



Araştırma Makalesi • Research Article

An Examination of Subliminal Messages in Animated Series: The Case of “Rick and Morty”

Semih Uçar*, Gülhan Güven**

Abstract: The present study aims to examine the subliminal messages embedded in the animated series Rick and Morty with respect to themes of obscenity, religious belief, and family relationships. Adopting a qualitative research design, the study employs document analysis to explore eleven episodes from the first season of the series broadcast on Netflix. Data were analyzed in line with three main categories—obscene, religious, and familial subliminal messages—based on their frequency, representation, and contextual meanings. The findings indicate that subliminal messages in the series often normalize sexuality, question traditional moral and religious values, and distort healthy family dynamics through humor and parody. These results highlight the potential influence of media on the cognitive, emotional, and moral development of children and adolescents. Therefore, it is suggested that parents, educators, and policymakers develop preventive strategies to promote media literacy and safeguard children from exposure to inappropriate media content.

Keywords: Subliminal Messages, Animation, Rick And Morty, Family Relationships, Values Education

Çizgi Filmlerde Verilen Subliminal Mesajların İncelenmesi “Rick And Morty” Örneği

Öz: Bu araştırmanın amacı, Rick and Morty adlı animasyon dizisinde yer alan subliminal mesajları müstehcen içerik, dini inançlar ve aile ilişkileri temaları açısından incelemektir. Nitel araştırma yöntemiyle yürütülen bu çalışmada, Netflix platformunda yayınlanan dizinin ilk sezonundaki 11 bölüm doküman analizi tekniğiyle değerlendirilmiştir. Veriler, “müstehcen içerikli”, “dini inanç içerikli” ve “aile ilişkilerine yönelik” subliminal mesajların sıklığı, sunum biçimi ve içeriksel bağlamları dikkate alınarak çözümlenmiştir. Bulgular, dizideki subliminal mesajların cinselliği olağanlaştıran, dini ve ahlaki değerleri sorgulayan, aile yapısını zayıflatan biçimlerde mizah ve parodi aracılığıyla sunulduğunu göstermektedir. Bu durum, çocukların bilişsel, duygusal ve ahlaki gelişimleri üzerinde olumsuz etkiler yaratabilecek bir potansiyel taşımaktadır. Elde edilen sonuçlar doğrultusunda ebeveynler, eğitimciler ve politika yapımcıların medya okuryazarlığını güçlendirmeye yönelik önleyici stratejiler geliştirmeleri önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Subliminal Mesajlar, Çizgi Film, Rick And Morty, Aile İlişkileri, Değerler Eğitimi

Cite as/ Atıf: Uçar, S. & Güven, G. (2026). An examination of subliminal messages in animated series: the case of “Rick and Morty. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 14(1), 22-52.
<http://dx.doi.org/10.18506/anemon.1688127>

Received/Geliş: 30 Apr/Nisan 2025

Accepted/Kabul: 15 Nov/Kasım 2025

Published/Yayın: 30 Apr/Nisan 2026

e-ISSN: 2149-4622. © 2026 The Author(s). This article is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0): <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



*Dr. Öğretim Üyesi, Muş Alparslan Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Eğitimi, ORCID: 0000-0002-6723-3437, s.ucar@alparslan.edu.tr

** Doç. Dr., Gazi Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Eğitimi, ORCID: 0000-0007-3597-6301, gulhang@gazi.edu.tr

Introduction

Education is one of the fundamental factors influencing an individual's ability to adapt to the environment in which they live. The process through which an individual interacts with their surroundings and develops permanent and desirable behavioral changes is defined as education (Ertürk, 1979). In cartoons, computer games, and animations—which are among the indispensable entertainment tools for children—educational themes such as honesty, friendship, trust, aesthetics, courage, helpfulness, love of family and homeland, and solidarity frequently come to the forefront. However, each production inherently reflects the values of the culture in which it was created, as well as the ideological orientation of its producers. The fact that products whose producers and ideological tendencies are not clearly known can directly reach the minds of children in their developmental stages without being subjected to any scientific supervision or review process poses a significant risk (Temizyürek & Acar, 2014).

Childhood is a period in which the media exerts a strong influence on the individual's cognitive, emotional, and linguistic development. In this context, cartoons are not merely a means of entertainment but also significant tools of cultural transmission that shape children's language acquisition, value systems, and patterns of social behavior. As Mitchell (1995) notes, some cartoons broadcast in the United States have been regarded as “half-hour commercials for toy companies” (Samuk, 2018). Although this view is open to debate, the intense interest children show in toy versions of cartoon characters supports this assertion. A similar situation is observed in Türkiye as well. In a study conducted by Özdemir and Ramazan (2012), survey results obtained from 940 parents in Isparta revealed that children frequently use the words and expressions they hear in cartoons in their daily conversations. Of the parents, 53.4% stated that their children use such expressions “always” or “often.” This result demonstrates that cartoons have a direct impact on children's language development and vocabulary acquisition. On the other hand, the way foreign cartoons are translated into Turkish may have adverse effects on children's cultural identity. According to Yağlı (2013), the direct translation of expressions that do not exist in the Turkish culture or that carry colloquial or slang meanings may negatively affect children's linguistic development and perception of cultural values. Therefore, cartoons are not only entertaining tools but also decisive elements in children's socialization and cultural learning processes (Samuk, 2018).

With technological advancements, children's opportunities for physical movement have become increasingly limited, directing them to spend more time indoors. As children grow distant from traditional play areas, they expend their energy through electronic devices such as televisions, tablets, computers, and mobile phones. This situation has strengthened the role of digital environments in children's daily lives. Therefore, it is essential for parents, educators, media organizations, and policymakers to take responsibility regarding electronic devices—such as televisions, tablets, computers, and mobile phones—and the content provided through these devices. This is because not every content presented to children may be pedagogically appropriate or carry harmless intentions. It is noted that children tend to be more susceptible to the influence of media content compared to adults, and that the nature of this influence is determined by factors such as the program's content, duration, and mode of presentation (Akyüz, 2013).

Excessive television viewing distances children from activities such as reading, going to the cinema or theatre, and playing with friends, which may negatively affect their physical, cognitive, and social development. As a result, children may be deprived of healthy life experiences (Akyüz, 2013). The messages conveyed to children through cartoons and digital games frequently emphasize the notion that “you exist as long as you consume.” The concept of the “productive-citizen-child,” which developed

over centuries in modern societies, has been replaced in the postmodern era by the understanding of the “consumer-global-child” (İnal, 2009). The presence of sexual content, advertisements for harmful products, or subliminal messages in programs aimed at children may create adverse effects on the social structure. Research indicates that exposure to such content through television and the internet at an early age may be associated with negative behaviors such as smoking and substance use, alcohol consumption, obesity, theft, and academic failure (Klein et al., 1993; Akyüz, 2013; cited in Temizyürek & Acar, 2014).

The rapid scene transitions in television and digital content create a pace that exceeds children's cognitive capacity and exposes them to numerous messages that they cannot comprehend (Akbulut, 2013). Children are mostly passive viewers in this process and may be exposed to content that is not age-appropriate. Through these contents, children unconsciously acquire knowledge about gender roles, cultural values, and social roles. It has also been observed that they develop a subjective consumption culture based on the models presented in advertisements.

Research shows that children begin watching television from a very young age. Yalçın and colleagues (2002) found that the average age at which children begin watching television ranges from 1.6 to 2.7 years. Ayrancı and colleagues' (2004) research found that children begin watching television from the age of 3–4 and watch an average of 1–2 hours of television per day until the age of 12–13. These findings reveal that the quality of content is as decisive for child development as the duration of viewing. Programs watched on television or digital platforms are directly reflected in children's games, words, and behaviors (Ayrancı et al., 2004). Various studies also support the fact that the level of influence of media varies according to children's developmental characteristics, gender, and age variables (Kuruoğlu, 2001; cited in Öztürk & Karayağız, 2007).

A review of the relevant literature reveals that studies addressing subliminal messages in cartoons are quite limited. In their study, Temizyürek and Acar (2014) analyzed the subliminal messages intended to be conveyed through cartoon posters, while Gümüş and Adam (2020) examined the effects of cartoons on children. Similarly, Kanbur (2020) evaluated the negative impacts of subliminal messages found in visual media tools on child health within the framework of existing literature. Another study conducted by İşleyen (2020) investigated explicitly depicted sexual elements in cartoons that are frequently watched by children.

When the literature is evaluated as a whole, it is observed that studies focusing on subliminal messages in cartoons are limited and that this topic has only recently begun to attract the attention of researchers. This situation indicates that the subject remains current both academically and socially, and that conducting in-depth research may contribute significantly to the field. In this context, the present study is expected to fill the existing gap in the literature and contribute to raising awareness regarding subliminal messages.

Purpose of the Study

The primary aim of this study is to examine the subliminal messages embedded in cartoons. In line with this purpose, the animated series *Rick and Morty* was selected as the sample. The main reason for this choice is that the series differs significantly from traditional children's cartoons in terms of its content structure and narrative style, yet it maintains a high viewership rate among adolescents and young audiences. Although *Rick and Morty* is fundamentally designed for an adult audience, its easy accessibility on digital platforms leads to frequent viewing by children and young individuals as well. The presence of elements such as humor, violence, sexuality, religious themes, and family relationships—often conveyed through ironic expressions and symbols targeting the subconscious—renders the series a noteworthy example for subliminal message analysis. Additionally, the language used in the series, the behaviors of its characters, and its visual metaphors are suitable for examining mechanisms of unconscious influence. Therefore, the rationale behind selecting *Rick and Morty* as the sample is its widespread presence in popular culture and its status as one of the animation productions in which subliminal messages can be most distinctly observed.

In line with this general aim, the following research questions were addressed:

1. Does the animated series *Rick and Morty* contain subliminal messages with obscene content?
2. Does the animated series *Rick and Morty* contain subliminal messages related to religious beliefs?
3. Does the animated series *Rick and Morty* contain subliminal messages regarding family relationships?

Significance of the Study

Among the media types most frequently watched by children in the preschool period are cartoons. However, some of these productions include elements such as sexuality, violence, and negative behavioral patterns that are not appropriate for children's developmental characteristics. The limited number of studies examining the effects of cartoons on children increases the importance of new research in the field (Oruç et al., 2011; Klinger, 2006). The lack of sufficient knowledge regarding the nature of social messages conveyed through cartoons makes it difficult to determine their educational functions and their contribution to value education (Gümüş & Adam, 2020; Temizyürek & Acar, 2014).

One reason for the insufficient knowledge regarding the social messages conveyed through cartoons is the lack of up-to-date research on their content (Klinger, 2006). Due to the limited understanding of what is presented in cartoon content, it becomes difficult to determine the nature of the intended learning outcomes, what these outcomes might be, and the extent to which they adequately address core values. As individuals become members of the society in which they live, values—defined as cultural elements reflected in one's behaviors and attitudes—gain significant importance, particularly because they begin to be internalized during the earliest and most critical years of life, namely the preschool period. With technological advancements making cartoons highly accessible, and given that they can be watched at any time of day, the effects of such content on the value perceptions of children in their developmental years have become increasingly evident (Alisinanoğlu & Özbey, 2011).

Since the 1980s, research has increasingly focused on examining the effects of media and technology on children. These studies (Flinsi, 2018; Elias & Almeida, 2018) demonstrate that children are not merely passive viewers but have become active participants in digital culture. Today, the amount of time children spend in various digital environments—such as films, games, and social media—is rapidly increasing, leading them to engage more intensively with media content.

With advancing technology, children are exposed to digital devices from a very young age, and this exposure may lead them to encounter content that is not appropriate for their age or developmental characteristics. In particular, through smartphones, tablets, and computers—devices now possessed by nearly every individual—children may access cartoons containing undesirable content. These cartoons transmit the cultures, traditions, and ideologies of the societies in which they are produced, thereby imposing such elements on the receptive minds of children and adolescents.

Data from the Turkish Statistical Institute (TÜİK, 2013) reveal that children gain access to digital technologies at a remarkably early age. According to the research, children begin using computers at an average age of eight, access the internet at nine, and start using mobile phones at ten. It was also reported that 60.5% of children use computers, 50.8% use the internet, 24.3% use mobile phones, and 45.6% access the internet on a daily basis. These rates indicate that children are in almost constant interaction with media content (Kılınç & Kılınç, 2014). Contemporary studies further show that children, particularly those in the preschool period, spend a significant portion of their daily time in digital environments (Erdoğan & Baran, 2008). This situation suggests that potential threats present in online spaces pose serious risks for children (Livingstone & Smith, 2014). The primary risks children may encounter in the digital world include the disclosure of personal data, exposure to physical or

psychological harm, online harassment, cyberbullying, encountering inappropriate content, and engaging in online interactions with unknown individuals (Zilka, 2017; Akça & Koç Çiçekliler, 2019).

In this context, identifying and evaluating subliminal messages embedded in cartoons is important for preventing children from being adversely affected by such content. Determining the values, attitudes, and behaviors conveyed—often without conscious awareness—can contribute to the development of protective measures aimed at supporting children's cognitive, emotional, and moral development. Therefore, this study is considered significant in that it offers a new perspective to the limited body of research in the field and raises awareness regarding media literacy, values education, and children's interaction with media.

Limitations of the Study

This research is limited to the animated series *Rick and Morty*, which is broadcast on the online platform Netflix. The scope of the study consists of the eleven episodes included in the first season of the series. Only the content within these episodes was analyzed. The findings are limited to the data obtained from the selected episodes and cannot be generalized to other seasons or to different animated productions.

Assumptions of the Study

In this study, it is assumed that the data collection tools used are appropriate for the research purpose and are both valid and reliable. It is also assumed that the data obtained accurately reflect the subliminal messages present in the analyzed episodes and that the researcher's interpretations are made objectively based on these data.

Cartoon

The Turkish Language Association (TDK) defines a cartoon as “a motion picture composed of consecutively drawn images that indicate the movements of characters related to a particular subject” (TDK, 2005, p. 442).

In another definition, cartoons are described as a form of visual narrative created by filming sequential drawings, thereby producing the illusion of movement on the screen. Each scene is formed frame by frame. These productions are fundamentally grounded in graphic and plastic arts. The visual content is generally hand-drawn, and the elements of color, form, and motion are arranged according to the artist's aesthetic preferences (Kaba, 1992, as cited in Bursalı, 2014).

Cartoons and Their Effects on Children

The purpose of cartoons is to guide viewers toward what is right, to teach, to entertain, and at the same time to educate while entertaining (Temizyürek & Acar, 2014). In addition to these functions, cartoons also play a role in facilitating social communication. Some cartoons broadcast on certain channels in the United States have been described as “nothing more than half-hour advertisements for toy companies.” Although the accuracy of this statement can be debated, the fact that children show great interest in toy models of the characters featured in cartoons can be considered one of the most obvious indicators of the impact cartoons have on children. This phenomenon supports the aforementioned statement about certain cartoons in the United States and, unfortunately, is also valid for Türkiye. It is known that cartoons reflect the cultural and linguistic values of the societies in which they are produced. Therefore, if the cartoons a child watches predominantly originate from foreign sources rather than the culture of their own society, it becomes inevitable that the child will learn more about other cultures than their own. It has been argued that foreign cartoons translated into Turkish may

negatively influence children both culturally and linguistically, and that the negative behaviors and slang expressions they contain may provide inappropriate models for children, thereby adversely affecting them (Yağlı, 2013). Alongside the negative influences that cartoons may have on children, it is also noted that they offer certain advantages. For example, cartoons can support children in learning positive behaviors—such as helpfulness and kindness—through imitation (Yağlı, 2013).

Subliminal (Subconscious) Message

It would be appropriate to refer to the concept of subliminal messages—often described as a “devious trap”—or the so-called twenty-fifth frame, which has recently been discussed particularly in relation to cartoons. The Turkish Language Association (TDK) defines a subliminal message within the scope of “subconscious advertising,” describing it as a type of promotion conveyed through visuals displayed so briefly that they can only be perceived at the subconscious level (TDK, 2021).

Subliminal messages may be described as activities—primarily used in the cinema and advertising sectors—in which symbols such as images and signs are concealed in ways that cannot be consciously detected, with the aim of influencing individuals’ subconscious. These activities are intended to achieve political, commercial, or cultural gains. National and international regulations impose explicit restrictions on advertisements containing messages directed at the subconscious rather than the conscious perception of individuals. In particular, the broadcasting of advertisements prepared using extremely short-duration visuals or designed to prevent viewers from consciously noticing the content is prohibited (Öztürk, 2007; cited in Çakıral, 2016).

When advertisements and cartoons targeting children are considered, it becomes evident that cultural and ideological indoctrination may be carried out through such media. Studies conducted to date on the effectiveness of subliminal messages and perception reveal two predominant approaches. According to the first approach, a subliminal stimulus—although not very strong—may generate a desired effect on the individual when presented repeatedly and frequently. The second approach suggests that individuals exposed to the sexual content frequently embedded in subliminal messages may become aroused, which in turn makes them more susceptible to the intended influence (Erdem, 2015).

Method

In this study, the “document analysis” method, one of the qualitative research methods, was employed. Document analysis refers to the examination of written sources concerning the phenomena under investigation; however, in certain cases, it may also encompass visual materials such as photographs, videos, or films in addition to written documents. Visual materials such as photographs, films, and videos offer researchers several advantages, including the ability to observe nonverbal behaviors—such as body movements, gestures, and facial expressions—in their original form and continuity, as well as the opportunity to view the same visual material multiple times and at different intervals (Yıldırım & Şimşek, 2011).

The animated series *Rick and Morty*, included within the scope of this research, was selected through purposeful sampling. The study examined the series as broadcast on the online platform Netflix. This foreign production includes content generally intended for both children and adults. The aim of the study was to identify the ways in which subliminal messages embedded in the series are presented in terms of verbal and behavioral expression, as well as to determine the frequency with which these subliminal messages appear.

Study Group of the Research

The study group of this research consists of the eleven episodes (a total of 244 minutes and 3 seconds) from the first season of the animated series *Rick and Morty*, which is broadcast on the online platform Netflix. The episodes included in the study are those from the first season, aired between December 2, 2013, and April 14, 2014. Information related to other seasons was excluded from the scope of the research. This limitation was established to enable a more in-depth and qualitative analysis of the data.

Data Collection Tool

Within the scope of this research, a specialized data collection form was developed in accordance with the stated purpose. The form was designed to identify the subliminal messages present in the animated series *Rick and Morty* and was structured around three main categories. These categories were defined as: “Subliminal messages related to religious beliefs,” “Subliminal messages with obscene content,” and “Subliminal messages regarding family relationships.” The content associated with each category is explained in detail below:

Subliminal messages related to religious beliefs:

This category encompasses indirect or satirical references made through themes such as God, religion, prayer, worship, sacred symbols, and religious figures. For example, the denial of God’s existence, the use of religious rituals as elements of humor, or the comparative presentation of different belief systems fall within this group.

Subliminal messages with obscene content:

This category includes scenes in which sexuality, violations of privacy, nudity, erotic implications, and inappropriate behaviors are presented either directly or indirectly. For instance, characters’ sexually suggestive conversations, eroticized robots, or the depiction of inappropriate behaviors among family members in a humorous manner are examples of such messages.

Subliminal messages regarding family relationships:

This category analyzes the representation of family roles, parent–child interactions, and family values. Situations such as the weakening of authority figures, the trivialization of parental roles, or the violation of familial respect and privacy are evaluated within this scope.

The content validity of the form was ensured through the feedback of three academics who specialize in media studies and child development. Based on expert opinions, the sub-criteria for each category were clarified, and a pilot application of the form was conducted prior to the main data collection process. In this way, the reliability and systematic nature of the data collection were strengthened.

Data Collection

The data used in this research were obtained from selected episodes of the first season of the animated series *Rick and Morty*. The series was chosen through purposeful sampling due to its wide audience reach in popular culture and its use of symbolic narratives. The episodes included in the study were viewed on publicly accessible online platforms (e.g., YouTube, Dailymotion, yabancidizi.pw, and izlesene.com) in a manner that does not violate copyright regulations.

Each episode was analyzed within the framework of the study's three main categories: "subliminal messages related to religious beliefs," "subliminal messages with obscene content," and "subliminal messages regarding family relationships." During the analysis process, visual and auditory elements in the scenes were systematically examined, and data were collected through language use, cultural references, themes, and character interactions. In this way, potential subliminal messages in each episode were evaluated in detail in accordance with the identified themes.

Data Analysis

The data analysis of the study was conducted using the descriptive analysis technique. This method enabled the examination of symbols, character dialogues, and visual elements in the cartoon by organizing them under meaningful themes. During the analysis process, each episode was viewed scene by scene, and the language used by the characters, their body language, forms of humor, and symbolic visuals were evaluated within the categories of religious belief, obscene content, and family relationships. Time codes for each scene (minute-second) were recorded on the analysis form, allowing for a systematic and structured scene-by-scene examination.

The reliability and validity of the data analysis were ensured through the triangulation approach (code-category-theme). During the processes of coding, category formation, and theme identification, two field experts—one specializing in media studies and the other in early childhood education—conducted independent coding alongside the researcher. A comparison of the codings revealed an 85% agreement rate between the experts. Since this rate exceeds the commonly accepted reliability threshold of 80% in qualitative research (Miles & Huberman, 1994), the reliability of the study was considered high.

To ensure validity, the analyzed video scenes were described in detail, and these descriptions were supported with examples in the findings section. During the descriptive process, the data were presented directly, and researcher interpretations were limited to explanatory remarks only. In this way, the analysis process was conducted both systematically and transparently, and the findings were presented independently of personal bias. The categories used in the data analysis are presented below.

1. Subliminal Messages Related Religious Beliefs to

This category encompasses references made through themes such as God, religion, prayer, sacred symbols, and religious figures in the series *Rick and Morty*. The analysis revealed that in certain scenes, the existence of a Creator is denied, religious concepts are used as elements of humor, and societal beliefs are trivialized. For example, in one episode, Rick's statement "There is no God, only science" was interpreted as a satirical remark directed at religious beliefs. In other scenes, characters are shown mocking acts of worship or prayer. These findings indicate that subliminal messages related to religious beliefs are constructed in ways that either undermine belief systems or normalize disbelief through an emphasis on scientific superiority.

2. Subliminal Messages with Obscene Content

This category includes scenes in which sexuality, violations of privacy, and inappropriate behaviors are presented to the viewer either directly or indirectly. The analysis highlighted instances of nudity, eroticized robots, references suggestive of pedophilia, and breaches of sexual privacy among family members. For example, in one scene, Rick forcing Morty to "shower together," and in another, the parents displaying sexual behaviors in the presence of their children, were coded as examples of subliminal messages with obscene content. Such scenes create a perception in which privacy is trivialized and sexuality is normalized.

3. Subliminal Messages Regarding Family Relationships

This category was evaluated through representations of parent–child relationships, family roles, and authority figures. The analysis identified scenes in which the boundaries of respect and privacy among family members were blurred, and parental roles were depicted as weak or insignificant. For example, the mother’s constant criticism of the father, the children displaying mocking and disrespectful attitudes toward their parents, and the grandfather character exhibiting behaviors that undermine authority were all included in this category. Such themes were interpreted as portraying a cultural representation in which family bonds are devalued and intra-family authority is weakened.

Findings

In this section, eleven episodes from the first season of the animated series *Rick and Morty* were examined. The analysis aimed to identify subliminal messages related to “religious beliefs,” “obscene content,” and “family relationships” within these episodes, and to determine in which episodes these messages appeared, how frequently they occurred, and in what contexts they were presented. The findings were classified according to the three predefined categories and are presented in tabular form.

Table 1. Categories and Frequencies of Subliminal Messages Identified in the Episodes of the Animated Series *Rick and Morty*

Episode	Duration (min.)	Obscene Messages (f)	Religious Messages (f)	Belief (f)	Family Relationship Messages (f)
1. Pilot	22	3	2	2	2
2. Technological Dog	22	3	1	2	2
3. Anatomy Park	22	3	1	1	3
4. Virtual Reality	21	2	–	–	1
5. Meeseeks and Destroy	21	–	2	2	–
6. Love Potion	22	2	3	3	1
7. Raising Gazorpazorp	22	–	3	3	1
8. It’s Rick Minute	23	1	1	1	–
9. Something Comes Without Rick	23	1	1	1	–
10. Rick-Type Rickifications	23	–	–	–	–
11. Ricksy Business	23	1	1	–	–

Note. The (–) symbol indicates that no subliminal message was detected in the corresponding category.

According to Table 1, subliminal content belonging to all three main categories was identified in nearly all episodes of the series. An examination of the distribution of these contents reveals that the highest frequency is associated with obscene messages. Scenes involving sexuality, body representation, or violations of privacy were found in nine of the eleven episodes. Messages related to family relationships appeared in eight episodes, while subliminal messages concerning religious beliefs were identified in seven episodes. These findings indicate that the series adopts a narrative style that critiques and, at times, satirizes societal values and moral norms through humor.

1. Obscene Content Messages

In this category, the objectification of the body, the use of sexuality as a humorous element, and the erosion of privacy are prominent. For example, in episode 1 (at 5:12), the scene where Morty imagines the breasts of the girl he likes presents a representation where sexuality is normalized at a

young age. At 13:40, Rick asking Morty to “store his seeds in his butt” is an example of inappropriate behavior being trivialized. In episode 2 (7:30 min), the character Summer portraying her relationship with her grandfather as “natural” contains an incestuous reference. In episode 3 (at 14:20), engaging in sexual behavior in front of family members shows that privacy is trivialized through humor. These scenes reveal that the series serves to “normalize” disturbing elements by presenting them in an entertaining way, indirectly weakening moral sensitivity.



Figure 1. Source: <https://www.diziyou.com/rick-and-morty-1-sezon-4-bolum/> (Accessed on 30 April 2025).

2. Messages Related to Religious Beliefs

Religious themes are generally presented through ridicule, expressions of disbelief, or the devaluation of the concept of God. In Episode 1 (0:56), Rick’s statement “You must be my new Adam and Eve” carries an implication of self-identification with God. In Episode 2 (3:40), characters preparing to cause an explosion while shouting “Allahu Akbar” are portrayed with a Muslim identity, creating a negative stereotype that associates Islam with violence. In Episode 7 (16:20), the statement “The Creator is not God” conveys a message denying the existence of God. In Episode 9 (13:56), the depiction of the devil with positive attributes such as “determined” and “strong” demonstrates an inversion of the traditional good–evil dichotomy. These scenes suggest that the series treats religious symbols in a parodic manner, diminishes belief systems, and may subtly contribute to a gradual erosion of values among viewers.



Figure 2. Source: <https://www.diziyu.com/rick-and-morty-1-sezon-2-bolum/> (Accessed on 30 April 2025).

3.Messages Related to Family Relationships

Scenes depicting family dynamics reveal a lack of authority, confusion between parent and child roles, and breaches of privacy. In episode 3 (6:35 min), the grandfather introduces his wife's lover as a "good man"; at 20:20 min, all family members accept inappropriate relationships, showing the breakdown of family ties. In episode 4 (2:40 min), Rick forcing Morty to take a shower together is a scene where personal boundaries are disregarded. In episode 6 (15:41 min), the parents having sex in front of their children completely devalues privacy education. In episode 9 (20:21 min), the inappropriate behavior between grandfather and grandson indicates that family values are being mocked. These scenes show that the series portrays the family institution as a dysfunctional structure lacking authority, love, and respect.



Figure 3. Source: <https://www.diziyou.com/rick-and-morty-1-sezon-3-bolum/> (Accessed on 30 April 2025).

In conclusion, themes of sexuality, religion, and family are presented throughout the production in an ironic, critical, and parodic manner. These contents are conveyed not explicitly but through humor and visual symbols, subtly embedding themselves into the viewer's subconscious. The analysis results indicate that the animated series *Rick and Morty* poses developmental risks particularly for young viewers, revealing that value judgments and social norms may be eroded at a subconscious level.

Discussion

The findings of this study indicate that cartoons, beyond serving merely as a form of entertainment, may function as influential tools in shaping individuals' value systems, belief structures, and perceptions of social norms. The example of *Rick and Morty* suggests that narratives constructed through humor, parody, and absurdity within contemporary digital culture have the potential to transform value perceptions at a subconscious level.

The subliminal messages related to obscenity, religious beliefs, and family relationships identified in the cartoon, when evaluated through Bandura's Social Learning Theory (2001), reveal that individuals may develop behaviors and attitudes through observation. Accordingly, it can be anticipated that such content may transform into learned behavioral patterns among child and adolescent viewers through processes of modeling. Obscene content, presented through the depiction of sexuality as a natural and humorous element, may contribute to the blurring of moral boundaries.

Within the framework of Gerbner's Cultivation Theory, it is argued that prolonged exposure to media content may transform individuals' perceptions of reality (Gerbner, Gross, Morgan & Signorielli, 2002). In this context, the belittlement of religious beliefs or the normalization of violence and sexuality through humor in *Rick and Morty* may be interpreted as creating an alternative perception of reality for the viewer. Such content is thought to have the potential to foster a sense of moral relativism, particularly among individuals in adolescence who are in the process of identity formation.

The use of religious themes through parody in the series can be explained through Barthes' Semiotics Theory (1977), specifically the process of "re-signification." The employment of sacred

symbols in ironic and humorous contexts may lead to a dissolution of meaning. Such dissolutions may manifest as a form of symbolic violence within belief-based value systems (Bourdieu, 1991).

When messages related to family relationships are considered within Bronfenbrenner's Ecological Systems Theory (1979), it becomes evident that the family structure—located within the child's immediate developmental environment—may be indirectly influenced by media content. The weakened representation of respect, privacy, and responsibility among family members in *Rick and Morty* suggests that unhealthy perceptions of family relationships may develop among child viewers. Additionally, according to Piaget's Theory of Moral Development (1932), individuals in early childhood possess limited abilities to distinguish abstract concepts. Therefore, religious or obscene messages conveyed through irony or humor may be perceived as literal truths by younger age groups.

The findings obtained from this research align closely with existing literature. Cartoons emerge as powerful media tools that shape children's social values, belief systems, and language skills. As noted in the studies by Flinsi (2018) and Elias and Almeida (2018), children today are no longer merely passive viewers but active participants in digital culture. This indicates that the content of cartoons serves not only an entertaining function but also an instructive and guiding one. Data from TÜİK reveal that children demonstrate a high level of interest in digital devices, which leads to their continuous exposure to media content (Kılınç & Kılınç, 2014). This intense interaction increases the likelihood of exposure to subliminal messages.

According to the findings of Özdemir and Ramazan (2012), the words and behavioral patterns used in cartoons directly transfer into children's daily lives. This strengthens the influence of media on children's learning processes and suggests that subliminal messages may play an unconscious yet shaping role in cognitive and behavioral development.

The results also parallel other studies in the literature. Valkenburg and Piotrowski (2017) emphasize that children are particularly susceptible to emotional and cognitive modeling in indirect learning processes through media. Similarly, Strasburger, Wilson, and Jordan (2014) highlight that early exposure to inappropriate media content may lead to the "normalization of risky behaviors" among children. In this regard, the case of *Rick and Morty* presents a significant area of inquiry for media regulation, ethical broadcasting, and digital awareness, especially given that content categorized as "adult humor" on digital platforms remains easily accessible to child and adolescent viewers.

Conclusion

The findings of the study reveal that the subliminal messages embedded in the animated series *Rick and Morty* possess characteristics that may negatively affect children's cognitive, emotional, and social developmental processes. The presentation of themes related to sexuality, belief systems, and family structure through humor and parody is thought to create conditions conducive to the transformation of viewers' value perceptions at a subconscious level. This situation demonstrates the need to examine the effects of media content on child and adolescent development in a multidimensional manner.

Recommendations

1. Recommendations for Parents

It is recommended that parents evaluate the content their children watch in advance and check whether it is appropriate for their age.

Children's independent access to digital platforms should be limited and supported through safe media use under parental supervision.

Parents may benefit from developing awareness regarding subliminal messages and participating in media literacy training programs.

2. Recommendations for Educators

It is important for educators to ensure that the digital materials used in the classroom are aligned with cultural values and pedagogical criteria.

Age-appropriate awareness activities may be planned to help children develop media critique skills.

Educators can collaborate with parents to build a shared understanding of the potential effects of media content.

3. Recommendations at Institutional and Societal Levels

Media regulatory bodies (e.g., RTÜK) are advised to strengthen access restrictions for content classified as 18+.

It may be beneficial to expand university courses that address media literacy, digital ethics, and child development.

Public institutions are encouraged to conduct awareness campaigns promoting safe digital content for children.

Disclosure Statements

1. Contribution rate statement of researchers: First author: 50% / Second author: 50%

2. Conflict of interest: No potential conflict of interest was reported by the authors.

3. Ethics approval: Since the study is based on document analysis and does not involve data from any living beings, ethical committee approval was not required.

4. Methodological statement: In the study, content analysis was conducted using document analysis, one of the qualitative research methods. The research was carried out in the form of a scholarly article.

5. Use of images: Images 1, 2, and 3 were used solely to support the research data and not for any commercial purpose.

TÜRKÇE SÜRÜM

Giriş

Eğitim, bireyin yaşadığı çevreye uyum sağlamasında etkili olan temel faktörlerden biridir. Bireyin içinde bulunduğu çevreyle etkileşime girerek kendisinde kalıcı ve istendik davranış değişiklikleri oluşturması eğitim olarak tanımlanmaktadır (Ertürk, 1979). Çocukların eğlence aracı olarak vazgeçilmezleri arasında yer alan çizgi filmler, bilgisayar oyunları ve animasyonlarda; dürüstlük, dostluk, güven, estetik, cesaret, yardımseverlik, aile ve vatan sevgisi, dayanışma gibi eğitici temalar sıklıkla ön plana çıkmaktadır. Ancak her yapım, üretildiği kültürün değerlerini ve yapıcısının ideolojik yaklaşımını da içinde barındırmaktadır. Yapımcıları ve ideolojik yönelimi net olarak bilinmeyen ürünlerin, herhangi bir bilimsel denetim ya da inceleme sürecine tabi tutulmadan çocukların gelişim dönemindeki zihinlerine doğrudan ulaşabilmesi önemli bir risk oluşturmaktadır (Temizyürek & Acar, 2014).

Çocukluk dönemi, bireyin bilişsel, duygusal ve dilsel gelişiminde medyanın güçlü bir etkiye sahip olduğu bir evredir. Bu bağlamda çizgi filmler yalnızca bir eğlence aracı değil, çocukların dil kazanımı, değerler sistemi ve sosyal davranış örüntülerini biçimlendiren önemli kültürel iletim araçlarıdır. Mitchell'in (1995) belirttiği üzere, Amerika'da yayımlanan bazı çizgi filmler "oyuncak firmalarının yarım saatlik reklamı" olarak değerlendirilmiştir (Samuk, 2018). Bu görüş tartışmaya açık olmakla birlikte, çocukların çizgi film karakterlerinin oyuncak versiyonlarına gösterdiği yoğun ilgi, bu tespiti destekler niteliktedir. Türkiye'de de benzer bir durum gözlemlenmektedir. Özdemir ve Ramazan'ın (2012) yaptığı çalışmada, Isparta'da 940 veliye uygulanan anket sonuçlarına göre, çocukların çizgi filmlerde duydukları kelime ve ifadeleri gündelik konuşmalarında sıkça kullandıkları belirlenmiştir. Velilerin %53,4'ü çocuklarının bu tür ifadeleri "her zaman" veya "sık sık" kullandığını belirtmiştir. Bu sonuç, çizgi filmlerin çocukların dil gelişimi ve sözcük dağarcığı üzerinde doğrudan bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Öte yandan, yabancı yapım çizgi filmlerin Türkçeye çevrilme biçimi, çocukların kültürel kimliği üzerinde olumsuz etkiler yaratabilmektedir. Yağlı'ya (2013) göre, kültürümüzde bulunmayan ya da argo niteliği taşıyan ifadelerin doğrudan çevrilmesi, çocukların dil gelişimini ve kültürel değer algısını olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Dolayısıyla, çizgi filmler yalnızca eğlendirici bir araç değil, aynı zamanda çocukların sosyalleşme ve kültürel öğrenme süreçlerinde belirleyici bir unsurdur (Samuk, 2018).

Teknolojik gelişmelerle birlikte çocukların fiziksel hareket alanlarının kısıtlanması, onları kapalı mekânlarda daha fazla zaman geçirmeye yönlendirmiştir. Geleneksel oyun alanlarından uzak kalan çocuklar, enerjilerini televizyon, tablet, bilgisayar ve cep telefonu gibi elektronik araçlarla harcamaktadır. Bu durum, dijital ortamların çocuk yaşamındaki yerini güçlendirmiştir. Bu nedenle, televizyon, tablet, bilgisayar, cep telefonu gibi elektronik araçlar ve bu araçların sunduğu içerikler konusunda ebeveynler, eğitimciler, medya kuruluşları ve yasa yapıcıların sorumluluk alması gerekmektedir. Çünkü çocuklara sunulan her içerik pedagojik açıdan uygun ve masum amaçlar taşıyabilir. Çocukların medya içeriklerinden yetişkinlere kıyasla daha fazla etkilenme eğiliminde oldukları, bu etkinin niteliğinde izlenen programın içeriği, süresi ve sunum biçiminin belirleyici olduğu belirtilmektedir (Akyüz, 2013).

Televizyonun aşırı izlenmesi, çocukları okumak, sinemaya ve tiyatroya gitmek, arkadaşlarıyla oyun oynamak gibi etkinliklerden uzaklaştırmakta ve bu durum bedensel, zihinsel ve sosyal gelişimi olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Sonuç olarak çocuklar, sağlıklı yaşantı deneyimlerinden yoksun kalabilmektedir (Akyüz, 2013). Çizgi filmler ve dijital oyunlar aracılığıyla çocuklara aktarılan mesajlarda sıklıkla "tükettiğin sürece varsın" anlayışının işlendiği görülmektedir. Modern toplumlarda yüzyıllar boyunca oluşan "üretici-yurttaş-çocuk" kavramı, postmodern dönemde yerini "tüketici-küresel-çocuk" anlayışına bırakmıştır (İnal, 2009). Çocuklara yönelik programlarda cinsel içerikli

ögelerin, zararlı ürünlerin reklamlarının veya bilinçaltı mesajların yer alması, toplumsal yapı üzerinde olumsuz etkiler yaratabilmektedir. Yapılan araştırmalar, erken yaşta televizyon ve internet üzerinden maruz kalınan bu içeriklerin sigara ve madde kullanımı, alkol tüketimi, obezite, hırsızlık ve akademik başarısızlık gibi olumsuz davranışlarla ilişkili olabileceğini göstermektedir (Klein et al., 1993; Akyüz, 2013; akt. Temizyürek & Acar, 2014).

Televizyon ve dijital içeriklerin hızlı sahne geçişleri, çocukların algı kapasitelerinin üzerinde bir tempo oluşturmakta ve anlamlandırılmayan çok sayıda mesajla karşılaşılmasına neden olmaktadır (Akbulut, 2013). Çocuklar bu süreçte çoğunlukla pasif izleyici konumunda olup, yaşlarına uygun olmayan içeriklere de maruz kalabilmektedirler. Bu içerikler aracılığıyla çocuklar, cinsiyet rolleri, kültürel değerler ve toplumsal roller hakkında farkında olmadan bilgi edinmektedirler. Ayrıca reklamlarda sunulan modellerle öznel bir tüketim kültürü geliştirdikleri de gözlemlenmektedir.

Araştırmalar, çocukların çok küçük yaşlardan itibaren televizyon izlemeye başladıklarını göstermektedir. Yalçın ve arkadaşlarının (2002) çalışmasında televizyon izlemeye başlama yaşının ortalama 1,6 ile 2,7 yaş arasında değiştiği belirlenmiştir. Ayrancı ve arkadaşlarının (2004) araştırmasında ise 3-4 yaşlarından itibaren çocukların televizyon izlemeye başladıkları, 12-13 yaşına kadar geçen süreçte ise günde ortalama 1-2 saat televizyon izledikleri tespit edilmiştir. Bu bulgular, izlenme süresi kadar içeriklerin niteliğinin de çocuk gelişimi açısından belirleyici olduğunu ortaya koymaktadır. Televizyonda veya dijital platformlarda izlenen programlar, çocukların oyunlarına, sözlerine ve davranışlarına doğrudan yansımaktadır (Ayrancı et al., 2004). Çocukların gelişimsel özellikleri, cinsiyet ve yaş değişkenlerine göre medyadan etkilenme düzeylerinin farklılaştığı da çeşitli araştırmalarla desteklenmektedir (Kuruoğlu, 2001; akt. Öztürk & Karayağız, 2007).

Konuya ilişkin literatür incelendiğinde, çizgi filmlerde yer alan subliminal mesajların ele alındığı çalışmaların oldukça sınırlı olduğu görülmektedir. Temizyürek ve Acar (2014) çalışmasında, çizgi film afişlerinde verilmek istenen subliminal mesajları analiz etmiş; Gümüş ve Adam (2020) ise çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkilerini incelemiştir. Benzer biçimde Kanbur (2020), görsel medya araçlarında yer alan subliminal mesajların çocuk sağlığı üzerindeki olumsuz etkilerini literatür doğrultusunda değerlendirmiştir. İşleyen (2020) tarafından gerçekleştirilen bir diğer araştırmada ise, çocuklar tarafından yoğun biçimde izlenen çizgi filmlerde açıkça betimlenen cinsellik unsurları incelenmiştir.

Alanyazın genel olarak değerlendirildiğinde, çizgi filmlerde yer alan subliminal mesajlara yönelik çalışmaların sınırlı olduğu ve bu konunun son yıllarda araştırmacıların dikkatini çekmeye başladığı görülmektedir. Bu durum, konunun hem akademik hem de toplumsal açıdan güncelliğini koruduğunu ve yapılacak araştırmalarla derinlemesine incelenmesinin alana katkı sağlayabileceğini göstermektedir. Bu bağlamda, gerçekleştirilen bu araştırmanın alandaki boşluğu doldurması ve subliminal mesajlara ilişkin farkındalığın artırılmasına katkı sunması beklenmektedir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın temel amacı, çizgi filmlerde yer alan subliminal mesajların incelenmesidir. Çalışma kapsamında, bu amaca uygun olarak *Rick and Morty* adlı animasyon dizisi örnek olarak seçilmiştir. Bu seçimin temel nedeni, dizinin içerik yapısı ve anlatım dili bakımından geleneksel çocuk çizgi filmlerinden belirgin biçimde ayrılması, ancak buna rağmen genç izleyiciler ve ergenler arasında yüksek bir izlenme oranına sahip olmasıdır. *Rick and Morty*, temelde yetişkin izleyici kitlesine yönelik olarak tasarlanmış olsa da dijital platformlarda kolay erişilebilir olması nedeniyle çocuk ve genç bireyler tarafından da sıklıkla izlenmektedir. Dizinin senaryo yapısında mizah, şiddet, cinsellik, dini temalar ve aile ilişkileri gibi unsurların ironik ve çoğu zaman bilinçaltına yönelik sembollerle işlenmesi, onu subliminal mesaj çözümlemesi açısından dikkat çekici bir örnek hâline getirmektedir. Ayrıca, dizide kullanılan dil, karakter davranışları ve görsel metaforlar, bilinçdışı etki mekanizmaları açısından analiz

edilmeye elverişlidir. Dolayısıyla, *Rick and Morty*'nin örneklem olarak seçilmesinin gerekçesi; hem popüler kültürdeki yaygınlığı, hem de subliminal iletilerin en belirgin biçimde gözlemlenebileceği animasyon yapımlarından biri olmasıdır.

Bu genel amaç doğrultusunda aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranmıştır:

1. Rick and Morty çizgi filmi “müsthecen içerikli subliminal mesajlar” içermekte midir?
2. Rick and Morty çizgi filmi “dini inanç içerikli subliminal mesajlar” içermekte midir?
3. Rick and Morty çizgi filmi “aile ilişkilerine yönelik subliminal mesajlar” içermekte midir?

Araştırmanın Önemi

Okul öncesi dönemde çocuklar tarafından en sık izlenen medya türlerinden biri çizgi filmlerdir. Ancak bu yapımların bir kısmında, çocukların gelişimsel özelliklerine uygun olmayan cinsellik, şiddet ve olumsuz davranış örüntüleri gibi unsurlar yer almaktadır. Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkilerini inceleyen çalışmaların sayısının sınırlı olması, alanda yapılacak yeni araştırmaların önemini artırmaktadır (Oruç et al., 2011; Klinger, 2006). Çizgi filmler aracılığıyla aktarılan sosyal mesajların niteliği konusunda yeterli bilgi birikiminin bulunmaması, bu yapımların eğitimsel işlevlerinin ve değer eğitimi açısından katkı düzeylerinin belirlenmesini güçleştirmektedir (Gümüş & Adam, 2020; Temizyürek & Acar, 2014).

Çizgi filmlerle verilen sosyal mesajlar ile ilgili yeterli bilgiye sahip olunmamasının bir nedeni de bu filmlerin içerikleri hakkında olması gerektiği kadar güncel çalışmanın olmamasıdır (Klinger, 2006). Çizgi filmlerin içeriklerinde verilenler hakkında yeteri kadar bilgiye sahip olunmamasından dolayı bu içeriklerin vermeyi amaçladıkları kazanımların nitelikleri ve neler olabileceği, bu kazanımların değerleri karşılama noktasında ne denli yeterli olup olmadıklarının tespitini de zorlaştırmaktadır. Organizmanın içinde bulunduğu toplumun bir bireyi olması, bireyi anlamlılaştıran, kültürel değerlerin bireyin davranışına ve tutumlarına yansımaları olan değerler hayatın ilk ve en önemli yılları olan okul öncesi dönemde kazanılmaya başlanması ile bu değerlerin içselleştirilmesi noktasında büyük önem arz etmektedir. Gelişen teknoloji ile birlikte çizgi filmlere ulaşımın çok kolay olduğu hatta günün her saati çizgi filmlerin izlenebileceği bir dönemde olmamız, bu durumun gelişme çağını yaşayan çocukların değer algılarına olan etkileri açıkça ortadadır (Alisinanoğlu & Özbey, 2011).

1980’li yıllardan itibaren yapılan araştırmalar, medya ve teknolojinin çocuklar üzerindeki etkisini incelemeye odaklanmıştır. Bu çalışmalar (Flinsi, 2018; Elias & Almeida, 2018), çocukların yalnızca izleyici olmadığını, aynı zamanda dijital kültürün aktif katılımcıları hâline geldiğini göstermektedir. Günümüzde çocukların film, oyun ve sosyal medya gibi farklı dijital ortamlarda geçirdikleri süre hızla artmakta, bu da onların medya içerikleriyle daha yoğun bir etkileşim içinde olmalarına yol açmaktadır.

Gelişen teknolojiyle birlikte, çocuklar küçük yaşlardan itibaren teknolojiye maruz kalmakta ve bu durum, onların yaşlarına ve gelişim özelliklerine uygun olmayan içeriklerle karşılaşmalarına yol açabilmektedir. Özellikle günümüzde hemen her bireyin sahip olduğu akıllı telefonlar, tabletler ve bilgisayarlar aracılığıyla çocuklar, istenmeyen içerikli çizgi filmler izleyebilmektedirler. Bu çizgi filmler, üretildikleri toplumların kültürlerini, geleneklerini ve ideolojilerini, çocuklarımızın ve gençlerimizin temiz zihinlerine empoze etmektedir.

Türkiye İstatistik Kurumu’nun (TÜİK, 2013) verileri, çocukların dijital teknolojilere erişim yaşının oldukça erken olduğunu ortaya koymaktadır. Araştırmaya göre çocuklar ortalama sekiz yaşında bilgisayar kullanmaya, dokuz yaşında internete girmeye ve on yaşında cep telefonu kullanmaya başlamaktadır. Çocukların %60,5’inin bilgisayar, %50,8’inin internet, %24,3’ünün cep telefonu kullandığı, ayrıca %45,6’sının her gün internete eriştiği belirtilmiştir. Bu oranlar, çocukların medya

içerikleriyle neredeyse sürekli etkileşim hâlinde olduklarını göstermektedir (Kılınç & Kılınç, 2014). Günümüzde yapılan araştırmalar, özellikle okul öncesi dönemdeki çocukların gün içerisinde zamanlarının büyük kısmını dijital mecralarda geçirdiklerini ortaya koymaktadır (Erdoğan & Baran, 2008). Bu durum, internet ortamında yer alan potansiyel tehditlerin çocuklar için ciddi riskler taşıdığını göstermektedir (Livingstone & Smith, 2014). Çocukların dijital dünyada karşılaşılabileceği başlıca riskler arasında kişisel verilerin ifşa edilmesi, fiziksel ya da ruhsal zarara uğrama, çevrim içi taciz, siber zorbalık, uygunsuz içeriklerle karşılaşma ve tanımadıkları kişilerle çevrim içi etkileşim kurma gibi durumlar bulunmaktadır (Zilka, 2017; Akça & Koç Çiçekliler, 2019).

Bu bağlamda, çizgi filmler aracılığıyla bilinçaltına yerleştirilen subliminal mesajların tespit edilmesi ve değerlendirilmesi, çocukların bu tür içeriklerden olumsuz yönde etkilenmesini önleme açısından önem taşımaktadır. Çizgi filmlerde farkında olmadan aktarılan değer, tutum ve davranışların belirlenmesi; çocukların bilişsel, duygusal ve ahlaki gelişimlerinin desteklenmesi için gerekli koruyucu önlemlerin alınmasına katkı sağlayabilir. Bu nedenle, bu araştırmanın alandaki sınırlı çalışmalara yeni bir bakış kazandırması, medya okuryazarlığı, değerler eğitimi ve çocukların medya ile etkileşimi konularında farkındalık yaratması bakımından önemli olduğu düşünülmektedir.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma, internette yayın yapan Netflix platformunda yayımlanan Rick and Morty adlı çizgi film ile sınırlandırılmıştır. Çalışmanın kapsamını, bu çizgi filmin birinci sezonunda yer alan on bir bölüm oluşturmaktadır. Araştırmada yalnızca bu bölümlerde yer alan içerikler analiz edilmiştir. Bulgular, seçilen bölümlerden elde edilen verilerle sınırlı olup, farklı sezonlara veya diğer çizgi film yapımlarına genellenemez niteliktedir.

Araştırmanın Varsayımları

Bu araştırmada, kullanılan veri toplama araçlarının amaca uygun, geçerli ve güvenilir olduğu varsayılmaktadır. Ayrıca, elde edilen verilerin incelenen bölümlerdeki subliminal mesajları yansıttığı ve araştırmacı yorumlarının bu verilere dayalı olarak nesnel biçimde yapıldığı kabul edilmektedir.

Çizgi Film

TDK çizgi filmi: “*Bir konuyla ilgili olarak karakterlerinin hareketlerini belirtecek biçimde art arda çizilmiş resimlerden oluşan sinema film.*” (TDK, 2005, s.442). şeklinde tanımlanmaktadır.

Başka bir tanımlamada ise çizgi filmler, art arda gelen çizimlerin filme alınmasıyla ortaya çıkan ve bu yolla ekranda hareket izlenimi oluşturan görsel anlatım türleridir. Her bir sahne, tek tek kareler hâlinde oluşturulur. Bu yapımlar, temelini grafik ve plastik sanatlara dayandırır. Görsel içerikler genellikle elle çizilmekte; renk, biçim ve hareket özellikleri sanatçının estetik tercihleri doğrultusunda düzenlenmektedir (Kaba, 1992. Akt; Bursalı, 2014).

Çizgi Film ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri

Çizgi filmlerin amacı doğruyu göstermek, öğretmek, eğlendirmek ve aynı zamanda eğlendirirken izleyenleri eğitmektir (Temizyürek & Acar,2014). Çizgi filmlerin bu işlevlerinin yanında toplumsal paylaşımı da üstlenme işlevi de vardır. Amerika Birleşik Devletleri’nde bazı kanallarda yayınlanan çizgi filmlerin bir kısmına “*oyuncak firmalarının yarım saatlik reklamından ibaret*” sözü kullanılmıştır. Kullanılan sözün doğruluğu tartışılabilir de çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki en bariz etkisinin ifadesi olarak çocukların filmlerdeki kahramanların oyuncak olarak sunulan modellerine büyük ilgi göstermesi olarak söylenebilir. Belirtilen bu durum Amerika’da yayımlanan bazı çizgi filmler için kullanılan sözü destekler nitelikte ve ne yazık ki bu durum Türkiye için de geçerlidir. Çizgi filmler yayımlandıkları

ülkenin kültürüne ve diline ait değerlerin işlendiği bilinmektedir. Bu nedenle bir çocuğun seyrettiği çizgi filmlerin içinde yaşadığı toplumun kültüründen daha fazla yabancı kaynaklı ise, bu tür çizgi filmleri seyreden çocukların içinde yaşadığı toplumun kültüründen daha fazla başka kültürleri öğrenmesi kaçınılmaz olacaktır. Yabancı yayımlardan dilimize çevrilen çizgi filmlerin çocuklarımızı kültürel açıdan ve dilsel olarak içerdikleri ile olumsuz etkilemeleri, içerdikleri olumsuz davranışlar ve kullanılan argo kelimeler ile çocuklar için olumsuz örnekler doğurarak onları olumsuz etkilediği ifade edilmektedir (Yağlı,2013). Çocukların çizgi filmlerden olumsuz etkilenmesinin ifade edilmesinin yanında çocuklar açısından sağladığı bazı avantajların da olduğu belirtilmektedir. Çocukların yardımseverlik iyilik gibi olumlu olarak ifade edilen davranışları taklit yoluyla öğrenmelerini de sağlayabilir (Yağlı, 2013).

Subliminal (Bilinçaltı) Mesaj

Genellikle “sinsi tuzak” olarak ifade edilen ve özellikle çizgi filmlere yönelik güncel tutulan subliminal mesaj ya da yirmi beşinci kare konusunu ifade etmek doğru olacaktır. Türk Dil Kurumu, subliminal mesajı “bilinçaltı reklam” kapsamında değerlendirerek, yalnızca izleyicilerin bilinçaltında fark edilebilecek kadar kısa sürede gösterilen görsellerle yapılan tanıtım türü olarak tanımlamaktadır. (TDK, 2021).

Subliminal mesajlar, genellikle sinema ve reklam sektörlerinde resim, işaret gibi sembollerle normal bir şekilde anlaşılacak şekilde saklanması şeklinde bireylerin bilinçaltlarına etki ederek yönlendirmek ana hedefi siyasi, ticari ve kültürel kazançlara ulaşmak olan faaliyetler olarak ifade edilebilir. Ulusal ve uluslararası mevzuatlar, bireylerin bilinçli algısının ötesine geçerek bilinçaltına yönelik mesajlar içeren reklamlara karşı açık sınırlamalar getirmiştir. Özellikle, çok kısa süreli görseller kullanarak ya da izleyicinin içeriği fark etmesini engelleyecek biçimde hazırlanmış reklamların yayınlanması yasaklanmıştır. (Öztürk, 2007; akt: Çakıral, 2016).

Çocuklara hitap edecek olan reklamlar ve çizgi filmler yönüyle ele alınacak olunursa, çocuklara kültürel ve ideolojik aşılama yapılabilmektedir. Bugüne kadar mesajlar ve algıda subliminal olarak değerlendirilenlerin etkinliğine yönelik yapılan çalışmalar da iki temel yaklaşımdan ön plana çıktığı görülmektedir. Öne çıkan bu iki temel yaklaşımdan ilki, çok güçlü olmayan subliminal uyarının sık olarak tekraren verilmesi ile bireyde istene yönde bir etkinin meydana geldiği ifade edilmektedir. İkinci olarak öne çıkan yaklaşımda ise subliminal mesajlarda fazlaca yer verilen cinsel içeriklere maruz bırakılan bireylerin tahrik olabileceği, buna bağlı olarak bireyi istenilen yönde etkiye maruz bırakacağı ifade edilmektedir (Erdem, 2015).

Yöntem

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden “doküman inceleme” yöntemi kullanılmıştır. Araştırmaya konu edilen olgulara dair yazılı kaynakların analizini belirten “doküman incelemesi”, gerekli bazı durularda yazılı kaynakların dışında ifade edilen fotoğraf, video ya da film gibi bazı görselleri de kapsamaktadır. Fotoğraf, film ve video gibi görselleri araştırmayı yapacak araştırmacılara, “vücut hareketleri ve mimikler, yüz ifadeleri,” gibi sözel olmayan davranışları, belirli bir süreklilikte ve orijinal biçimde sunması ya da aynı görselin farklı zamanlarda ve birçok defa izleme olanağı gibi birçok avantaj vermektedir (Yıldırım & Şimşek, 2011). Araştırma kapsamına alınan *Rick and Morty* çizgi filmi, amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir. Araştırmada internette yayın yapan Netflix adlı kanalda yayınlanan Rick and Morty çizgi filmi incelenmiştir. Yurtdışı kaynaklı olan bu yapımda genel anlamda hem çocuklara hem de yetişkinlere hitap edecek şekilde içerikler yer almaktadır. Bu çizgi filmde yer alan içeriklerde verilen subliminal mesajların sözel ifade ve davranışsal ifade açısından sunulma biçimleri ve bu subliminal mesajların yer verilme sıklıklarını belirlemek amaçlanmıştır.

Araştırmanın Çalışma Grubu

Bu araştırmanın çalışma grubunu, internet üzerinden yayın yapan Netflix platformunda yayımlanan Rick and Morty adlı çizgi filmin ilk sezonuna ait on bir bölüm (toplam 244 dakika 3 saniye) oluşturmaktadır. Çalışma kapsamına alınan bölümler, 2 Aralık 2013 ile 14 Nisan 2014 tarihleri arasında yayımlanan ilk sezon bölümleridir. Diğer sezonlara ilişkin bilgiler araştırma kapsamı dışında tutulmuştur. Bu sınırlandırma, verilerin daha derinlemesine ve niteliksel olarak incelenebilmesi amacıyla yapılmıştır.

Veri Toplama Aracı

Bu araştırma kapsamında, belirlenen amaca uygun olarak özel bir veri toplama formu oluşturulmuştur. Form, Rick and Morty adlı çizgi filmde yer alan subliminal mesajları belirlemek amacıyla hazırlanmış ve üç ana kategoriye dayandırılmıştır. Bu kategoriler: “Dini inanç içerikli subliminal mesajlar”, “Müstehcen içerikli subliminal mesajlar” ve “Aile ilişkilerine yönelik subliminal mesajlar” olarak tanımlanmıştır. Her bir kategoriye ilişkin içerikler aşağıda ayrıntılı biçimde açıklanmıştır:

Dini inanç içerikli subliminal mesajlar:

Bu kategori, çizgi filmde Tanrı, din, dua, ibadet, kutsal semboller ve dini figürler üzerinden yapılan dolaylı veya alaycı göndermeleri kapsamaktadır. Örneğin, dizide Tanrı'nın varlığının reddedilmesi, dini ritüellerin mizah unsuru olarak kullanılması veya farklı inanç sistemlerinin karşılaştırmalı biçimde sunulması bu gruba dâhildir.

Müstehcen içerikli subliminal mesajlar:

Bu kategori, cinsellik, mahremiyet ihlali, çıplaklık, erotik imalar ve uygunsuz davranışların doğrudan veya dolaylı olarak sunulduğu sahneleri kapsamaktadır. Örneğin, karakterlerin cinsel içerikli konuşmaları, erotik nitelikli robotlar veya aile bireylerinin uygunsuz davranışlarının mizahi biçimde verilmesi bu tür mesajlara örnek teşkil etmektedir.

Aile ilişkilerine yönelik subliminal mesajlar:

Bu kategori, aile içi rollerin, ebeveyn-çocuk etkileşiminin ve aile değerlerinin temsil biçimini analiz etmektedir. Özellikle otorite figürlerinin zayıflatılması, ebeveyn rollerinin önemsizleştirilmesi veya aile içi saygı ve mahremiyetin ihlal edilmesi gibi durumlar bu kapsamda değerlendirilmiştir.

Oluşturulan formun kapsam geçerliği, medya çalışmaları ve çocuk gelişimi alanlarında uzman üç akademisyenin görüşleri doğrultusunda sağlanmıştır. Uzman görüşleri doğrultusunda her kategorinin alt ölçütleri netleştirilmiş ve formun uygulama öncesi denemesi yapılmıştır. Böylece verilerin güvenilir ve sistematik biçimde toplanması amaçlanmıştır.

Verilerin Toplanması

Bu araştırmada kullanılan veriler, Rick and Morty adlı çizgi filmin ilk sezonuna ait belirli bölümlerinden elde edilmiştir. Çizgi film, popüler kültürde geniş bir izleyici kitlesine sahip olması ve içerdiği sembolik anlatımlar nedeniyle amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilmiştir. Araştırma kapsamına alınan bölümler, telif haklarını ihlal etmeyecek biçimde internet üzerinden erişilebilen açık kaynaklı platformlardan (örneğin: YouTube, Dailymotion, yabancidizi.pw ve izlesene.com) izlenmiştir.

Her bölüm, araştırmanın üç temel kategorisi olan “dini inanç içerikli”, “müstehten içerikli” ve “aile ilişkilerine yönelik subliminal mesajlar” çerçevesinde analiz edilmiştir. Bu analiz sürecinde, sahnelerde yer alan görsel ve işitsel unsurlar sistematik biçimde incelenmiş; dil, kültürel öğeler, temalar ve karakter etkileşimleri üzerinden veri toplanmıştır. Böylece her bölümde yer alan potansiyel subliminal mesajlar, belirlenen temalar doğrultusunda ayrıntılı biçimde değerlendirilmiştir.

Verilerin Analizi

Araştırmanın veri analizi, betimsel analiz tekniği kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Bu analiz yöntemi, çizgi filmdeki semboller, karakter diyalogları ve görsel unsurların anlamlı temalar altında toplanarak incelenmesini sağlamıştır. Analiz sürecinde, her bölüm sahne sahne izlenmiş; karakterlerin kullandığı dil, beden dili, mizah biçimleri ve sembolik görseller, dini inanç, müstehten içerik ve aile ilişkileri kategorileri çerçevesinde değerlendirilmiştir. Her sahneye ait zaman bilgileri (dakika–saniye) forma işlenmiş, bu sayede sahne çözümlenmeleri sistematik biçimde yapılmıştır.

Veri analizinin güvenilirliği ve geçerliliği, üçleme (kod–kategori–tema) yaklaşımıyla sağlanmıştır. Kodlama, kategori oluşturma ve tema belirleme aşamalarında iki alan uzmanı (biri medya çalışmaları, diğeri erken çocukluk eğitimi alanında uzman) araştırmacı bağımsız olarak kodlama yapmıştır. Uzmanlar arasında yapılan karşılaştırma sonucunda %85 oranında görüş birliği elde edilmiştir. Bu oran, nitel araştırmalarda kabul edilen güvenilirlik sınırı olan %80’in üzerinde olduğundan (Miles & Huberman, 1994), araştırmanın güvenilirliği yüksek kabul edilmiştir.

Geçerliliği sağlamak amacıyla, analiz edilen video sahneleri ayrıntılı biçimde betimlenmiş ve bu betimlemeler bulgular bölümünde örneklerle desteklenmiştir. Betimleme sürecinde veriler doğrudan aktarılmış, araştırmacı yorumları yalnızca destekleyici açıklamalar düzeyinde tutulmuştur. Böylece analiz süreci, hem sistematik hem de şeffaf bir biçimde yürütülmüş; araştırmanın bulguları, kişisel önyargılardan bağımsız biçimde ortaya konmuştur. Verilerin analizinde kullanılan kategoriler aşadıda sunulmuştur.

1. Dini İnanç İçerikli Subliminal Mesajlar

Bu kategori, Rick and Morty dizisinde Tanrı, din, dua, kutsal semboller ve dini figürler üzerinden yapılan göndermeleri kapsamaktadır. Analizlerde, bazı sahnelerde Yaratıcı’nın varlığının reddedildiği, dini kavramların mizah unsuru olarak kullanıldığı ve toplumsal inançların küçümsendiği tespit edilmiştir. Örneğin; bir bölümde Rick’in “Tanrı yok, sadece bilim var” şeklindeki ifadesi, dini inançlara yönelik alaycı bir söylem olarak değerlendirilmiştir. Bazı sahnelerde ise karakterlerin ibadet veya dua sahnelerini alay konusu ettiği görülmüştür. Bu bulgular, dini inançlara yönelik subliminal mesajların inanç sistemlerini değersizleştirme veya bilimsel üstünlük vurgusu üzerinden inançsızlığı normalleştirme yönünde kurgulandığını göstermektedir.

2. Müstehcen İçerikli Subliminal Mesajlar

Bu kategori, cinsellik, mahremiyet ihlali ve uygunsuz davranışların doğrudan veya dolaylı biçimde izleyiciye sunulduğu sahneleri kapsamaktadır. Analizlerde, çıplaklık, erotik robotlar, pedofilik göndermeler ve aile bireylerinin cinsel mahremiyet ihlalleri dikkat çekmiştir. Örneğin, bir sahnede Rick'in Morty'yi "birlikte duşa girmeye zorlaması" veya başka bir sahnede anne-babanın çocukların bulunduğu ortamda cinsel davranışlar sergilemesi müstehcen içerikli subliminal mesajlara örnek olarak kodlanmıştır. Bu tür sahneler, mahremiyetin önemsizleştirildiği ve cinselliğin olağanlaştırıldığı bir algı oluşturmaktadır.

3. Aile İlişkilerine Yönelik Subliminal Mesajlar

Bu kategori, ebeveyn-çocuk ilişkileri, aile içi roller ve otorite figürlerinin temsil biçimleri üzerinden değerlendirilmiştir. Analizlerde, aile bireylerinin saygı ve mahremiyet sınırlarının silikleştiği, ebeveyn rollerinin zayıf veya önemsiz biçimde sunulduğu sahneler belirlenmiştir. Örneğin; dizide annenin babayı sürekli eleştirmesi, çocukların ebeveynlerine karşı alaycı ve saygısız tutum sergilemeleri veya dede karakterin otoriteyi küçümseyen davranışları bu kategoriye dâhildir. Bu tür temalar, aile bağlarını değersizleştiren ve aile içi otoritenin zayıfladığı bir kültürel temsil oluşturduğu biçiminde yorumlanmıştır.

Bulgular

Bu bölümde Rick and Morty adlı çizgi filmin ilk sezonunda yer alan on bir bölüm incelenmiştir. İnceleme, söz konusu bölümlerde yer alan "dini inanç içerikli," "müstehcen içerikli" ve "aile ilişkilerine yönelik" subliminal mesajların belirlenmesi ve bu mesajların hangi bölümlerde, ne sıklıkta ve hangi bağlamlarda verildiğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bulgular, belirlenen üç kategori doğrultusunda sınıflandırılmış ve tablo hâlinde sunulmuştur.

Tablo 1. Rick and Morty Çizgi Filmi Bölümlerinde Tespit Edilen Subliminal Mesaj Kategorileri ve Sıklıkları

Bölüm	Süre (dk.)	Müstehcen Mesaj (f)	Dini Mesaj (f)	İnanç (f)	Aile İlişkileri Mesajı (f)
1. Pilot	22	3	2	2	2
2. Teknolojik Köpek	22	3	1	2	2
3. Anatomi Parkı	22	3	1	1	3
4. Sanal Gerçekler	21	2	–	–	1
5. Meselesex Himetinizde	21	–	2	2	–
6. Aşk İksiri	22	2	3	3	1
7. Gazorpazorp'u Büyütmek	22	–	3	3	1
8. Rick'miş Dakika	23	1	1	1	–
9. Rick'siz Bir Şey Geliyor	23	1	1	1	–
10. Rick'inci Türden Rick'leşmeler	23	–	–	–	–
11. Rick'sli İş	23	1	1	–	–

Not. (–) işareti, ilgili kategoride subliminal mesaja rastlanmadığını göstermektedir.

Tablo 1'e göre, dizinin neredeyse tüm bölümlerinde üç temel kategoriye ait subliminal içerikler tespit edilmiştir. Bu içeriklerin dağılımı incelendiğinde, en yüksek oranın müstehcen mesajlara ait olduğu görülmektedir. On bir bölümün dokuzunda cinsellik, beden temsili veya mahremiyet ihlali içeren

sahneler bulunmaktadır. Aile ilişkilerine yönelik mesajlar sekiz bölümde, dini inanç içerikli mesajlar ise yedi bölümde yer almıştır. Bu bulgular, dizinin toplumsal değerleri ve ahlaki normları mizah yoluyla eleştiren, yer yer alaya alan bir anlatım dili benimsediğini göstermektedir.

1. Müstehcen İçerikli Mesajlar

Bu kategoride, bedenin metalaştırılması, cinselliğin mizah unsuru hâline getirilmesi ve mahremiyetin ortadan kalkması öne çıkmaktadır. Örneğin 1. bölümde (5.12 dk) Morty'nin sevdiği kızın göğüslerini hayal ettiği sahne, çocuk yaşta cinselliğin normalleştirildiği bir temsil sunmaktadır. 13.40. dakikada,

Rick'in Morty'den "tohumları makatına saklamasını" istemesi, uygunsuz davranışların sıradanlaştırıldığı bir örnektir. 2. bölümde (7.30 dk) Summer karakterinin dedesiyle ilişkisini "doğal" göstermesi, enest göndermesi içermektedir. 3. bölümde (14.20 dk) ise aile üyelerinin önünde cinsel davranışta bulunulması, mahremiyetin mizah aracılığıyla önemsizleştirildiğini göstermektedir. Bu sahneler, dizinin izleyiciyi rahatsız edici unsurları eğlenceli bir dille sunarak "normalleştirme" işlevi gördüğünü, dolaylı biçimde ahlaki duyarlılığı zayıflattığını ortaya koymaktadır.



Resim 1. Kaynak: <https://www.diziyou.com/rick-and-morty-1-sezon-4-bolum/> (30.04.2025 tarihinde erişilmiştir).

2. Dini İnanç İçerikli Mesajlar

Dini temalar genellikle alay, inançsızlık veya Tanrı kavramının değersizleştirilmesi üzerinden sunulmaktadır. 1. bölümde (0.56 dk) Rick'in "Siz benim yeni Âdem ve Havvam olmalısınız" sözü, kendini Tanrı ile özdeşleştirme anlamı taşımaktadır. 2. bölümde (3.40 dk) uçakta "Allahuekber" diyerek patlama hazırlığı yapan karakterlerin Müslüman kimliğiyle sunulması, İslam'ı şiddetle özdeşleştiren

olumsuz bir stereotip yaratmaktadır. 7. bölümde (16.20 dk) “Yaratıcının Tanrı olmadığı” ifadesi, Tanrı’nın varlığını reddeden bir mesaj içermektedir. 9. bölümde (13.56 dk) şeytanın “kararlı, güçlü” gibi olumlu sıfatlarla betimlenmesi, iyi-kötü dengesinin ters yüz edildiğini göstermektedir. Bu sahneler, dizinin dini sembolleri parodik bir dille ele alarak inanç sistemlerini küçümsediğini ve seyircide farkında olmadan değer aşınmasına yol açabileceğini göstermektedir.



Resim 2. Kaynak: <https://www.diziyou.com/rick-and-morty-1-sezon-2-bolum/> (30.04.2025 tarihinde erişilmiştir.)

3. Aile İlişkilerine Yönelik Mesajlar

Aile yapısına dair sahnelerde otorite zayıflığı, ebeveyn-çocuk rollerinin karışması ve mahremiyet ihlalleri göze çarpmaktadır. 3. bölümde (6.35 dk) büyükbabanın, eşinin sevgilisini “iyi bir adam” olarak tanıtmaması; 20.20. dakikada tüm aile üyelerinin uygunsuz ilişkileri kanıksaması, aile bağlarının çözülüşünü göstermektedir. 4. bölümde (2.40 dk) Rick’in Morty’yi birlikte duşa girmeye zorlaması, kişisel sınırların yok sayıldığı bir sahnedir. 6. bölümde (15.41 dk) anne-babanın çocuklarının yanında cinsel ilişki yaşaması, mahremiyet eğitimini tamamen değersizleştirmektedir. 9. bölümde (20.21 dk) dede ve torun arasındaki uygunsuz davranışlar, aile değerlerinin alaya alınarak sunulduğuna işaret etmektedir. Bu sahneler, dizinin aile kurumunu otorite, sevgi ve saygıdan yoksun, işlevsiz bir yapı olarak yansıttığını göstermektedir.



Resim 3. Kaynak: <https://www.diziyou.com/rick-and-morty-1-sezon-3-bolum/> (30.04.2025 tarihinde erişilmiştir.)

Sonuç olarak; Yapım genelinde, cinsellik, din ve aile temaları ironik, eleştirel ve parodik bir üslupta işlenmektedir. Bu içerikler doğrudan değil, mizah ve görsel semboller yoluyla izleyicinin bilinçaltına yerleştirilmektedir. Analiz sonuçları, Rick and Morty çizgi filminin özellikle genç izleyiciler açısından gelişimsel risk taşıdığını; değer yargılarının ve toplumsal normların bilinçaltı düzeyde aşındırılabilceğini ortaya koymaktadır.

Tartışma

Bu araştırmanın bulguları, çizgi filmlerin yalnızca eğlence aracı olmanın ötesinde, bireylerin değer sistemleri, inanç yapıları ve toplumsal normlara ilişkin algılarının şekillenmesinde etkili bir araç olabileceğini göstermektedir. Rick and Morty örneği, günümüz dijital kültüründe mizah, parodi ve absürtlük üzerinden inşa edilen anlatıların, bilinçaltı düzeyde değer algılarını dönüştürebilme potansiyeline sahip olduğunu düşündürmektedir.

Çizgi filmde belirlenen müstehcen, dini inanç ve aile ilişkilerine yönelik subliminal mesajlar, Bandura'nın Sosyal Öğrenme Kuramı (2001) açısından değerlendirildiğinde, bireylerin gözlem yoluyla davranış ve tutum geliştirebileceğini ortaya koymaktadır. Bu doğrultuda, söz konusu içeriklerin model alma süreçleri üzerinden özellikle çocuk ve ergen izleyiciler üzerinde öğrenilmiş davranış kalıplarına dönüşebileceği öngörülmektedir. Müstehcen içeriklerin, cinselliğin olağan ve mizahi bir unsur olarak temsil edilmesi yoluyla ahlaki sınırların belirsizleşmesine katkı sağlayabileceği değerlendirilmektedir.

Benzer şekilde, Gerbner'in Yetiştirme Kuramı bağlamında, medya içeriklerinin uzun süreli maruziyet sonucunda bireylerin gerçeklik algısını dönüştürebileceği ileri sürülmektedir (Gerbner, Gross, Morgan & Signorielli, 2002). Bu bağlamda, Rick and Morty'de mizah yoluyla işlenen dini inançların küçümsenmesi ya da şiddet ve cinselliğin normalleştirilmesi, izleyicide farklı bir gerçeklik algısı yaratıyor olabileceği şeklinde yorumlanabilir. Bu tür içeriklerin, özellikle ergenlik döneminde kimlik gelişim sürecinde bulunan bireylerde ahlaki görecelik algısına yol açabileceği düşünülmektedir.

Dizideki dini temaların parodi yoluyla kullanımı, Barthes'ın Göstergibilim Kuramı (1977) çerçevesinde “yeniden anlamlandırma” süreciyle açıklanabilir. Kutsal sembollerin ironik ve mizahi bağlamlarda kullanılması, sembollerin anlamında bir çözülmeye neden olabilmektedir. Bu tür çözümlerin, inanç temelli değer sistemlerinde sembolik şiddet biçiminde tezahür edebileceği değerlendirilmektedir (Bourdieu, 1991).

Aile ilişkilerine yönelik mesajlar, Bronfenbrenner'in Ekolojik Sistemler Kuramı (1979) kapsamında ele alındığında, çocuğun en yakın gelişim çevresinde yer alan aile yapısının, medya içeriklerinden dolayı biçimde etkilenebileceğini göstermektedir. Rick and Morty'de aile üyeleri arasındaki saygı, mahremiyet ve sorumluluk ilkelerinin zayıflatılmış biçimde sunulması, çocuk izleyicilerde aile ilişkilerine dair sağlıklı algıların gelişmesine katkı sağlayabileceği yönünde değerlendirilmektedir. Ayrıca, Piaget'nin Ahlaki Gelişim Kuramı (1932) dikkate alındığında, erken çocukluk dönemindeki bireylerin soyut kavramları ayırt etme becerilerinin sınırlı olduğu görülmektedir. Bu nedenle, ironi ya da mizah yoluyla verilen dini veya müstehcen mesajların, küçük yaş gruplarına doğrudan gerçek olarak algılanabileceği öne sürülmektedir.

Araştırmadan elde edilen bulgular, mevcut literatürdeki çalışmalarla büyük ölçüde örtüşmektedir. Çizgi filmler, çocukların toplumsal değerleri, inanç sistemlerini ve dil becerilerini biçimlendiren güçlü medya araçları olarak öne çıkmaktadır. Flinsi (2018) ile Elias ve Almeida'nın (2018) araştırmalarında da belirtildiği üzere, günümüz çocukları artık yalnızca pasif izleyiciler değil, dijital kültürün aktif katılımcıları hâline gelmiştir. Bu durum, çizgi film içeriklerinin eğlendirici yönünün ötesinde, öğretici ve yönlendirici bir işlev de üstlendiğini göstermektedir. TÜİK'in verileri, çocukların dijital cihazlara olan ilgisinin oldukça yüksek olduğunu ve bu durumun onların medya içerikleriyle sürekli temas hâlinde olmalarına yol açtığını ortaya koymaktadır (Kılınç & Kılınç, 2014). Bu yoğun etkileşim, subliminal mesajlara maruz kalma olasılığını artırmaktadır. Özdemir ve Ramazan'ın (2012) bulgularına göre, çizgi filmlerde kullanılan kelimelerin ve davranış örneklerinin çocukların gündelik yaşamlarına doğrudan yansıdığı görülmektedir. Bu durum, medyanın çocukların öğrenme süreçleri üzerindeki etkisini güçlendirmekte ve subliminal mesajların bilişsel ve davranışsal gelişim üzerinde farkında olunmadan şekillendirici bir rol oynayabileceğini göstermektedir.

Elde edilen bulgular, literatürdeki diğer araştırmalarla da paralellik göstermektedir. Valkenburg ve Piotrowski (2017), çocukların medya aracılığıyla dolaylı öğrenme süreçlerinde özellikle duygusal ve bilişsel modellemeye açık olduklarını belirtmiştir. Benzer biçimde Strasburger, Wilson ve Jordan (2014), erken yaşta uygunsuz medya içeriklerine maruz kalmanın çocuklarda “riskli davranışların olağanlaştırılması”na yol açabileceğini vurgulamaktadır. Bu doğrultuda, Rick and Morty örneği, dijital platformlarda yer alan “yetişkin mizahı” kategorisindeki içeriklerin, çocuk ve genç izleyiciler tarafından erişilebilir olması nedeniyle medya denetimi, etik yayıncılık ve dijital farkındalık açısından önemli bir inceleme alanı sunmaktadır.

Sonuç

Araştırma bulguları, Rick and Morty adlı çizgi filmde yer alan subliminal mesajların, çocukların bilişsel, duygusal ve sosyal gelişim süreçlerini olumsuz yönde etkileyebilecek nitelikler taşıdığını ortaya koymaktadır. Cinsellik, inanç sistemleri ve aile yapısı temalarının mizah ve parodi aracılığıyla sunulması, izleyicilerin bilinçaltı düzeyde değer algılarının dönüşmesine zemin hazırlayabileceği düşünülmektedir. Bu durum, medya içeriklerinin çocuk ve genç gelişimi üzerindeki etkilerinin çok boyutlu biçimde ele alınması gerektiğini göstermektedir.

Öneriler

1. Ebeveynlere Yönelik

Ebeveynlerin çocuklarının izledikleri içerikleri önceden değerlendirmeleri ve yaşlarına uygun olup olmadığını kontrol etmeleri önerilmektedir.

Çocukların dijital platformlara tek başına erişiminin sınırlandırılması, ebeveyn eşliğinde güvenli medya kullanımıyla desteklenmelidir.

Ebeveynlerin subliminal mesajlar konusunda farkındalık kazanmaları, medya okuryazarlığı eğitimlerine katılmaları yararlı olabilir.

2. Eğitimcilere Yönelik

Eğitimcilerin, sınıf ortamında kullanılan dijital içeriklerin kültürel değerlere ve pedagojik ölçütlere uygun olmasına dikkat etmeleri önem taşımaktadır.

Çocuklara medya eleştirisi becerisi kazandırmak amacıyla yaşa uygun farkındalık etkinlikleri planlanabilir.

Eğitimciler, ebeveynlerle iş birliği yaparak medya içeriklerinin olası etkilerine karşı ortak bilinç geliştirebilirler.

3. Kurumsal ve Toplumsal Düzeyde

Medya denetim kurumlarının (ör. RTÜK), +18 kategorisindeki içeriklerin erişim kısıtlamalarını güçlendirmesi önerilmektedir.

Üniversitelerde medya okuryazarlığı, dijital etik ve çocuk gelişimi konularını içeren derslerin yaygınlaştırılması yararlı olabilir.

Kamu kurumlarının, çocuklara yönelik güvenli dijital içerik farkındalığı kampanyaları yürütmeleri önemli görülmektedir.

Beyan ve Açıklamalar (Disclosure Statements)

- 1. Araştırmacıların katkı oranı beyanı:** Birinci yazar /First author % 50, İkinci yazar/Second author % 50
- 2. Çıkar çatışması:** Yazarlar tarafından herhangi bir çıkar çatışması beyan edilmemiştir.
- 3. Etik Raporu:** Araştırma doküman incelemesi olduğundan ve araştırmada herhangi bir canlıya ait veri kullanılmayacağından etik kurul iznine ihtiyaç duymamaktadır.
- 4. Araştırmanın Modeli:** Araştırmada, nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi kullanılarak içerik analizi yapılmıştır. Araştırma makalesi olarak yapılmıştır.
- 5. Bilgilendirme:** Araştırmada kullanılan *Resim1*, *Resim2* ve *Resim3* herhangi bir ticari amaç güdülmeyen sadece araştırma verilerini desteklemek amacıyla kullanılmıştır.

References

- Akbulut, Y. (2013). Developmental outcomes of computer and internet use in children and adolescents. *Journal of Trakya University Faculty of Education*, 3(2), 53–68.
- Akça, F., & Koç Çilekçile, N. (2019). The most influential cartoon characters on preschool children and the potential digital dangers of identification with these characters. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6(2), 403–433. <https://doi.org/10.15805/addicta.2019.6.2.0053>
- Akyüz, E. (2013). The child's right to access to information and protection from harmful broadcasts. In Child Foundation (Çocuk Vakfı) (Ed.), *1st Turkey Child and Media Congress Proceedings Book* (pp. 115–132). Child Foundation Publications.
- Alisinanoğlu, F., & Özbey, S. (2011). *Sample programs for social skills and problem behavior education in preschool period (Okul öncesi dönemde sosyal beceri ve problem davranış eğitimi program örnekleri)*. Morpa Kültür Yayınları.
- Ayrancı, Ü., Köşgeroğlu, N., & Günay, Y. (2004). The level of violence in films shown during the hours most watched by children on television. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 5(3), 133–140.
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory of mass communication. *Media Psychology*, 3(3), 265–299. https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0303_03
- Barthes, R. (1977). *Image, music, text*. Fontana Press.
- Bourdieu, P. (1991). *Language and symbolic power*. Harvard University Press.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.4159/9780674028845>
- Bursalı, H. (2014). *The contribution of animated series to the vocabulary of fifth and sixth grade students*. [Unpublished master's thesis]. Dumlupınar University, Institute of Educational Sciences.
- Çakıral, M. (2016). *Children under the grip of television and subliminal messages*. Ferfir Education and Publishing.
- Diziyou. (n.d.-a). *Rick and Morty Season 1, Episode 2*. <https://www.diziyou.com/rick-and-morty-1-sezon-2-bolum/> Accessed on 30 April 2025.
- Diziyou. (n.d.-b). *Rick and Morty Season 1, Episode 3*. <https://www.diziyou.com/rick-and-morty-1-sezon-3-bolum/> Accessed on 30 April 2025.
- Diziyou. (n.d.-c). *Rick and Morty Season 1, Episode 4*. <https://www.diziyou.com/rick-and-morty-1-sezon-4-bolum/> Accessed on 30 April 2025.
- Elias, N., & Almeida, A. (2018). *Children as participants in digital transmedia culture*. Routledge.
- Erdem, Ö. (2015). *Hidden advertising and subliminal messages in television and cinema*. [Unpublished master's thesis]. Marmara University, Institute of Social Sciences.
- Ertürk, S. (1979). *Curriculum development in education*. Ankara: Yelkentepe Publishing.
- Flinsi, T. (2018). *Children and film roles in media culture*. Cambridge Scholars Publishing.

Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N. (2002). Growing up with television: Cultivation processes. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* (pp. 43–67). Lawrence Erlbaum Associates.

Gümüş, Ç., & Adam, H. (2020). The effects of cartoons on preschool children: Outdoor design samples. *Ulakbilge: The Journal of Social Sciences*, 8(47), 409–421. <https://doi.org/10.7816/ulakbilge-08-47-03>

İnal, K. (2009). Childhood in Turkey: Where to? In S. Akçalı (Ed.), *Child and Media*. (2nd ed., pp. 28–29). Nobel Yayın Dağıtım.

İşleyen, M. (2020). Child, television, and sexuality: An analysis on cartoons. *Gümüşhane University Journal of Communication Faculty*, 8(1), 442–447. <https://doi.org/10.19145/e-gifder.652500>

Kanbur, B. N. (2020). The effects of visual media and subliminal messages on child health. *International Journal of Social and Applied Science Researches (IGUSABDER)*, 10, 94–106. <https://doi.org/10.38079/igusabder.665516>

Karasar, N. (2020). *Scientific Research Method: Concepts, Principles, Techniques* (35th edition). Nobel Publishing.

Kılınç, B., & Kılınç, E. P. (2014). The child individual in the new media environment: New communication technologies and the importance of media pedagogy. *Akdeniz University Faculty of Communication Journal*, 22, 9–23. <https://doi.org/10.31123/akil.441825>

Klinger, L. J. (2006). *What are your children watching? A DPICS-II analysis of parent-child interactions in television cartoons* [Doctoral dissertation, Auburn University].

Koçyiğit, S., & Bayraktar, A. (2022). Value erosion in digital media and its effects on child development. *Journal of Education and Society*, 20(1), 85–104.

Meneguzzo, P., Tsakiris, M., & Schino, G. (2017). Subliminal perception and affective processing in the brain. *Frontiers in Psychology*, 8, 1854. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01854>

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage.

Mitchell, C. (1995). *The advertising machine: Commercialism and children's television*. Oxford University Press.

Özdemir, A., & Ramazan, M. (2012). The effects of cartoons on children's language development. *Education and Science Journal*, 37(165), 160–172.

Öztürk, C., & Karayağız, G. (2007). Children and television. *Journal of Atatürk University School of Nursing*, 10(2), 81–85.

Pessoa, L. (2018). *The cognitive-emotional brain: From interactions to integration*. MIT Press

Radio and Television Supreme Council (RTÜK). (2023). *Media literacy education guide*. Radio and Television Supreme Council Publications.

Samuk, O. (2018). *A study on the vocabulary of cartoons* (Unpublished doctoral dissertation). Istanbul University, Istanbul.

Strasburger, V. C., Wilson, B. J., & Jordan, A. B. (2014). *Children, adolescents, and the media* (3rd ed.). Sage Publications. <https://doi.org/10.4135/9781071934197>

Temizyürek, F., & Acar, Ü. (2014). The effects of subliminal messages in cartoons on children. *Cumhuriyet International Journal of Education*, 3(3), 25–39. <https://doi.org/10.24106/cije.857960>

Turkish Institute. Statistical Institute (TÜİK). (2013). *Information technology usage survey among children*. Turkish Statistical

Türk Dil Kurumu. (2005). *Current Turkish Dictionary (Güncel Türkçe Sözlük)*. <https://www.tdk.gov.tr>

Türk Dil Kurumu. (2021). *Current Turkish Dictionary (Güncel Türkçe Sözlük)*. <https://www.tdk.gov.tr>

Valkenburg, P. M., & Piotrowski, J. T. (2017). *Plugged in: How media attract and affect youth*. Yale University Press. <https://doi.org/10.12987/yale/9780300218879.001.0001>

Yağlı, S. (2013). Reconstructing culture through fashion as a field of everyday life. *Istanbul Arel University Journal of Communication Studies*, 2(4), 37–63.

Yalçın, S. S., Tuğrul, B., Naçar, N., Tuncer, M., & Yurdakök, K. (2002). Factors that affect television viewing time in preschool and primary school children. *Pediatrics International*, 44(6), 622–627. <https://doi.org/10.1046/j.1442-200X.2002.01648.x>

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2011). *Qualitative research methods in social sciences (Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri)* (8th ed.). Seçkin Yayıncılık. Akbulut, Y. (2013).