmiştir.

Araştırma, önceki çalışmaların genellikle yalnızca değer aktarımı veya belirli bir kültürel unsur üzerinden sınırlı analiz yaptığı yapısına kıyasla, çok daha kapsamlı bir kültürel envanter sunmaktadır. Aybek çizgi filmi örneğinde kültürel miras unsurlarının hem nicel olarak belirlenmesi hem de içeriksel temsillerinin sistemli şekilde sınıflandırılması bakımından literatüre yeni bir katkı sağlamaktadır. Çalışma, çocuklara yönelik medya içeriklerinin yalnızca eğlence aracı değil, aynı zamanda güçlü bir kültürel eğitim ve hafıza aktarım mekanizması olduğunu vurgulaması açısından da önem taşımaktadır.

Sonuç ve Öneriler

Elde edilen bulgular doğrultusunda, incelenen "Aybek" çizgi filminde somut kültürel miras unsurları arasında en sık rastlanan öğelerin geleneksel kıyafetler, otağ/çadır, kalkan, ok ve at arabası olduğu belirlenmiştir. Somut olmayan kültürel miras öğeleri bakımından ise halk hikâyeleri ve efsanelerin aktarımı, kültürel değerlere verilen önem, gelecek kuşaklara miras bırakma bilinci ve dayanışma temaları ön plana çıkmaktadır. Bu unsurların çizgi film aracılığıyla çocuklara aktarılması, onların kültürel kimlik bilinci geliştirmelerine ve aidiyet duygularını güçlendirmelerine katkı sağlayabilmektedir. Çocukların kendi kültürlerine dair öğeleri tanımları hem bireysel farkındalıklarını artırmakta hem de dünyayı algılama biçimlerini zenginleştirmektedir.

Öte yandan, çizgi filmde bazı kültürel miras unsurlarına yer verilmediği de dikkat çekmektedir. Somut kültürel miras kapsamında; çinçilik ve bakır-gümüş işlemeciliği gibi el sanatları, ney ve bağlama gibi müzik aletleri, miğfer gibi savaş araçları, yüklük ve sandık gibi geleneksel mobilyalar ile ibrik ve güğüm gibi süs eşyalarına yer verilmediği tespit edilmiştir. Somut olmayan kültürel miras açısından ise kullanılan dilin günlük konuşma diliyle sınırlı kaldığı, atasözlerinin kullanılmadığı, horon, zeybek, halay ve güreş gibi geleneksel kültürel öğelerin yer almadığı görülmüştür. Ayrıca Ramazan ve Kurban Bayramı, Hıdırellez gibi önemli gün ve festivallerin yanı sıra, misafirperverlik ve komşuluk ilişkileri gibi ahlaki değerler ile doğum, evlenme ve ölüm ritüellerine de yer verilmediği belirlenmiştir. Bu eksiklikler, çizgi filmin kültürel aktarım potansiyelinin belli açılardan sınırlı kaldığını göstermektedir.

Günümüzde teknolojik gelişmelerin baş döndürücü bir hızla ilerlemesi, kültürel miras ve geleneksel değerlerin dönüşüm geçirmesine neden olmaktadır. Yeni teknolojiler, bir yandan kültürel mirasın korunması ve yaygınlaştırılmasına imkân tanırken, diğer yandan geleneksel pratiklerin unutulmasına veya biçim değiştirmesine yol açabilmektedir. Özellikle dijital teknolojilere erken yaşta maruz kalan çocuklar, sosyal medya, dijital oyunlar ve çevrimiçi içeriklerle daha fazla vakit geçirerek geleneksel oyun, etkinlik ve el sanatları gibi kültürel faaliyetlere ilgilerini yitirebilmektedir. Bu durum, kültürel mirasın kuşaktan kuşağa aktarımını tehdit etmektedir.

Bu dönüşüm sürecinde, çocukların dijital içeriklerle kurduğu etkileşim biçimleri, yalnızca kültürel pratiklerden uzaklaşmalarına değil, aynı zamanda yeni davranış kalıplarını benimsemelerine de zemin hazırlamaktadır. Bu noktada, Bandura'nın Sosyal Öğrenme Kuramı çerçevesinde geliştirdiği model alma süreci büyük önem taşır. Bandura, bireylerin davranışları gözlem yoluyla öğrendiğini ve bu öğrenme sürecinin üç tür model aracılığıyla gerçekleştiğini belirtmektedir: Canlı model (doğrudan gözlemlenen gerçek kişiler), sembolik model (çizgi film, oyun karakteri, sosyal medya fenomeni gibi kurguya dayalı figürler) ve sözlü direktifler (bir davranışın nasıl yapılması gerektiğini anlatan açıklamalar). Günümüzde özellikle sembolik modeller, dijital medya aracılığıyla çocukların gündelik yaşamında merkezi bir konuma yerleşmiştir. Bu karakterler aracılığıyla iletilen değerler, normlar ve davranış biçimleri, çocukların kültürel kimliklerinin ve sosyal rollerinin şekillenmesinde doğrudan etkili olmaktadır. Bandura'ya göre bu üç model arasında en etkili olanı sembolik modeldir; çünkü bu model, geniş kitlelere ulaşabilmekte ve tekrar yoluyla öğrenmeyi pekiştirmektedir. Dolayısıyla çocukların medya yoluyla karşılaştıkları içerikler, geleneksel kültürel miras unsurlarının yerine alternatif bir öğrenme ve davranış kaynağına dönüşebilmekte bu da kültürel aktarımın yönünü ve biçimini köklü bir şekilde değiştirebilmektedir.

Bu bağlamda, kültürel değerlerin korunması ve çocuklara aktarılması sürecinde ebeveynlerin, eğitimcilerin ve toplumun diğer paydaşlarının bilinçli bir rol üstlenmesi önem taşımaktadır. Özellikle animasyonlar ve çizgi filmler, çocuklara kültürel içeriklerin eğlenceli ve etkili bir biçimde sunulması açısından önemli fırsatlar sunmaktadır. Kültürün renkli ve dinamik dünyası, görsel anlatım gücü yüksek yapımlarla çocuklara daha erişilebilir hale getirilebilir. Bu tür yapımlar sayesinde çocukların kültürel değerlere karşı farkındalık kazanmaları, bu değerleri içselleştirmeleri ve geleceğe aktarmaları desteklenebilir.

Ayrıca, teknoloji ile kültür arasındaki dengeyi sağlayan içeriklerin üretilmesi, çocukların hem çağın gerekliliklerine uyum sağlayan bireyler olarak yetişmesini hem de kültürel kimliklerini korumalarını mümkün kılacaktır. Aktarılan kültürel kodların modern dünyanın değerleriyle uyumlu biçimde yapılandırılması, çocukların özgüven, düşünce özgürlüğü ve yaşam hakkına saygı gibi temel insani değerleri de içselleştirmelerine katkı sağlayacaktır. Bu nedenle, çocuklara yönelik kültürel içerik üretiminde pedagojik duyarlılığa ve kültürel sürdürülebilirliğe öncelik verilmesi gerekmektedir.

Çizgi filmlerdeki Türk kültürel unsurlarına yönelik yapılacak gelecek araştırmalar, mevcut bilgi birikimini derinleştirmek ve daha sağlam ampirik kanıtlar sunmak amacıyla iki ana eksen üzerinde yoğunlaşmalıdır. Öncelikle, Türk kültürel öğelerini içeren çizgi filmlerin kapsamlı bir meta-analizi gerçekleştirilmeli ve bu filmlerin içeriğine dair detaylı bir katalog oluşturulmalıdır. Bu yaklaşım, farklı çalışmaların bulgularını sentezleyerek genel eğilimleri ve örüntüleri ortaya koyacak, böylece araştırmacılar için değerli bir referans kaynağı işlevi görecektir. İkinci olarak, bu tür çizgi filmleri izleyen çocuklarda kültürel aktarımın ve kimlik gelişiminin ne düzeyde gerçekleştiğini doğrudan değerlendirmek için izleyici odaklı yöntemler (özellikle odak grup görüşmeleri ve anket çalışmaları) kullanılmalıdır. Bu ampirik yaklaşımlar, teorik çıkarımların ötesine geçerek, çizgi filmlerin çocukların kimlik ve aidiyet duyguları üzerindeki somut etkilerini daha kapsamlı ve güvenilir bir biçimde ortaya koyma potansiyeli taşımaktadır.

Yazar Katkıları: Fikir-İ.K.; Tasarım-İ.K.; Denetleme-E.K.; Kaynaklar-İ.K.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi-İ.K.; Analiz ve/veya Yorum-S.K.; Literatür Taraması-S.K.; Yazma-E.K.; Eleştirel İnceleme-E.K.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazarlar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Finansal Destek: Yazarlar, bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Author Contributions: Concept-İ.K.; Design-İ.K.; Supervision-E.K.; Resources-İ.K.; Data Collection and/or Processing-İ.K.; Analysis and/or Interpretation-S.K.; Literature Search-S.K.; Writing-E.K.; Critical Review-E.K.

Peer-review: Externally peer-reviewed

Conflict of Interest: The authors declare no conflict of interest.

Financial Support: The authors declared that they received no financial support for this study.

Kaynaklar

Alizade, R. (2020). Türk dünyası halk edebiyatında oba inancı. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 13(30), 670-679.

Altınış, Z. G., & Altun, M. (2021). Pırıl çizgi filminin değerler eğitimi açısından değerlendirilmesi. *Opus International Journal of Society Researches*, 17(38), 5382-5411. <https://doi.org/10.26466/opus.752885>

- Alyılmaz, C. (2004). Petroglifler (kaya üstü tasvirler). *Journal of Turkic Civilization Studies*, 1(1), 157-163.
- Arı, A. S. (2006). Türklerde kıyafetin kısa tarihi. *Atatürk Araştırma Merkezi Dergisi*, 22(64-66), 141-160.
- Artun, E. (2015). *Türk halkbilimi*. Karahan Kitabevi.
- Aslan, E. (2021). Animasyon (çizgi film) tarihine kültür aktarımı açısından bir bakış. *Folklor/Edebiyat*, 27(108), 1059-1074. <https://doi.org/10.22559/folklor.1953>
- Bandura, A. (2007). Albert Bandura. In G. Lindzey & W. M. Runyan (Eds.), *A history of psychology in autobiography*, Vol. 9, pp. 43-75). American Psychological Association
- Büken, N. R. O. (2005). El dokumacılığının ve el dokuma tezgâhının tarihçesi, el dokuma tezgâhı çeşitleri. *Sanat Dergisi*, 8, 63-84.
- Cuche, D. (2004). *Sosyal bilimlerde kültür kavramı* (Çev. Turgut Arnas). Bağlam Yayınları.
- Çolak, M. (2018). Türkçe'nin söz varlığında kılıç. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi*, 7(4), 2154-2188.
- Çoruhlu, Y. (2002). Hun sanatı. H. C. Güzel, K. Çiçek & S. Koca (Ed). *Türkler Ansiklopedisi* içinde (ss. 54-76). Yeni Türkiye Yayınları.
- Demirarslan, D. (2019). Türk yaşam kültüründe oturma mobilyasının değişimi ve gelişimi. *The Journal of Turk-Islam World Social Studies*, 16(16), 71-85. <https://doi.org/10.16989/tidsad.1484>
- Deniz, G. (2021, 15-16 Nisan). Çizgi filmlerde kültür aktarımı ve *The Book of Life* çizgi filminin sosyolojik eleştiri yöntemiyle çözümlenmesi. In *Uluslararası Anadolu Sanat Sempozyumu Bildiri Kitabı* (ss. 1622-1636). Dipnot Yayınları.
- Durbilmez, B. (2017) *Türk kültürü dünyası*. Ötüken Yayınları.
- Durmuş, İ. (2019). Eski Türk savaş araç-gereç ve taktiği. *Selçuklu Medeniyeti Araştırmaları Dergisi*, 4, 49-70.
- Enkhbaatar, B. (2013). *Geleneksel Moğol çadırından bağımsız konut yaşamına geçişte mekânsal gereksinimler ve ilişkiler* (Yayı No. 418111002). [Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Eraşar, R. (2012). Âşıklik geleneği bağlamında "bağlama"nın Anadolu'daki yayılma alanları. *International Journal of Social and Economic Sciences*, 2(1), 31-35.
- Erdem, G. (2020). "Maysa ve Bulut" örneğinde yemek kültürü inşası. *Avrasya Dil Eğitimi ve Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 82-99.
- Eşitti, Ş. (2016). Çizgi filmlerde küresel ve yerel kültürün inşası: Caillou ve Pepee örneği. *Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergisi*, 32(32), 125-144.
- Feyzioğlu, N. (2006). Türk dünyasında ve Anadolu'da kopuz. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 12(31), 233-245.
- Gümüşçü, O. (2018). Tarihi coğrafya ve kültürel miras. *Erdem*, (75), 99-120.
- Güngör, E. (2021). Bozkır Türk kültüründe mitolojik demir ve kutsal efendileri (demirciler). *Orta Çağ Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 235-243. <https://doi.org/10.48120/oad.1019992>
- İslim, F., & Kılıçarslan, H. (2020). Maysa ve Bulut çizgi dizisi "yapıcı eleştiri" bölümünün geleneksel dokuma kültürü açısından incelenmesi. *Art-E Sanat Dergisi*, 13(25), 422-442. <https://doi.org/10.21602/sduarte.685188>
- Kaplan, M. (2001). *Kültür ve dil* (14. baskı). Dergâh Yayınları.
- Karakuş, N. (2012). *Türkçe Öğretiminde Kaynak Metin Kullanımı*. PegemA Yayıncılık.
- Karakuş, N. (2016). Maysa ve Bulut isimli animasyon çizgi filmin kültürel öğeler açısından incelenmesi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(34), 134-149.
- Kılıç Karatay, S. (2019). Aksaray ahşap işçiliği ve oyma sanatı. *Journal of Awareness*, 3(5), 145-150. <https://doi.org/10.26809/joa.2018548624>
- Koç, F., & Koca, E. (2023). Orta Asya'dan Anadolu'ya Türklerde giyim kuşam kültürü ve tarihsel kökenleri. G. Erdoğan (Ed.), *Güzel sanatlarda yenilikçi çalışmalar* içinde (ss. 229-259). Duvar Yayınları.

- Koçan, N. (2007). Geleneksel sporlarımızdan ciritin rekreasyon amacı ile günümüze uyarlanması. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri*, 2(1), 31–39.
- Küçük, M. A. (2018). İslâm öncesinden sonrasına Türk geleneğinde bir yaşam stili: Okçuluk. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4(1), 178–191.
- Labuschagne, A. (2003). Qualitative research – Airy fairy or fundamental? *The Qualitative Report*, 8(1), 100–103. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2003.1901>
- Metin, O., & Ünal, Ş. (2022). İçerik analizi tekniği: İletişim bilimlerinde ve sosyolojide doktora tezlerinde kullanımı. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(Özel Sayı 2), 273–294. <https://doi.org/10.18037/ausbd.1227356>
- Oğuz, M. Ö. (2001). Küreselleşme ve ulusal kalıt kavramları arasında Türk halk bilimi. *Milli Folklor Dergisi*, 13(50), 5–8.
- Oğuz, M. Ö. (2010). *Türk halk edebiyatı el kitabı*. Grafiker Yayınları.
- Ong, W. J. (2013). *Sözlü ve yazılı kültür: Sözü teknolojileşmesi* (S. Postacıoğlu Banon, Çev.). Metis Yayınları.
- Özdal, A. (2023). Kültürel unsurların elektronik ortamda aktarımına bir örnek olarak Aybek çizgi filmi. *The Journal of Social Sciences*, 64(64), 223–236. <https://doi.org/10.29228/SOBIDER.70371>
- Rüstemov, R. (2019). Zencan ve Hemedan ostanlarının geleneklerinin öğrenilmesinin önemi ve güncelliği. *TURAN-SAM*, 11(41), 135–143. <http://dx.doi.org/10.15189/1308-8041>
- San, İ. (2019). Kültür aktarımı ve çağdaş kültür sorunu içinde sanat eğitiminin yeri. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 16(2), 137–145. https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000976
- Selanik, A. T., & Korkmaz, Ç. (2017). Sosyal bilgiler programında yer alan değerler ve kültürel öğeler bağlamında Küçük Hezarfen çizgi filmi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8(2), 49–62.
- Şahin, Ş. U. (2005). Türk kültüründe at arabası (At arabalarının dili). *Bilgi*, (32), 165–178.
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı. (t.y.). *Yaşayan kültür: Ahlat*. <https://ekitap.ktb.gov.tr/tr-80985/giris.html>
- TRT Çocuk. (t.y.). *Aybek*. <https://www.trtcocuk.net.tr/aybek>
- Tuzcuoğulları, T. (2022). Osmanlı Devleti'nde topuz kullanımı üzerine bir araştırma. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 7(4), 446–454. <https://doi.org/10.31680/gaunjs.1203985>
- Türkmen, N. (2013). Çizgi filmlerin kültür aktarımındaki rolü ve Pepee. *Cumhuriyet Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 36(2), 139–158. <http://cujos.cumhuriyet.edu.tr/tr/pub/issue/4347/59453>
- Tylor, E. B. (1958). *Religion in primitive culture*. Harper Torchbooks.
- Uçan, B. (2018). Türk çizgi filmlerinde kültürel kodlamalar. *Journal of International Social Research*, 11(55), 1133–1144. <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.20185537283>
- UNESCO. (2003, 17 Ekim). *Somut olmayan kültürel mirasın korunması sözleşmesi*. <https://www.unesco.org.tr/Pages/181/177/>
- Ünal, S. (2021). Son ustasının ardından Hüyük çömlekçiliği. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 14(34), 679–690. <https://doi.org/10.12981/mahder.909080>
- Wach, E., & Ward, R. (2013). Learning about Qualitative Document Analysis (Version 1). The Institute of Development Studies and Partner Organisations. <https://hdl.handle.net/20.500.12413/2989>
- Wulf, C. (2023). Mimesis. In N. Wallenhorst & C. Wulf (Eds.), *Handbook of the Anthropocene* (pp. 1445–1450). Springer.
- Yardımcıel, F., & Kılıç, D. (2023). Çizgi filmlerin ilettikleri etik değerler bakımından incelenmesi: Doru örneği. *Uşak Üniversitesi Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 9(1), 21–32. <https://doi.org/10.29065/usakead.1257817>
- Yiğit, A. (2007). XIV–XVI. yüzyıllarda Menteşe livasında değirmenler. *Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18, 97–155.