

Geliş Tarihi:

25.06.2025

Kabul Tarihi:

18.11.2025

Yayınlanma Tarihi:

29.12.2025

Kaynakça Gösterimi: Arslan, Ş. (2025). Medyada cinsiyet kurgusu ve ahlaki değerler: Çizgi filmler üzerinden kültürel bir analiz. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 24(54), 1002-1043, doi: 10.46928/iticusbe.1726749

MEDYADA CİNSİYET KURGUSU VE AHLAKİ DEĞERLER: ÇİZGİ FİLMLER ÜZERİNDEN KÜLTÜREL BİR ANALİZ

Araştırma

Şerif Arslan  

Sorumlu Yazar

Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun MYO

serif.arslan@omu.edu.tr

Şerif Arslan, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Samsun Meslek Yüksekokulu Pazarlama ve Reklamcılık Bölümü Halkla İlişkiler ve Tanıtım programında öğretim görevlisi olarak görev yapmaktadır. Kamu diplomasisi, yumuşak güç, sosyal medya, gazetecilik ve medya araştırmaları başlıca araştırma alanları arasında yer almaktadır.

Medyada Cinsiyet Kurgusu ve Ahlaki Değerler: Çizgi Filmler Üzerinden Kültürel Bir Analiz

Şerif Arslan
serif.arslan@omu.edu.tr

Özet

Çizgi filmler, çocukların değerler, toplumsal normlar ve kültürel kimliklerle ilk kez tanıştıkları önemli medya ürünleri arasında yer almaktadır. Bu çalışma, Türk yapımı ve yabancı yapımlar arasında tematik, kültürel ve pedagojik farklılıkları inceleyerek, cinsiyet rolleri, ahlaki değerler ve görsel estetik açısından bir karşılaştırma yapmayı amaçlamaktadır. Araştırmada, Kral Şakir, Alice's Wonderland Bakery ve Teen Titans Go! adlı yapımlar içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Çalışma kapsamında, her üç yapımın kültürel ve ahlaki değer aktarımı, kahramanlık ve güç algısı, toplumsal cinsiyet temsilleri ve görsel estetik özellikleri beş ana tema çerçevesinde değerlendirilmiştir. Bulgular, Türk yapımı Kral Şakir'in yerel kültürel değerleri, mizahı ve toplumsal dayanışmayı merkeze alan pedagojik bir yaklaşım sergilediğini; buna karşılık yabancı yapımların bireysel kahramanlık, fantastik öğeler ve hızlı tempolu görsel estetik aracılığıyla bireysel yaratıcılığı ön plana çıkardığını göstermektedir. Araştırmanın sonuçları, Türk yapımlarının Vygotsky'nin sosyokültürel öğrenme teorisiyle uyumlu biçimde kolektif değer aktarımını öncelediğini; yabancı yapımların ise postmodern bir eğlence kültürü içinde bireysel özgüven ve rekabeti öne çıkardığını ortaya koymaktadır. Ayrıca, görsel estetik tercihleriyle kültürel kimlik arasındaki ilişki, çocukların medya yoluyla edindikleri aidiyet duygusunu etkileyen önemli bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Bu bulgular, çocuk medyasında yerel kültürün korunması ve pedagojik dengenin gözetilmesinin önemine dikkat çekmekte; aynı zamanda medya okuryazarlığı, çocuklara yönelik içerik üretimi ve kültürel aktarım süreçleri açısından anlamlı çıkarımlar sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Çizgi filmler, kültürel aktarım, toplumsal cinsiyet rolleri, medya pedagojisi, çocuk ve değer eğitimi.

JEL Kodu: D83, J16, L82, Z13

Gender Construction and Moral Values in the Media: A Cultural Analysis Through Cartoons

Abstract

Cartoons are among the important media products through which children first encounter values, social norms, and cultural identities. This study aims to examine thematic, cultural, and pedagogical differences between Turkish and foreign productions, comparing them in terms of gender roles, moral values, and visual aesthetics. The study analyzed the productions *Kral Şakir*, *Alice's Wonderland Bakery*, and *Teen Titans Go!* using content analysis methods. Within the scope of the study, the cultural and moral value transmission, perceptions of heroism and power, representations of gender roles, and visual aesthetic characteristics of all three productions were evaluated within the framework of five main themes. The findings show that the Turkish production *Kral Şakir* exhibits a pedagogical approach centered on local cultural values, humor, and social solidarity; in contrast, foreign productions emphasize individual creativity through individual heroism, fantastic elements, and fast-paced visual aesthetics. The results of the study reveal that Turkish productions prioritize collective value transfer in line with Vygotsky's sociocultural learning theory, while foreign productions emphasize individual self-confidence and competition within a postmodern entertainment culture. Furthermore, the relationship between visual aesthetic preferences and cultural identity emerges as an important factor influencing children's sense of belonging acquired through media. These findings highlight the importance of preserving local culture and maintaining pedagogical balance in children's media; they also offer meaningful insights regarding media literacy, content production for children, and cultural transmission processes.

Keywords: Cartoons, cultural transmission, gender roles, media pedagogy, children and values education.

JEL Code: D83, J16, L82, Z13

Giriş

Çizgi filmler, çocukların büyüme ve gelişme süreçlerinde önemli bir yer tutan kültürel ürünler arasında yer almaktadır. Hem eğlenceli hem de eğitici özellikler taşıyan bu yapımlar, çocukların sosyal normları öğrenmelerinde ve toplumlarındaki değerleri benimsemelerinde temel bir araç olarak işlev görür. Çizgi filmler, basit anlatı yapıları ve görsel çekicilikleri sayesinde çocukların dikkatini çekmekte, onların dünyayı anlamlandırılmalarına yardımcı olmaktadır (Türkoğlu & Türkoğlu, 2022, s. 49). Bu nedenle, çizgi film içeriklerinin çocuklar üzerindeki etkisi, medya çalışmaları alanında önemli bir araştırma konusu olarak öne çıkmaktadır. Ancak, her kültürün farklı bir değer sistemine sahip olması ve bu sistemlerin medyada nasıl yansıtıldığı, çocukların kişilik gelişimi üzerinde farklı etkiler yaratabilmektedir. Çizgi filmlerdeki ana karakterler, toplumsal cinsiyet rolleri ve ahlaki değerlerin temsilleri, çocukların bu değerlere nasıl yönlendirildiğini anlamada kritik bir rol oynamaktadır (Türkoğlu & Türkoğlu, 2022, s. 50).

Son yıllarda, çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkisi konusunda yapılan araştırmalar, medyanın bu yaş grubundaki bireylerin kişisel ve toplumsal gelişimlerini şekillendirdiğini ortaya koymuştur. Örneğin, 2019 yılına ait bir araştırma, dünyadaki çocukların günlük ekran sürelerinin ortalama 4 saat olduğunu belirtmektedir. Bunun büyük bir kısmı ise televizyon ve dijital platformlarda izlenen çizgi filmlerden oluşmaktadır. 2020 yılında yapılan bir başka araştırma, Türkiye'deki çocukların %65'inin günlük en az 1 saat süreyle çizgi film izlediğini ortaya koymuştur (İşleyen, 2020, s. 444-445). Çizgi filmlerin çocuklar üzerinde bir dizi bilişsel, duygusal ve toplumsal etkisi olduğu bilinmektedir. Çocuklar, bu medyatik içerikler aracılığıyla başkalarıyla nasıl etkileşimde bulunmaları gerektiğini, hangi davranışların kabul edilebilir olduğunu ve toplumsal normları nasıl benimsemeleri gerektiğini öğrenirler. Çizgi filmler, aynı zamanda çocukların cinsiyet rollerini, aile ilişkilerini ve toplumsal sorumlulukları nasıl algıladıklarını şekillendiren güçlü bir mecra olarak karşımıza çıkmaktadır (Türkoğlu & Türkoğlu, 2022, s. 50).

Çizgi filmler, sadece eğlenceli içerikler sunmakla kalmaz, aynı zamanda sosyal, kültürel ve ahlaki mesajlar da vermektedir. Bu bağlamda, Türk ve yabancı yapımlar arasındaki tematik farklılıklar, her iki kültürün çocukları yetiştirme biçimlerinin izlerini sürmek açısından büyük bir öneme sahiptir. Türk yapımı çizgi filmler genellikle yerel

kültürel değerler, ahlaki öğretiler ve sosyal dayanışma üzerine yoğunlaşırken, yabancı yapımlar daha çok bireysel kahramanlık, iyi-kötü çatışması ve fantastik öğeler etrafında şekillenmektedir (Taşkın & Boran, 2024, s. 32-33). Bu tematik farklılıklar hem karakterlerin davranış biçimlerini hem de izleyiciye iletilen değerleri doğrudan etkileyebilir. Çizgi filmlerin karakterleri ve onların sergiledikleri davranışlar, çocukların toplumsal cinsiyet algıları ve normları üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Çocuklar, çizgi filmlerde gördükleri karakterler aracılığıyla cinsiyet rollerini öğrenir ve kendi kimliklerini şekillendirirken bu karakterlere ait özellikleri içselleştirirler (Afzaal vd. 2021, s. 150-151).

Bu çalışmada, Türk ve yabancı yapımı çizgi filmler üzerinden tematik bir analiz yapılması amaçlanmaktadır. Tematik analiz, medya içeriklerinin, toplumsal cinsiyet ve kültürel değerler açısından ne tür mesajlar verdiğini ve bu mesajların çocuklar üzerindeki etkisini ortaya koymayı hedefler. Çalışma, Türk yapımı çizgi filmlerin yerel kültürel değerleri, dayanışma duygusunu ve toplumsal sorumlulukları vurguladığını; yabancı yapımların ise bireysel kahramanlık, iyi-kötü çatışması ve fantastik unsurlar etrafında şekillendiğini gösterecektir. Bu bağlamda, çizgi filmlerin çocuklara sundukları bu değerlerin farkına varmak, gelecekteki medya içeriklerinin daha bilinçli ve sağlıklı bir şekilde üretilmesine olanak sağlayacaktır.

Çalışma, çizgi filmlerin toplumsal cinsiyet algıları üzerindeki etkilerini incelemek için aşağıdaki araştırma soruları etrafında şekillenecektir:

- Türk ve yabancı yapımı çizgi filmlerde cinsiyet rollerinin temsili nasıldır?
- Türk ve yabancı yapımlarda kahramanlık ve güç algıları nasıl farklılıklar göstermektedir?
- Türk yapımı çizgi filmlerde kültürel ve ahlaki değerler nasıl yansıtılmaktadır?
- Yabancı yapımların içeriklerinde bireysel kahramanlık ve toplumsal dayanışma anlayışları arasındaki farklar nelerdir?
- Çizgi filmlerdeki karakterlerin cinsiyet rollerine dayalı davranışları, çocukların toplumsal normlar hakkındaki algısını nasıl şekillendirir?
- Türk ve yabancı yapımların görsel estetik özellikleri, çocukların değer ve cinsiyet algılarında ne tür bir etki yaratmaktadır?

Bu araştırma, çizgi filmlerdeki kültürel ve toplumsal temaların incelenmesi ve karşılaştırılması yoluyla, çocuklara yönelik medya içeriği üretiminin daha bilinçli bir şekilde yönlendirilmesine yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda, çizgi filmlerin içeriklerinin, çocukların dünyayı anlamlandırma biçimlerini nasıl şekillendirdiği ve hangi değerleri ön plana çıkardığı soruları üzerinde durulmaktadır. Çalışmanın sonuçları, medya okuryazarlığı eğitimi ve çocuklara yönelik içerik üretimi konusunda literatüre katkı sağlayacaktır.

Çizgi Film Kavramına Genel Bakış

Çizgi film, özellikle çocukların ilgisini çeken ve onların dünyayı anlamlandırma biçimlerini etkileyen önemli bir medya türüdür. Çizgi filmler, animasyon teknikleriyle üretilmiş, genellikle eğlenceli ve eğitici içerikler sunan görsel bir anlatım aracıdır. Çizgi film, görsellerin art arda sıralanmasıyla hareketli bir hikâye anlatımı yaratır (Gamage, 2019, s. 108). Bu hareketli görüntüler, genellikle 2D veya 3D animasyon teknikleriyle oluşturulurken, ses, müzik ve diyaloglar da hikâyenin anlatımına katkı sağlar. Çizgi filmler, zaman içinde farklı medya platformlarında, televizyonlardan dijital mecralara kadar geniş bir yelpazede izleyiciyle buluşmuş, popülerlik kazanmış ve kültürel bir ifade biçimi haline gelmiştir. Ancak çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkisi sadece eğlenceli bir eğlence aracı olmaktan çok daha fazlasıdır; bu yapımlar, çocukların değerleri, normları ve sosyal becerileri öğrenme süreçlerinde önemli bir yer tutar (Bedekar & Joshi, 2020, s. 14).

Çizgi film kavramı, tarihsel olarak ilk kez 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkmıştır. Bu dönemde, hareketli görüntülerin oluşturulabilmesi için yapılan deneysel çalışmalar, animasyon sanatının temellerini atmıştır. 1900'lerin başında, Amerikalı animatörler ve film yapımcıları, çizgi film üretiminin temellerini atmaya başlamışlardır (Civelek, 2024, s. 23-24). 1908 yılında, Amerikalı animatör Winsor McCay tarafından yaratılan *Gertie the Dinosaur*, çizgi film tarihinin önemli kilometre taşlarından biri olarak kabul edilmektedir (Kaba, 2002, s. 135). Bu film, animasyonun temel ilkelerini uygulayan ilk yapımlardan biri olarak, çizgi filmlerin potansiyelini göstermiştir. Ardından, 1928 yılında Walt Disney'in *Steamboat Willie* adlı animasyon filmi, sesli animasyonların ilk örneklerinden biri olarak, çizgi filmlerin ticari başarısının yolunu açmıştır (Gage, 2012, s. 62). Disney'in Mickey Mouse karakteriyle tanınan bu yapım, çizgi filmleri dünya çapında bir kültür fenomenine dönüştürmüştür. 1930'larda ise çizgi filmler, daha geniş

kitlelere ulaşmaya başlamış, özellikle televizyonun yaygınlaşmasıyla birlikte farklı animasyon teknikleri ve stil arayışları artmıştır (Gage, 2012, s. 62-63).

Çizgi filmlerin tarihsel gelişimi, teknolojinin ilerlemesiyle paralel bir şekilde ilerlemiştir. 2D animasyonun klasik dönemi, çizimlerin elle yapıldığı ve her bir kare için ayrı bir resim çizildiği dönemi ifade eder (Akören, 2018, s. 131). Bu süreç oldukça zahmetli ve zaman alıcıydı, fakat 1980'lerde dijital teknolojinin gelişimiyle birlikte bilgisayar animasyonu devreye girmiştir. Bu, 3D animasyon filmlerinin ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. *Toy Story*, Pixar tarafından üretilen ve bilgisayar animasyonu ile yapılmış ilk uzun metrajlı film olarak bu dönüm noktasını simgeler. Bu gelişmeler, çizgi film üretiminin hızlanmasına ve daha geniş bir kitleye ulaşılmasına yardımcı olmuştur (Henne vd. 1996, s. 464).

Çizgi filmler, çocukların öğrenme süreçlerinde oldukça etkili araçlardır. Bu yapımlar, sadece eğlence amaçlı değil, aynı zamanda eğitimsel içerik taşıyan programlar olarak da kullanılmaktadır. Özellikle çocukların değerler ve toplumsal normları öğrenmelerinde önemli bir rol oynamaktadır. Çizgi filmler, karakterlerin davranışlarını ve etkileşimlerini göstererek çocuklara doğru iletilmesi gereken toplumsal normları öğretir (Özdemir & Ramazan, 2012, s. 170). Bu, özellikle cinsiyet rolleri, dostluk, paylaşım, sorumluluk, dürüstlük ve başkalarına saygı gibi temel sosyal becerileri öğrenme açısından önemlidir. Ayrıca, çizgi filmler aracılığıyla çocuklar, dünya hakkında bilgi edinir ve farklı kültürleri tanıma fırsatı bulurlar. Bu bağlamda, çizgi filmler sadece çocuklara yönelik bir eğlence aracı olmanın ötesine geçerek, onların psikolojik ve sosyal gelişimlerinde önemli bir rol üstlenir (Özer & Avcı, 2015, s. 418).

Türkiye’de çizgi film üretimi ise, özellikle 1980’lerin sonlarına doğru önemli bir ivme kazanmıştır. 1980’lerde, Türkiye’deki televizyon kanallarının artması ve özel televizyonların kurulmasıyla birlikte yerli yapımların üretimi hızlanmıştır (İşler, 2013, s. 67). Bu dönemde Türk televizyonlarında gösterilen çizgi filmler, yerel kültüre ve toplumsal değerlere hitap eden içeriklerle izleyiciyle buluşmuştur. Özellikle *Keloğlan Masalları* ve *Rafadan Tayfa* gibi yapımlar, Türk çocuklarının izlediği ve kültürel değerleri öğrenmelerine yardımcı olan yerli çizgi film örnekleridir (Özdemir, 2022, s. 333; Uçan, 2018, s. 1139). *Keloğlan Masalları* özellikle geleneksel Türk masallarının modern bir şekilde sunulduğu, çocuklara hem eğlenceli hem de eğitici mesajlar veren bir yapımlar olarak dikkat çekmektedir. Ayrıca *Rafadan Tayfa* gibi çizgi filmler,

arkadaşlık, paylaşım, yardımlaşma gibi toplumsal değerleri ön plana çıkaran yapımlar olarak Türk televizyonunun en popüler çocuk programlarından biri haline gelmiştir (Arslan & Yener, 2021, s. 171; Şentürk & Keskin, 2019, s. 154).

Türkiye'deki çizgi filmler, genellikle yerel kültürel unsurları yansıtan, ahlaki değerler ve toplumsal sorumlulukları vurgulayan içeriklere odaklanmıştır (Akça & Baran, 2018, s. 223). Bu yapımlar, çocukların sadece eğlenmesini değil, aynı zamanda kültürel değerleri öğrenmelerini de hedeflemektedir. Bu bağlamda, Türk yapımı çizgi filmler, genellikle yerel kahramanlar, Türk halk hikayeleri ve geleneksel karakterler etrafında şekillenmektedir (Arslan & Yener, 2021; Yeten, 2022, s. 72). Aynı zamanda Türk aile yapısının ve toplumsal dayanışmanın güçlü bir şekilde vurgulandığı bu yapımlar, çocuklara değerler eğitimi verme amacı taşımaktadır. Türk yapımlarında, bireysel değil, toplumsal başarı ve birlikte hareket etme ön plana çıkarken, genellikle iyilik ve kötülüğün keskin sınırlarla ayrıldığı, karakterlerin farklı değerlerle donatıldığı anlatımlar benimsenmektedir (Akça & Baran, 2018; Yeten, 2022).

Yerli yapımların yanı sıra, Türkiye'deki çocukların yabancı çizgi filmleri izleme oranı da oldukça yüksektir. Yabancı yapımlar, genellikle daha geniş bir evrensel kitleye hitap eden içeriklere sahiptir. Bu yapımlar, kahramanlık, bireysel başarı, fantastik dünyalar ve iyi-kötü çatışması üzerine yoğunlaşmaktadır. Örneğin, *Teen Titans Go!* gibi yapımlar, daha çok kahramanlık ve aksiyon dolu bir anlatım sunarak çocukları eğlendirirken, aynı zamanda değerler ve toplumsal ilişkiler hakkında daha yüzeysel mesajlar vermektedir. Bu tür yapımlar, genellikle daha büyük bir fantastik öğe barındırırken, Türk yapımlarında bu unsurlar daha az yer almakta, yerel toplumsal değerler ön planda tutulmaktadır.

Çizgi film kavramı tarihsel süreç içinde büyük bir evrim geçirmiştir. Hem çocukların eğitimi hem de toplumsal değerlerin aktarılması açısından önemli bir medya türü olan çizgi filmler, her kültürde farklı biçimlerde şekillenmiş ve izleyicilerine kendilerini tanıtmının bir yolu olmuştur. Çizgi filmler yalnızca eğlence unsurlarıyla değil, aynı zamanda üretildikleri dönemin kültürel ve ahlaki kodlarını taşıma biçimleriyle de çocukların değer dünyasının inşasında önemli rol oynamaktadır. 1930'lerde Mickey Mouse ve Donald Duck karakterleri Amerikan toplumunun disiplin ve çalışma etiğini temsil ederken, 1980'lerde *Heidi* ve *Tom Sawyer'ın Maceraları* Avrupa'da doğallık ve dayanışma değerlerini ön plana çıkarmıştır. 1990'lerde *The Lion King* ve *Pokémon* gibi

yapımlar küresel ölçekte bireysel sorumluluk, cesaret ve adalet temalarını işlemiştir. Türkiye’de ise 2000’li yıllardan itibaren *Pepee*, *Rafadan Tayfa* ve *Keloğlan* gibi yerli yapımlar; aile birliği, yardımseverlik, dürüstlük ve toplumsal dayanışma gibi değerleri vurgulayarak yerel kültürün ahlaki mirasını çocuklara aktarmaktadır (Yaylagül, 2018). Böylece çizgi filmler hem küresel hem yerel ölçekte kültürel kimliğin aktarımında pedagojik bir araç hâline gelmiştir.

Medya, Temsil ve Çocuk

Medya, toplumsal hayatın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiş olup, bireylerin dünyayı algılayışlarını şekillendiren ve toplumsal değerleri aktaran güçlü bir araçtır. Özellikle çocuklar, medya aracılığıyla pek çok toplumsal kavramı öğrenirler. Medyanın sunduğu içerikler, çocukların dünyayı nasıl algıladıkları, hangi değerleri benimsedikleri, hangi toplumsal normlara uyacakları konusunda belirleyici bir rol oynar. Çocuklar, televizyon, internet, sosyal medya ve dijital platformlar gibi çeşitli mecralarda sürekli olarak içerik tüketmektedirler. Bu içeriklerin büyük bir kısmı, toplumsal roller, normlar ve değerler hakkında doğrudan veya dolaylı olarak mesajlar verir.

Medya, modern toplumlarda bireylerin bilgi edinme, dünyayı anlamlandırma ve kültürel bağlamda kimliklerini şekillendirme süreçlerinde temel bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda medya, sadece haber ve bilgi sunmanın ötesinde, toplumsal normları, değerleri ve kimlikleri temsil eden bir araç olarak da işlev görmektedir. Çocuklar, medya aracılığıyla sosyal dünyayı tanırken, çevrelerinden aldıkları mesajları anlamlandırmak ve bu mesajları kendi hayatlarına entegre etmek için farklı bir gözlem ve algılama biçimi geliştirirler (Chassiakos vd. 2016, s. 5). Medyanın, özellikle televizyon ve dijital medya platformlarının çocuklar üzerindeki etkisi, toplumsal değerlerin nasıl aktarıldığını ve onların toplumsal dünyaya dair algılarının nasıl şekillendiğini anlamada önemli bir alan sunmaktadır. Çalışmanın bu bölümünde medya, temsil ve çocuk olguları arasındaki ilişki, medya ürünlerinin çocuklar üzerindeki etkisi, medyada temsil edilen toplumsal cinsiyet rolleri ve çocukların bu rolleri nasıl içselleştirdiği tartışılacaktır.

Medyanın temsil gücü, çocukların toplumsal değerleri öğrenmelerinde önemli bir etkidir. Çocuklar, medya aracılığıyla dünyanın farklı yerlerindeki insanların yaşam

biçimlerini, kültürel normları, toplumsal ilişkileri ve rolleri gözlemlerler. Ancak medya, bu izlenimleri doğru veya yanlış bir şekilde yansıtabilir. Çocuklar medyadan aldıkları mesajları genellikle doğrudan kabul etme eğilimindedir, çünkü çocukların algılama yetisi ve eleştirel düşünme becerileri henüz tam anlamıyla gelişmemiştir (Pembecioğlu, 2018, s. 182-183). Bu nedenle, medya onların toplumsal cinsiyet, ırk, etnik kimlik, güç ilişkileri ve benzeri konularda oluşturdukları ilk algıları büyük ölçüde şekillendirir. Çocuklar, medyada gördükleri karakterleri ve temsil edilen olayları gerçek dünyada nasıl davranacaklarına dair model olarak alabilmektedir.

Çocuklar için en yaygın medya araçlarından biri televizyon olmakla birlikte, dijital medya, internet ve sosyal medya platformlarının kullanımı giderek artmaktadır. Bu durum, çocukların medya ile etkileşimini daha da güçlendirmekte ve aynı zamanda medyanın temsil gücünü daha karmaşık bir hale getirmektedir (Canadian Paediatric Society, 2017, s. 464). Televizyon dizileri, animasyonlar, çizgi filmler, filmler ve reklamlar, çocuklar için hem eğlence kaynağı hem de kültürel birer öğretici haline gelmiştir. Özellikle çocuklara yönelik çizgi filmler, onların eğitimi ve toplumsal değerlerin öğrenilmesi açısından önemli bir rol oynamaktadır. Bu yapımlar aracılığıyla çocuklar, toplumsal cinsiyet rollerini, gücü, otoriteyi, dostluğu ve adaleti öğrenirler (Aydın & Savaş, 2024, s. 66-67). Örneğin, bir çizgi filmdeki kahraman karakter genellikle cesur, güçlü, doğruyu savunan ve adil bir figür olarak karşımıza çıkar. Bu tür temalar, çocuklara toplumda kabul edilen değerleri sunar ve onlara hangi davranışların ödüllendirileceğini, hangilerinin ise olumsuz bir şekilde değerlendirileceğini gösterir. Ancak, medyanın sunduğu bu temsil, her zaman gerçeği doğru bir şekilde yansıtmayabilir. Çocuklar, bu temsillerin daha derinlemesine sorgulanması gerektiğini henüz fark etmezler.

Medya aracılığıyla toplumsal değerlerin çocuklara nasıl aktarıldığı meselesi, aynı zamanda "temsil" kavramını da gündeme getirir. Temsil, bir nesnenin, bir düşüncenin veya bir kişinin, başka bir biçimde sunulması anlamına gelir (Hülür & Yaşın, 2022, s. 70-71). Bu kavram, medyanın, toplumsal cinsiyet, ırk, etnik kimlik ve benzeri konularda nasıl mesajlar verdiğini ve bu mesajların izleyicileri nasıl etkilediğini anlamada kritik bir öneme sahiptir. Çocuklar, medyada gördükleri karakterlerin kimliklerini ve rollerini gözlemleyerek, kendi yaşamlarında bu rolleri nasıl üstlenebilecekleri hakkında fikir edinirler. Bu temsiller, genellikle toplumsal normları

ve deęerleri pekiřtiren bir iřlev grr. rneęin, televizyon dizilerindeki erkek karakterler genellikle gl, lider ve kahraman figrler olarak temsil edilirken, kadın karakterler oęunlukla yardımcı, duygusal ve bakıcı rollerinde sunulmaktadır. Bu tr temsiller, ocukların toplumsal cinsiyet rollerini algılamasında byk bir etki yapar. Bir ocuęun bir erkek ya da kadın olarak toplumsal cinsiyet roln benimsemesi, oęu zaman medyanın sunduęu bu rnekler doęrultusunda řekillenir.

Medyanın toplumsal temsilleri, aynı zamanda g iřliřkilerinin ve normlarının ocuklar tarafından ęrenilmesini de saęlar. ocuklar, medyada grdkleri karakterlerin kimlikleri ve davranıřları aracılıęıyla hangi davranıřların g ve bařarıyla iřliřkilendirildięini, hangi davranıřların ise zayıflık ve bařarısızlıkla iřliřkilendirildięini ęrenirler (Yıldız, 2011, s. 124). izgi filmlerdeki gl kahraman karakterler genellikle fiziksel g ve cesaretle iřliřkilendirilirken, zayıf ya da kt karakterler daha ok acizlik ve ktlkle iřliřkilendirilir. Bu tr temsiller, ocukların g, otorite ve iktidar hakkında sahip oldukları algıları řekillendirir. Medya, ocuklara neyin doęru, neyin yanlıř olduęu konusunda yol gsteren bir otorite figr olarak kabul edilebilir. ocuklar, medyada grdkleri karakterlerin davranıřlarını taklit etme eęiliminde olduklarından, medyanın sunduęu g ve bařarı temsilleri, onların kiřisel deęer sistemlerini etkileyebilir (Durmuř & vr, 2021, s. 139).

ocukların medyadaki temsillere dair algıları, aynı zamanda onların toplumsal kimliklerinin geliřmesinde de etkili olabilir. Kimlik, bireylerin kendilerini nasıl tanımladıkları ve toplumsal dnyada nasıl bir yer edindikleriyle ilgilidir. ocuklar, medyadan aldıkları mesajlar doęrultusunda kimliklerini řekillendirirler. Bir ocuęun etnik kimlięi, cinsiyeti veya sınıfı, medyada nasıl temsil ediliyorsa, o ocuk bu kimlikleri nasıl deneyimleyeceęini ve dnyada nasıl bir yer edineceęini de o řekilde algılayabilir (Lam, 2013, s. 8). Medyanın sunduęu temsiller, ocukların kendilerini nasıl deęerli ya da deęersiz hissettiklerini, hangi toplumsal gruptan olduklarını ve hangi normlara uymaları gerektięini belirler. Bu baęlamda, medya, ocukların toplumsal kimliklerinin geliřiminde byk bir rol oynar ve bu kimliklerin ne řekilde řekilleneceęi, medyanın sunduęu temsillere baęlıdır.

Medya, ocukların deęerler sistemini etkileyen en gl aralardan biri olarak, onların dnyayı anlama biimlerini biimlendirir. ocuklar, medya aracılıęıyla toplumsal normları, cinsiyet rollerini, deęerleri ve kimlikleri ęrenirler (Ward & Grower, 2020, s.

184-185). Ancak, medyada sunulan bu temsiller her zaman doğru veya gerçekçi olmayabilir. Çocuklar, medya ürünlerini tüketirken, bu temsilleri sorgulama kapasitesine henüz tam olarak sahip olmadıklarından, medya onların toplumsal dünyayı algılamalarını büyük ölçüde şekillendirir. Çocukların medya ürünlerinden aldıkları mesajların, toplumsal kimliklerinin gelişiminde ve toplumsal rollerini içselleştirmelerinde önemli bir yeri vardır. Bu yüzden, medyanın çocuklar üzerindeki etkisi, sadece eğlenceli içerik sunmakla kalmayıp, aynı zamanda onların kültürel ve toplumsal değerleri öğrenme süreçlerini de şekillendiren güçlü bir etkiye sahiptir.

Çocuklar, medyayı kullanarak çevrelerini anlamlandırmaya çalışırken, toplumsal değerleri de bu medya araçları aracılığıyla öğrenirler. Medyanın çocuklar üzerindeki etkisi, onların sosyal dünyayı anlamlandırma biçimlerini doğrudan etkiler. Bu bağlamda medya, çocukların kimlik gelişimini, toplumsal cinsiyet rollerini, ahlaki değerleri ve dünyaya bakış açılarını şekillendirir (Köse vd. 2025, s. 173-174). Ancak, medya içeriklerinin her zaman gerçekçi ve doğru temsil ettiği söylenemez. Çocuklar, çoğu zaman medyadaki karakterleri ve olayları doğrudan kabul etme eğilimindedir. Bu durum, medyanın çocukların toplumsal dünyaya dair algılarını tek yönlü bir biçimde şekillendirmesine yol açabilir. Medyanın, özellikle televizyon dizileri, çizgi filmler, animasyonlar ve reklamlar gibi görsel ve işitsel öğelerle güçlendirilen içerikleri, çocukların sosyal kimliklerini ve toplumsal rollerini nasıl içselleştirdiğini belirler (Arslan & Yener, 2021, s. 172).

Medyanın çocuklara sunduğu temsil biçimlerinin, toplumsal normları ve değerleri nasıl aktardığına bakıldığında, bu temsillerin önemli bir etkisi olduğu görülmektedir. Temsil, bir şeyin, bir kişinin veya bir grubun başka bir biçimde sunulması anlamına gelir. Medyada gördüğümüz karakterler, toplumsal cinsiyet rollerinin, kültürel normların ve güç ilişkilerinin bir yansımasıdır (Santonniccolo vd. 2023, s. 5-6). Çocuklar, medyada gördükleri karakterlerin kimliklerini ve davranışlarını gözlemleyerek, kendi toplumsal rollerini belirlemeye başlarlar. Özellikle cinsiyet temsilleri, çocukların toplumsal cinsiyet rollerini algılama biçimlerini doğrudan etkiler. Örneğin, bir çizgi filmdeki erkek karakterlerin genellikle kahraman, güçlü ve cesur figürler olarak sunulurken, kadın karakterler daha çok bakım, sevgi ve destek sağlayıcı rollerinde karşımıza çıkmaktadır. Bu tür temsiller, çocukların cinsiyet rolleri hakkında içselleştirdikleri ilk algıları biçimlendirir.

Çocuklar, medyada gördükleri temsiller üzerinden toplumsal normları öğrenir ve kendi kimliklerini bu normlara göre inşa ederler. Medyada sunulan toplumsal değerler, genellikle bireysel ve kolektif kimliklerin oluşmasında etkili olur (Papageorgiou vd. 2022, s. 2). Çocuklar, medyada karşılaştıkları kahramanları ve kötü karakterleri gözlemleyerek doğru ve yanlış arasındaki farkları anlamaya çalışırlar. Medyada iyi ve kötü arasındaki ayrım, genellikle belli bir normatif değere dayanır. Çocuklar, bu normlara uyan karakterleri ödüllendiren ve normlardan sapma gösteren karakterleri cezalandıran temalarla karşılaşır (Drogos & Farrar, 2025, s. 403). Bu tür temsiller, çocukların moral değerlerini, toplumda hangi davranışların kabul edilebilir olduğunu ve hangi davranışların olumsuz değerlendirileceğini öğrenmelerine yardımcı olur. Medyanın sunduğu bu tür temsiller, çocukların toplumsal dünyayı algılayış biçimlerini önemli ölçüde etkiler (Tirocchi, 2014, s. 68).

Medyanın toplumsal temsil biçimleri, güç ilişkileri ve iktidar kavramlarına dair de önemli mesajlar verir. Çocuklar, medyada gördükleri karakterler aracılığıyla, kimin güçlü ve kimin zayıf olduğunu, kimin başarılı olduğunu ve kimin başarısız olduğunu öğrenirler (Timisi, 1997, s. 48-50). Bu bağlamda medyada, güçlü karakterler genellikle fiziksel olarak güçlü, cesur, lider veya kahraman figürler olarak karşımıza çıkar. Zayıf ve kötü karakterler ise genellikle fiziksel olarak daha az güçlü, korkak veya olumsuz özellikler taşıyan figürler olarak sunulur. Bu tür temsiller, çocukların güç ilişkileri ve başarı anlayışlarını biçimlendirir. Medyada güçlü karakterlerin genellikle kahramanlık, cesaret ve iyilikle ilişkilendirildiği görülürken, zayıf karakterler kötü, korkak ve olumsuz özelliklere sahip olarak betimlenir. Bu temsiller, çocukların dünyada güç, başarı ve iktidar kavramları hakkında oluşturdukları algıyı etkiler (Karaboğa, 2018, s. 6-7).

Çocukların medya aracılığıyla edindikleri toplumsal cinsiyet ve güç ilişkilerine dair temsiller, onların kimlik inşasında belirleyici bir rol oynamaktadır. Sosyal öğrenme kuramına göre çocuklar, medya içeriklerindeki modelleri gözlemleyerek davranış, tutum ve değerleri içselleştirirler (Bandura, 2001, s. 271). Özellikle çizgi filmler, kadın ve erkek karakterlerin davranış biçimlerini, aile içi rolleri ve güç ilişkilerini tekrar eden örüntülerle sunarak çocukların “normal” kabul ettikleri toplumsal cinsiyet kalıplarını şekillendirir (Lemish, 2010). Örneğin birçok klasik yapımda erkek karakterler aktif, lider ve kahraman rolleriyle temsil edilirken, kadın karakterler daha çok bakım veren

veya duygusal figürler olarak resmedilmektedir (Hentges & Case, 2013). Bu durum, çocukların erken yaşta cinsiyet temelli güç ilişkilerini dolaylı biçimde öğrenmelerine neden olmaktadır. Dolayısıyla medya temsilleri, kimlik gelişiminin bilişsel ve sosyal boyutlarını doğrudan etkileyen sembolik bir rehber işlevi görmektedir. Çocuklar, bu temsiller aracılığıyla belirli bir cinsiyetin, etnik grubun, sınıfın veya diğer toplumsal kategorilerin özelliklerini öğrenir ve bu kategorilere dair algıları bu temsiller üzerinden şekillenir. Medya, çocukların toplumsal kimliklerinin gelişiminde bu yüzden kritik bir araçtır. Medyanın sunduğu temsiller, özellikle çocukların etnik kimlikleri, cinsiyetleri ve diğer toplumsal kimlikleri hakkında nasıl düşünmeleri gerektiği konusunda güçlü bir etkiye sahiptir (Elsayed, 2021, s. 3).

Çocuklar, medyada gördükleri temsiller aracılığıyla yalnızca toplumsal cinsiyet ve kimlik algılarını değil, aynı zamanda dünya görüşlerini de şekillendirirler. Çocuklar, medya aracılığıyla sosyal normları öğrenirken, aynı zamanda dünya görüşlerini de geliştirirler. Medyada gördükleri karakterler ve hikayeler, onların doğru ve yanlış, iyi ve kötü, adalet ve adaletsizlik gibi kavramlar hakkında ne düşündüklerini etkiler. Çocuklar, medyada gördükleri kahramanlardan, kötü karakterlerden veya toplumsal normlara uyan figürlerden model alırlar. Bu bağlamda, medya çocukların ahlaki değerlerinin, toplumsal değerlerinin ve kimliklerinin gelişmesinde önemli bir etkiye sahiptir (Akçalı, 2020, s. 4-9).

Genel olarak değerlendirildiğinde medya, toplumsal değerlerin, normların ve kimliklerin çocuklar aracılığıyla nasıl aktarıldığı konusunda önemli bir araçtır. Medyanın sunduğu temsiller, çocukların dünyayı algılayış biçimlerini şekillendirir ve onların toplumsal kimliklerini geliştirmelerinde belirleyici bir rol oynar. Çocuklar, medyada gördükleri karakterler aracılığıyla toplumsal cinsiyet rollerini, güç ilişkilerini, başarıyı ve normları öğrenirler. Bu nedenle, medya, çocukların toplumsal dünyayı anlamalarına yardımcı olurken, aynı zamanda bu dünyayı nasıl algıladıkları üzerinde de güçlü bir etki yapar.

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu çalışmanın temel amacı, Türk ve yabancı yapımı çizgi filmler arasındaki cinsiyet rolleri ve kültürel değer temsillerini karşılaştırmalı bir şekilde incelemektir. Çizgi filmler, çocukların medyayla ilk kez tanıştıkları ve toplumsal değerlerle şekillenen

dünyalarını öğrendikleri önemli kültürel ürünlerdir. Çocuklar, medya aracılığıyla toplumsal cinsiyet rollerini, moral değerleri, toplumsal normları ve kültürel kodları öğrenirler. Bu bağlamda, çizgi filmler çocuklara toplumsal yapıyı, cinsiyet temsillerini, güç dinamiklerini ve kahramanlık anlayışlarını aktarır. Çalışma, Türk yapımı çizgi filmlerle yabancı yapımlar arasındaki farkları, temsil edilen değerler, toplumsal normlar ve kültürel mesajlar üzerinden analiz etmeyi hedeflemektedir.

Bu araştırma, medya okuryazarlığı ve çocukların maruz kaldığı kültürel temsiller üzerine önemli bir farkındalık yaratmayı amaçlamaktadır. Medyanın çocuklar üzerindeki etkisi ve bu etkilerin toplumsal yapıyı nasıl yeniden ürettiği, günümüzde önemli bir tartışma konusudur. Çizgi filmlerin çocuklar üzerinde oluşturduğu algıların, toplumsal cinsiyet eşitsizliği, kültürel normlar ve ahlaki değerler üzerindeki etkilerinin belirlenmesi, eğitici ve çocuk odaklı medya üretim süreçlerinde önemli bir rol oynamaktadır. Çalışma, medyanın kültürel aktarım ve çocukların değer dünyasına etkisini anlamak ve toplumsal yapılarla ilgili olarak hangi değerlerin baskın olduğunu ortaya koymak açısından önemlidir.

Bu bağlamda, çizgi filmlerin içeriği ve temsili, çocukların toplumsal cinsiyet algıları, güç ilişkileri, kahramanlık anlayışları, kültürel kimlikleri ve ahlaki değerler üzerindeki etkilerini keşfetmek amacıyla ele alınacaktır. Özellikle çizgi filmlerin, yerel ve global kültürel değerlerin çocuklara nasıl aktarıldığına dair yapılan araştırmaların, medya üreticileri ve eğitimciler için önemli katkılar sunması beklenmektedir. Bu araştırma, aynı zamanda çocuklar için medya içeriklerinin nasıl daha bilinçli ve denetimli bir şekilde üretilebileceğine dair önemli çıkarımlar sağlamayı hedeflemektedir.

Yöntem

Bu çalışmada, çizgi filmler aracılığıyla çocuklara aktarılan toplumsal cinsiyet rolleri, kahramanlık anlatıları ve kültürel değerlerin karşılaştırmalı olarak incelenebilmesi amacıyla nitel içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizi, medya içeriklerini sistematik ve nesnel biçimde çözümleyerek metinler, imgeler ve sembolik temsiller arasındaki anlam ilişkilerini ortaya koymayı hedefleyen bir yöntemdir (Krippendorff, 2013). Çalışmada, çocuklara yönelik popüler çizgi filmlerde kültürel değerlerin, toplumsal normların ve cinsiyet temsillerinin hangi biçimlerde üretildiği tematik düzeyde analiz edilmiştir.

Araştırma, karşılaştırmalı bir içerik analizi çerçevesinde tasarlanmış olup, Türk yapımı ve yabancı yapımı çizgi filmler üzerinden yürütülmüştür. Bu kapsamda, yerli yapım olarak *Kral Şakir*, yabancı yapımlar olarak ise *Alice's Wonderland Bakery* ve *Teen Titans Go!* çalışmaya dahil edilmiştir. Bu yapımların seçilmesinin temel nedeni, her üçünün de günümüz çocuk izleyici kitlesine hitap eden, güncel platformlarda (televizyon ve dijital medya) aktif olarak yayınlanmaya devam eden, eğlence odaklı ve pedagojik yönü bulunan popüler yapımlar olmalarıdır. Ayrıca, bu çizgi filmler farklı kültürel üretim bağlarını temsil etmektedir: Türk yapımı örnek, yerel kültürel değerlerin aktarımına dayalı içerik üretimini; yabancı yapımlar ise küresel medya endüstrisinin bireysel kahramanlık ve fantastik öğelerle kurduğu anlatı biçimini yansıtmaktadır. Her üç yapımın da bölümlük formatta olması, karşılaştırılabilirliği güçlendiren önemli bir unsurdur.

Veri Toplama Süreci ve Sınırlılıklar

Çalışma için seçilen Türk ve yabancı yapımların tematik analizini yapabilmek adına, aşağıdaki 5 ana tema üzerinden bir veri toplama süreci yürütülmüştür:

1. Cinsiyet Roller: Türk ve yabancı çizgi filmlerde, kadın ve erkek karakterlerin rolleri, özellikleri, güç ve kahramanlık algıları ele alınacaktır. Erkek karakterlerin kahraman, güçlü ve cesur olarak mı, yoksa başka bir şekilde mi temsilleri yapılmaktadır? Kadın karakterler hangi toplumsal rollere, özelliklere ve davranışlara sahip olarak sunulmaktadır? Bu temalar üzerinden her iki yapım arasındaki farklar ve benzerlikler analiz edilmiştir.
2. Kahramanlık ve Güç Algısı: Kahramanlık, çocukların idealleştirdiği bir özellik olup, güç ilişkileri ve kahramanlık teması üzerinden, hangi değerlerin ve normların vurgulandığına bakılacaktır. Kahramanlık ve güç algısı, çizgi filmlerdeki karakterler aracılığıyla çocuklara nasıl sunulmaktadır? Çocuklar, kahramanları ve kötü karakterleri nasıl algılar? Bu bölümde, Türk ve yabancı yapımların kahramanlık ve güç kavramlarını nasıl ele aldıkları karşılaştırılmıştır.
3. Toplumsal Değerler ve Ahlaki Temalar: Çizgi filmlerde, toplumsal değerler ve ahlaki temalar nasıl sunulmaktadır? Doğru ve yanlış, iyi ve kötü arasındaki farklar nasıl anlatılmaktadır? Çocuklar, bu temalar üzerinden ahlaki değerleri öğrenirken hangi değerler öne çıkmaktadır? Türk yapımlarındaki değerler ile yabancı

yapımlardaki değerler arasındaki farklar, toplumlara özgü öğelerle desteklenerek ele alınmıştır.

4. Görsel Estetik ve Tematik Yapılar: Çizgi filmlerin görsel estetikleri, kullanılan renk paletleri, karakter tasarımları ve ortamların tematik yapıları da önemli bir analiz alanıdır. Görsel estetik, çocuklara yönelik mesajların güçlendirilmesinde kullanılan önemli bir araçtır. Görsel unsurların, çocukların algılarına nasıl etki ettiğini anlamak adına, Türk ve yabancı yapımlar arasındaki estetik farklar da araştırma kapsamında değerlendirilmiştir.

5. Kültürel Temsil: Çizgi filmlerdeki kültürel temsiller, çocuklara yönelik yapılan kültürel aktarımın bir parçasıdır. Türk yapımlarındaki kültürel temsil ile yabancı yapımlardaki kültürel temsil arasındaki farklar, iki farklı kültürün çocuklara nasıl aktarıldığına dair önemli ipuçları sunmaktadır. Türk yapımlarının yerel kültürel değerler ve toplumsal dayanışma vurgusunu, yabancı yapımların ise daha çok bireysel kahramanlık ve fantastik öğelerle olan temsillerini nasıl sunduğu incelenmiştir.

Tablo 1. Çalışma Kapsamına Alınan Çizgi Filmlerin Künyesi

	Kral Şakir	Alice's Wonderland Bakery	Teen Titans Go!
Yapım Ülkesi	Türkiye	ABD	ABD
Yapım Yılı	2016–günümüz	2022–2023	2013–günümüz
Yapım Şirketi / Kanal	Grafi2000 Prodüksiyon / Cartoon Network Türkiye	Disney Television Animation / Disney Junior	Warner Bros. Animation / Cartoon Network
Format / Tür	Televizyon dizisi / Komedi, Aile, Macera	Televizyon dizisi / Fantastik, Aile	Televizyon dizisi / Komedi, Süper Kahraman Parodisi
Toplam Bölüm Sayısı	200+	25	400+
Bölüm Süresi	11–13 dk	22 dk	11 dk
Hedef Kitle	6–12 yaş	3–7 yaş	7–12 yaş
Çalışmada Analiz Edilen Bölüm Sayısı	5 bölüm (rastgele örneklem)	5 bölüm (rastgele örneklem)	5 bölüm (rastgele örneklem)
Genel Temalar ve Özellikler	Yerel kültürel değerler, aile bağları, mizah, şehir yaşamı, arkadaşlık, yardımlaşma	Hayal gücü, dostluk, yaratıcılık, paylaşma, dayanışma	Kahramanlık parodisi, bireysel özgüven, takım çalışması, mizah, eğlence kültürü

Tablo 1’de çalışma kapsamına alınan çizgi filmlerin k nyne bilgileri verilmiřtir. Analiz kapsamına alınan çizgi filmler, b l ml k formatta y ksek b l m sayısına sahip olduklarından,  alıřmada rastgele  rneklem y ntemi uygulanmıřtır. Her çizgi filminden beř b l m rastgele se ilerek analiz edilmiřtir. B ylece toplam 15 b l m (Her çizgi filminden 5 b l m)  alıřmaya dahil edilmiřtir. Se ilen b l mler, 1 Ocak 2025 ile 1 Mart 2025 tarihleri arasında YouTube platformu  zerinden izlenmiř ve sistematik bi imde     mlenmiřtir.

 zleme s reci iki ařamalı olarak y r t lm řt r. İlk ařamada, çizgi filmler genel olarak izlenerek tematik kategoriler belirlenmiř; ikinci ařamada ise bu kategoriler dođrultusunda ayrıntılı kodlama ve analiz yapılmıřtır.  alıřmada kullanılan beř temel tema (“cinsiyet rolleri”, “kahramanlık ve g   algısı”, “toplumsal deđerler ve ahlaki temalar”, “g rsel estetik ve tematik yapılar”, “k lt rel temsil”) arařtırmanın teorik  er evesiyle uyumlu bi imde yapılandırılmıřtır (Braun & Clarke, 2006, s. 89-92).

Arařtırma yalnızca çizgi filmlerdeki tematik ve g rsel kategorileri kapsamakta olup, karakterler arasındaki diyaloglar, konuřma metinleri veya s zel s ylem analizleri  alıřmanın kapsamı dıřında bırakılmıřtır. B ylece, çizgi filmlerin genel anlatı yapısı, karakter temsilleri ve g rsel sembolizm  zerinden niteliksel bir deđerlendirme yapılmıřtır.

Toplanan veriler, kodlama s reci boyunca arařtırmacı tarafından tekrar tekrar g zden ge irilmiş, temalar arası tutarlılık sađlanmıřtır. Elde edilen veriler, her tema altında sistematik bi imde sınıflandırılmış ve karřılařtırmalı olarak yorumlanmıřtır. Bu y ntem hem yerli hem yabancı yapımların pedagojik, k lt rel ve toplumsal y nlerini b t nc l bir perspektifle deđerlendirmeyi sađlamıřtır.

Yukarıdaki veri toplama temaları, çizgi filmlerdeki ana karakterlerin toplumsal cinsiyet rolleri, ahlaki ve evrensel deđerlerin ne derece vurgulandıđı ve karakterlerin kahramanlık algılarının hangi normlara dayandıđı gibi konularda derinlemesine bir analiz yapılmasını sađlayacaktır. Bu analiz,  ocuklar  zerinde medya ve k lt r n nasıl bir etki yarattıđını anlamaya y nelik  nemli bulgular sunacak ve  ocukların medyadaki temsillere nasıl tepki verdikleri konusunda yeni perspektifler geliřtirecektir.

Bulgular

Bu bölüm, çalışmanın odak noktası olan Türk yapımı ve yabancı çizgi filmlerdeki cinsiyet rolleri, kültürel değerler, kahramanlık algıları ve toplumsal normların tematik analizinin sonuçlarını sunmaktadır. Bu bölümde, çizgi filmlerdeki ana karakterlerin nasıl temsil edildiği, hangi toplumsal ve kültürel değerlerin ön plana çıkarıldığı, cinsiyet rollerinin nasıl yansıtıldığı ve kahramanlık temalarının nasıl işlendiği ele alınacaktır. Araştırmanın amacı doğrultusunda, Türk ve yabancı yapımlarda tematik farkların ortaya konması hedeflenmiş olup, bulgular, çizgi filmlerin çocuklara yönelik kültürel aktarım üzerindeki etkilerini ve bu içeriklerin medya okuryazarlığı bağlamındaki önemini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda, elde edilen bulgular hem Türk hem de yabancı çizgi filmlerin, çocukların toplumsal cinsiyet algıları, değerler ve kahramanlık anlayışları üzerinde farklı etkiler yaratmakta olduğunu göstermektedir.

Tablo 2. Kültürel ve Ahlaki Değerler Analizi

Çizgi Filmler	Kral Şakir	Alice's Wonderland Bakery	Teen Titans Go!
Aile Bağları ve İlişkileri	Aile merkezi güçlüdür; anne, baba ve çocuk arasındaki etkileşim mizahi bir dille sunulur. Aile, güven ve dayanışmanın kaynağıdır	Aile teması zayıf, karakterler daha bireysel; arkadaşlık aile ilişkilerinin yerini alır	Aile kavramı yoktur; ekip arkadaşlığı "sembolik aile" işlevi görür
Toplumsal Dayanışma	Mahalle ve arkadaş çevresi üzerinden kolektif dayanışma vurgulanır; sorunlar birlikte çözülür	Bireysel çaba ön planda. Dayanışma bireyler arası yardımlaşma düzeyindedir, toplumsal boyutu sınırlıdır	Takım dayanışması vardır; ancak toplumsal fayda değil, kişisel eğlence ön plandadır
Evrensel Değerler	Dürüstlük, empati, arkadaşlık ve yardımlaşma öne çıkar	Cesaret, paylaşım ve merak temel değerlerdir	Ekip çalışması, özgüven ve mizah öne çıkar
Yerel ve Kültürel Unsurlar	Türk aile yapısı, mahalle kültürü, şehir yaşamı, yerel yemek ve dil öğeleriyle doludur	Amerikan yaşam tarzı ve batılı pastacılık kültürü yansıtılır	Amerikan popüler kültürü, teknoloji ve süper kahraman referansları hâkimdir

Manevi Değerlere Vurgu	Dini kavramlar doğrudan yer almaz; ancak "iyilik yapma", "yardımlaşma", "saygı" gibi ahlaki değerler mizah içinde verilir	Manevi değer yoktur; evrensel sevgi ve arkadaşlık temaları işlenir	Manevi yön zayıf; eğlence ve rekabet ön plandadır
İyi/Kötü Çatışması	Günlük yaşam içindeki küçük anlaşmazlıklar mizahi biçimde çözülür; net "kötü karakter" yoktur	Kötü karakter sembolik düzeydedir (örneğin pastane düzenini bozan kişiler)	Sürekli, abartılı ve parodi biçiminde "kötüler" vardır; komedi unsuru ön plandadır
Kahramanlık ve Fedakârlık	Kahramanlık, fiziksel güçten çok zekâ, dayanışma ve mizahla ilişkilidir	Kahramanlık bireyseldir; Alice çoğu zaman tek başına çözüm bulur	Kahramanlık parodiye dönüşür; bireysel ama mizahi biçimde ele alınır
Ahlaki Karar ve Değerler	Pratik, toplumsal uyum odaklı kararlar; "iyi niyet" vurgusu önemlidir	Duygusal ve sonuç odaklı kararlar baskındır	Ahlaki değerler görecelidir; mizah her şeyin üstündedir
Sosyal Adalet	Zayıfın korunması, yardımlaşma ve eşitlik temaları sıkça işlenir	Adalet kavramı bireysel düzeydedir	Adalet, kahraman parodisi biçiminde eğlenceli bir şekilde ele alınır
Kadın ve Erkek Roller	Kadın ve erkek karakterler dengeli temsil edilir; Canan akıllı ve aktif bir figürdür, Şakir daha spontane ve komiktir	Kadın karakter (Alice) lider konumdadır	Cinsiyet nötr roller vardır; güç dağılımı eşittir

Tablo 2'nin analizi, Türk ve yabancı yapımlar arasında kültürel ve ahlaki değerlerin temsil biçimlerinde belirgin farklılıklar bulunduğunu göstermektedir. Türk yapımı çizgi filmde (*Kral Şakir*), aile, arkadaşlık, yardımlaşma ve toplumsal dayanışma gibi kolektif değerlerin mizahi bir üslupla işlendiği görülmektedir. Bu yönüyle yapım, çocuklara doğrudan öğüt veren didaktik anlatılardan ziyade, gündelik yaşamın mizahı üzerinden değer aktarımı gerçekleştirmektedir. Bu yaklaşım, Thompson'un (1995) kültürel aktarımın gündelik yaşam pratikleri içinde yeniden üretildiği yönündeki görüşüyle uyumludur. *Kral Şakir*'deki karakterler, kentli orta sınıf aileyi temsil ederken, hikâyeler genellikle mahalle yaşamı, arkadaşlık ilişkileri ve aile içi iletişim temaları etrafında gelişmektedir. Böylece, Türk toplumuna özgü kültürel süreklilik, yerel mizah kodları ve dayanışma kültürü, modern medya biçimleri aracılığıyla yeniden üretilmektedir.

Yabancı yapımlarda ise farklı bir pedagojik yaklaşımın öne çıktığı görülmektedir. *Alice's Wonderland Bakery*, Batı anlatı geleneğinin tipik özelliklerini taşıyarak bireysel

merak, özgüven ve yaratıcılık gibi değerlere vurgu yapmaktadır. Bu yönüyle yapı, Bandura'nın (2001) sosyal öğrenme kuramında vurguladığı model alma ve öz-yeterlik kavramlarına dayalı bireysel öğrenme anlayışını destekler. *Teen Titans Go!* ise popüler kültürün hiperaktif anlatı biçimlerini yansıtarak, kahramanlık temasını parodiye dönüştürmekte ve mizah aracılığıyla otorite, adalet ve ahlaki sınırların göreceliğini tartışmaya açmaktadır. Jenkins'in (2006) belirttiği gibi, postmodern medya kültürü, kahramanlık anlatılarını ironik bir biçimde yeniden üretmekte ve "kahraman" figürünü çoğul bir kimlik formuna dönüştürmektedir.

Kral Şakir örneğinde, ahlaki değerler genellikle sosyal bağlam içinde (yardımlaşma, dürüstlük, empati) dolaylı biçimde aktarılırken, yabancı yapımlarda bu değerler bireysel öz-yeterlik ve eğlence ekseninde temsil edilmektedir. Bu durum, kültürler arası değer aktarımının temel farkını yansıtır: Türk yapımı çizgi filmde değerler topluluk odaklı bir ahlak anlayışıyla, Batı yapımlarında ise bireysel özerklik ve kendini gerçekleştirme bağlamında yeniden üretilmektedir (Hofstede, 2011).

Görsel estetik ve anlatı biçimleri açısından da benzer bir ayrışma gözlemlenmektedir. *Kral Şakir*'in görsel dili, renkli ve dinamik bir estetik üzerinden kent yaşamını yansıtırken, karakter tasarımlarında tanıdık toplumsal figürlere yer verir. Bu, izleyicinin aidiyet duygusunu pekiştiren kültürel bir strateji olarak değerlendirilebilir (Buckingham, 2011). *Alice's Wonderland Bakery* ve *Teen Titans Go!* ise fantastik veya abartılı estetik öğelerle "gerçeklikten kopuk", evrensel bir eğlence alanı yaratmaktadır. Özellikle *Teen Titans Go!*'da karikatürize figürler ve parodi estetiği, kültürel mesafeyi azaltırken aynı zamanda değerlerin ironik biçimde sunulmasına olanak tanır.

Türk yapımı çizgi filmde mizah ve kültürel yakınlık yoluyla ahlaki değer aktarımı gerçekleştirilirken, yabancı yapımlar bireyselse bir eğlence mantığıyla kültürel çeşitliliği ve ahlaki göreceliği ön plana çıkarmaktadır. Bu bulgu, medyanın çocukların değer dünyasını şekillendirme biçimlerinin, üretildiği kültürel bağlam tarafından belirgin biçimde yönlendirildiğini ortaya koymaktadır.

Tablo 3. Kahramanlık ve Güç Algısı Analizi

Kategoriler / Temalar	Kral Şakir	Alice's Wonderland Bakery	Teen Titans Go!
Kahramanlık Türü	Günlük yaşam temelli; kahramanlık mizahi, toplumsal sorumlulukla ilişkilidir.	Merak ve bireysel cesaret temelli modern kahramanlık.	Parodik ve abartılı; kahramanlık ironik biçimde sorgulanır.
Güç Kaynağı	Zekâ, yaratıcılık, dayanışma ve mizah.	Kişisel beceri, yaratıcılık ve hayal gücü.	Süper güçler, teknoloji ve mizahi parodi.
Kahramanlık Hedefi	Toplumsal fayda (aile veya mahalle sorunlarının çözümü).	Bireysel gelişim ve kendini kanıtlama.	Eğlence, bireysel üstünlük veya parodi amaçlı.
İyi-Kötü Ayrımı	Belirsiz; çoğu çatışma mizahi ve gündelik düzeydedir.	Sembolik kötü karakterler (örneğin düzeni bozan kişiler).	Flu; kötüler komik, kahramanlar kusurlu.
Fiziksel Güç Kullanımı	Sınırlı; problem çözme, diyalog ve mizah ön planda.	Az; yaratıcı düşünme daha baskındır.	Aşırı; aksiyon ve güç temsili karikatürize edilmiştir.
Zihinsel ve Stratejik Güç	Baskın; mizah ve pratik zekâ ile sorun çözülür.	Orta; problem çözme yeteneği kişisel gelişimle ilişkilidir.	Düşük; şiddet ve abartı ön plandadır.
İçsel Güç Teması	Dayanışma, empati ve sabır.	Özgüven ve hayal gücü.	Yok; içsel gelişim mizah unsuru olarak zayıftır.
Güçle İlgili Çatışmalar	Gündelik düzeyde; arkadaşlar arası anlaşmazlıklar mizahla çözülür.	Kişisel düzeyde; Alice'in kendini kanıtlama çabası.	Sürekli çatışma; kahraman-kötü döngüsü parodiye dönüştürülmüştür.
Kahramanlığın Topluma Faydası	Yüksek; hikâyeler kolektif çözüm ve iş birliğiyle sonuçlanır.	Düşük; kişisel tatmin ön plandadır.	Düşük; toplumsal fayda değil, eğlence amaçlı kahramanlık öne çıkar.
Kadın ve Erkek Roller	Dengeye dayalı; erkek karakterler mizahi, kadın karakterler akılcı ve aktif.	Kadın karakter (Alice) güçlü ve bağımsız.	Cinsiyet nötr; kadın ve erkek karakterler eşit düzeyde güçlü veya komik.

Tablo 3, kültürel kökenlerin kahramanlık ve güç algısını nasıl biçimlendirdiğini ortaya koyan önemli bulgular sunmaktadır. Türk yapımı çizgi filmde kahramanlık, bireysel kahramanlık mitlerinden ziyade toplumsal fayda ve kolektif sorumluluk çerçevesinde temsil edilmektedir. *Kral Şakir*'de kahramanlık, zekâ, mizah ve dayanışma gibi kültürel değerlere dayalıdır; fiziksel güçten çok stratejik düşünme, iletişim ve problem çözme

ön plandadır. Bu yaklaşım, Anadolu kültüründeki “akıllı güç” kavramıyla paralellik taşır ve Hofstede’nin (2011) belirttiği kolektivist kültürlerde gücün topluluk yararına yönlendirilmesi eğilimini yansıtır. Bu yönüyle Kral Şakir, kahramanlığı kahraman-kötü ikiliğine indirgemek yerine, gündelik yaşamın ahlaki sınırları içinde yeniden tanımlar.

Yabancı yapımlarda ise güç temsilleri bireysel potansiyel, yaratıcılık ve doğaüstü nitelikler etrafında şekillenmektedir. *Alice’s Wonderland Bakery*’de güç, bireyin kendini keşfetme ve becerilerini geliştirme süreciyle ilişkilidir; bu, Bandura’nın (2001) “öz-yeterlik” kavramıyla örtüşür. *Teen Titans Go!* ise gücü parodiye dönüştürerek, postmodern bir ironi düzleminde sunar. Kahramanlık burada bir erdem değil, eğlencenin ve gösterinin aracıdır. Jenkins’in (2006) “katılımcı kültür” kavramı çerçevesinde değerlendirildiğinde, *Teen Titans Go!* popüler kültürde kahramanlık anlatılarını yeniden dolaşıma sokar ve çocuk izleyiciyi eleştirel bir mesafeye davet eder.

İyi-kötü ayrımında da kültürel farklar belirgindir. Kral Şakir’de çatışmalar genellikle gündelik yaşam sorunları üzerinden mizahi biçimde çözülür; net “kötü karakter” tanımı yoktur. Bu, Türk toplumundaki sosyal uyum ve uzlaşma kültürünün medya temsillerine yansımasıdır. Buna karşılık *Teen Titans Go!*’da kötüler komikleştirilir, *Alice’s Wonderland Bakery*’de ise kötülük sembolik biçimde ele alınır. Bu yaklaşım, Batı mediasındaki ahlaki görelilik eğilimini (Bauman, 2003) yansıtır: iyilik ve kötülük mutlak kategoriler olmaktan çıkar, bireysel yorumlara açık hale gelir.

Kahramanlık anlayışındaki bu farklılıklar, kültürel psikoloji açısından “bağımsız” ve “bağlı benlik” kavramlarıyla açıklanabilir. Markus ve Kitayama’nın (1991) modeline göre, kolektivist kültürlerde benlik ilişkisel ve topluluk merkezlidir; birey, topluluk içinde anlam kazanır. Bu bağlamda *Kral Şakir*’de kahramanlık, toplumsal sorumluluk ve iş birliği aracılığıyla inşa edilir. Buna karşılık bireyci kültürlerde benlik özerktir; *Alice’s Wonderland Bakery*’de kahramanlık kişisel gelişim ve özgüvenle ilişkilidir. *Teen Titans Go!*’da ise benlik, postmodern bir biçimde sürekli yeniden tanımlanır ve mizah yoluyla kendiyle çelişir hale gelir.

Cinsiyet rolleri bakımından da dikkat çekici farklar göze çarpmaktadır. *Kral Şakir*’de erkek ve kadın karakterler dengeli temsil edilmekte, Canan karakteri akılcı ve aktif rolüyle erkek karakterlerin mizahi doğasını tamamlamaktadır. Bu, Türk toplumunda toplumsal cinsiyet rollerinin dönüşüm sürecine işaret eder. *Alice’s Wonderland*

Bakery'de ise güçlü ve bağımsız kadın figürü öne çıkar; Batı kültürünün feminist bireyselleşme eğilimini yansıtır. *Teen Titans Go!*'da cinsiyet rolleri parodi düzleminde eritilmiş, kadın ve erkek karakterler eşit düzeyde güçlü veya komik biçimde sunulmuştur.

Tablo kahramanlık ve güç temsillerinin kültürel kodlar tarafından nasıl yönlendirildiğini göstermektedir. Türk yapımında kahramanlık dayanışma, ahlaki sorumluluk ve mizah aracılığıyla toplumsal bir anlam taşıırken; yabancı yapımlar bireysel özerklik, eğlence ve postmodern parodi ekseninde biçimlenmektedir. Bu bulgu, medyanın çocukların değer dünyasını şekillendirmede kültürel farklılıkların belirleyici olduğunu ortaya koymakta; medya pedagojisi açısından kültür temelli bir okuma gerekliliğine işaret etmektedir.

Tablo 4. Cinsiyet Roller ve Temsillerin Analizi

Kategoriler / Temalar	Kral Şakir	Alice's Wonderland Bakery	Teen Titans Go!
Cinsiyet Rollerinin Dengesi	Dengeye yakın; erkek karakterler mizahi ve spontane, kadın karakterler akılcı ve yönlendirici biçimde temsil edilir.	Kadın karakter ön planda; erkek karakterler yardımcı roldedir.	Cinsiyet nötr; roller bireysel yeteneklere göre belirlenir.
Kadın Temsili	Canan akıllı, analitik ve aktif bir karakterdir; Kadriye anne figürü olarak koruyucu ve duygusal destek sağlayıcıdır.	Alice bağımsız, cesur ve üretkendir; kadın liderlik vurgusu belirgindir.	Starfire hem güçlü hem duygusal; feminist mizah biçiminde temsil edilir.
Erkek Temsili	Şakir neşeli ve meraklı, Remzi sorumluluk sahibi baba, Necati ise mizah kaynağıdır; erkeklik duygusal ve esprili biçimde sunulur.	Erkek karakterler (Hattie, Fergie) destekleyici ve ikincil konumdadır.	Robin geleneksel lider figürüdür, Beast Boy duygusal yönüyle öne çıkar.
Kadın Karakterlerin Liderlik Rolü	Orta düzeyde; Canan zaman zaman grup içinde akılcı yönlendirmelerde bulunur.	Yüksek; Alice hikâyelerin merkezinde ve karar verici konumdadır.	Eşit; Starfire ve Raven erkek karakterlerle aynı düzeyde liderlik sergiler.
Kadın ve Erkek Arasındaki İş bölümü	Esnek; aile içi roller mizahi biçimde paylaşılr, toplumsal cinsiyet kalıpları hafifletilmiştir.	Belirsiz; Alice çoğu zaman yalnız hareket eder.	İşlevsel; görev dağılımı süper güçlere göre yapılır, cinsiyet belirleyici değildir.

Cinsiyet Stereotipleri	Zayıf; kadınlar duygusal değil, akılcı biçimde resmedilir; erkekler hatalı ve komiktir.	Orta; “meraklı kız çocuğu” stereotipi kısmen görülür.	Yok; tüm karakterler cinsiyetten bağımsız olarak güçlü veya zayıf yönlere sahiptir.
Kadın Karakterlerin Fiziksel Gücü	Orta; Canan aktif, dayanıklı ve problem çözmede etkilidir.	Orta; Alice fizikselden çok zihinsel dayanıklılıkla tanımlanır.	Güçlü; Starfire ve Raven fiziksel olarak üstün güçlere sahiptir.
Erkek Karakterlerin Duygusal Zayıflığı	Belirgin; Remzi ve Necati duygusal açıdan açık ve mizahi biçimde savunmasız gösterilir.	Az; erkek karakterler yüzeysel şekilde duygusal tepkiler verir.	Var; Beast Boy ve Robin zaman zaman kırılganlık sergiler.

Tablo 4, çizgi filmlerde cinsiyet rollerinin kültürel bağlama göre nasıl biçimlendiğini ve dönüştüğünü açık biçimde ortaya koymaktadır. Türk yapımı çizgi filmde (*Kral Şakir*), cinsiyet temsilleri mizah, denge ve toplumsal uyum ekseninde yeniden tanımlanmıştır. Kadın karakterler (Canan ve Kadriye) akılcı, duyarlı ve problem çözücü yönleriyle ön plana çıkarken, erkek karakterler (Şakir, Remzi, Necati) çoğunlukla duygusal, hataya açık ve mizahi yönleriyle temsil edilmektedir. Bu yapı, Connell’in (1995) “hegemonik erkeklik” modelinde ele aldığı geleneksel güç merkezli erkeklik anlayışının tersine çevrildiği, yeni bir “duygusal erkeklik” formunun medya aracılığıyla görünür hale geldiğini göstermektedir.

Kral Şakir, geleneksel aile yapısını korurken toplumsal cinsiyet rollerini mizah aracılığıyla esneten bir anlatı biçimi geliştirmiştir. Kadın karakterlerin pasif değil, akılcı ve yönlendirici biçimde temsil edilmesi; erkek karakterlerin hatalarını ve kırılganlıklarını açıkça sergilemesi, Türk toplumundaki toplumsal cinsiyet algısındaki yumuşak dönüşümü yansıtmaktadır. Ayrıca, dizideki mizah dili, toplumsal eleştiriye dolaylı biçimde işler; böylece kültürel değerlerle uyumlu bir eşitlikçi temsil üretir. Bu durum, Vygotsky’nin (1978) sosyokültürel öğrenme kuramında vurgulanan “sosyal etkileşim yoluyla öğrenme” ilkesine de uygun biçimde, çocuk izleyicinin rolleri deneyimleyerek içselleştirmesine olanak sağlar.

Yabancı yapımlar ise farklı yönelimler sergilemektedir. *Alice’s Wonderland Bakery*’de kadın karakterin (Alice) bağımsız, üretken ve lider konumda sunulması, Batı toplumlarındaki postfeminist anlatı formunun bir yansımasıdır (Gill, 2007). Kadın karakter, başarıyı toplulukla değil bireysel yaratıcılığıyla elde eder; bu temsil biçimi,

Batı medyasındaki “kendi gücünü keşfeden kız çocuğu” paradigmasıyla örtüşmektedir (Walkerdine, 1997). Ancak bu güçlenme anlatısı, toplumsal bağlamdan kopuktur; dolayısıyla feminist değil, daha çok bireyselci bir söylem üretir.

Teen Titans Go!’da ise cinsiyet temsilleri ironik biçimde yeniden üretilmiştir. Cinsiyet farkları, karakter performanslarının bir parodisi haline gelmiştir. Starfire ve Raven gibi kadın karakterler güçlü ve bağımsız biçimde temsil edilirken, Robin’in geleneksel liderliği ve Beast Boy’un duygusal kırılganlığı bu dengeyi mizahi biçimde sorgular. Bu anlatı biçimi, Butler’ın (2004) “toplumsal cinsiyet performativitesi” kavramıyla uyumludur; dizide “kadınlık” ve “erkeklik” doğuştan gelen kimlikler değil, sürekli yinelenen kültürel performanslardır.

Cinsiyet stereotipleri açısından *Kral Şakir*’de, kadınların duygusal değil akılcı; erkeklerin ise güçlü değil, mizahi ve insani biçimde temsil edilmesi dikkat çekicidir. Bu, Türk medyasında giderek artan “stereotip kırıcı” eğilimin çocuklara yönelik içeriklere de yansıdığını göstermektedir. *Alice’s Wonderland Bakery*’de “meraklı ve yaratıcı kız çocuğu” stereotipi, Batı kültürünün “bireysel potansiyel” idealiyle birleşirken; *Teen Titans Go!*’da cinsiyet kimlikleri artık belirleyici değildir; karakterler, bireysel özellikleriyle ön plana çıkar.

Türk yapımı çizgi filmde cinsiyet rolleri, geleneksel değerlerle modern eşitlikçi yaklaşımlar arasında bir denge kurularak aktarılmaktadır. *Kral Şakir*’in mizahi ve gündelik yaşam merkezli yaklaşımı, toplumsal uyum ve aile değerlerini korurken eşitlikçi temsiller üretmektedir. Buna karşılık *Alice’s Wonderland Bakery* bireysel özerkliği, *Teen Titans Go!* ise postmodern ironiyi merkeze alarak toplumsal cinsiyetin anlamını sorgulamaktadır. Bu bulgular, kültürel farklılıkların medya temsillerinde belirleyici olduğunu; çocuklara yönelik içeriklerde toplumsal cinsiyet algısının kültürel bağlama göre yeniden üretildiğini göstermektedir.

Tablo 5. Eğlence ve Öğretici İçerik Dengesi Analizi

Kategoriler / Temalar	Kral Şakir	Alice’s Wonderland Bakery	Teen Titans Go!
Cinsiyet Rollerinin Dengesi	Dengeye yakın; erkek karakterler mizahi ve spontane, kadın karakterler akılcı ve yönlendirici biçimde temsil edilir.	Kadın karakter ön planda; erkek karakterler yardımcı roldedir.	Cinsiyet nötr; roller bireysel yeteneklere göre belirlenir.

Kadın Temsili	Canan akıllı, analitik ve aktif bir karakterdir; Kadriye anne figürü olarak koruyucu ve duygusal destek sağlayıcıdır.	Alice bağımsız, cesur ve üretkendir; kadın liderlik vurgusu belirgindir.	Starfire hem güçlü hem duygusal; feminist mizah biçiminde temsil edilir.
Erkek Temsili	Şakir neşeli ve meraklı, Remzi sorumluluk sahibi baba, Necati ise mizah kaynağıdır; erkeklik duygusal ve esprili biçimde sunulur.	Erkek karakterler (Hattie, Fergie) destekleyici ve ikincil konumdadır.	Robin geleneksel lider figürüdür, Beast Boy duygusal yönüyle öne çıkar.
Kadın Karakterlerin Liderlik Rolü	Orta düzeyde; Canan zaman zaman grup içinde akılcı yönlendirmelerde bulunur.	Yüksek; Alice hikâyelerin merkezinde ve karar verici konumdadır.	Eşit; Starfire ve Raven erkek karakterlerle aynı düzeyde liderlik sergiler.
Kadın ve Erkek Arasındaki İş bölümü	Esnek; aile içi roller mizahi biçimde paylaşılır, toplumsal cinsiyet kalıpları hafifletilmiştir.	Belirsiz; Alice çoğu zaman yalnız hareket eder.	İşlevsel; görev dağılımı süper güçlere göre yapılır, cinsiyet belirleyici değildir.
Cinsiyet Stereotipleri	Zayıf; kadınlar duygusal değil, akılcı biçimde resmedilir; erkekler hatalı ve komiktir.	Orta; “meraklı kız çocuğu” stereotipi kısmen görülür.	Yok; tüm karakterler cinsiyetten bağımsız olarak güçlü veya zayıf yönlere sahiptir.
Kadın Karakterlerin Fiziksel Gücü	Orta; Canan aktif, dayanıklı ve problem çözmede etkilidir.	Orta; Alice fizikselden çok zihinsel dayanıklılıkla tanımlanır.	Güçlü; Starfire ve Raven fiziksel olarak üstün güçlere sahiptir.
Erkek Karakterlerin Duygusal Zayıflığı	Belirgin; Remzi ve Necati duygusal açıdan açık ve mizahi biçimde savunmasız gösterilir.	Az; erkek karakterler yüzeysel şekilde duygusal tepkiler verir.	Var; Beast Boy ve Robin zaman zaman kırılganlık sergiler.

Tablo 5’in analizi, Türk ve yabancı çizgi filmler arasında eğlence ve öğreticilik dengesine ilişkin pedagojik yaklaşımların temelden farklılaştığını ortaya koymaktadır. Türk yapımı *Kral Şakir*, mizahi anlatımıyla eğlenceyi merkeze alırken aynı zamanda örtük öğrenme (*implicit learning*) yoluyla ahlaki değerler, sosyal beceriler ve kültürel normlar kazandırmaktadır. Dizideki karakterler aracılığıyla dürüstlük, yardımlaşma, empati ve sorumluluk gibi temalar, doğrudan öğüt vermeden mizahi etkileşimler üzerinden aktarılmaktadır. Bu yaklaşım, Bandura’nın (2001) sosyal bilişsel öğrenme teorisi kapsamında tanımladığı “model alma yoluyla öğrenme” süreciyle paralellik

göstermektedir. Çocuklar, kahramanların davranışlarını gözlemleyerek değerleri dolaylı biçimde içselleştirirler.

Kral Şakir'de kullanılan mizah, yalnızca eğlence aracı değil, aynı zamanda pedagojik bir işlev üstlenmektedir. McGhee'nin (1979) belirttiği üzere, mizah çocuklarda bilişsel esnekliği geliştirir ve öğrenmeyi kolaylaştırır. Dizideki karakterler, gündelik sorunlara yaratıcı çözümler üretirken, izleyici çocuklara “problem çözme” ve “iletişim becerisi” kazandırmaktadır. Bu, Vygotsky'nin (1978) yakınsal gelişim alanı (*zone of proximal development*) kavramına uygun bir şekilde, çocuğun mevcut bilişsel kapasitesini aşmadan ama onu genişleten öğrenme fırsatları yaratır.

Yabancı yapımların pedagojik felsefesi ise daha bireysel ve estetik temellidir. *Alice's Wonderland Bakery*, çocuklara doğrudan ahlaki mesajlar vermek yerine, yaratıcılık ve keşif yoluyla öğrenmeyi teşvik etmektedir. Alice karakterinin maceraları, Piaget'nin (1962) “oyun yoluyla bilişsel gelişim” modelini çağırıştır; çocuklar, fantastik bir evrende hayal gücü ve merak duygusu aracılığıyla öğrenirler. Bu bağlamda yapım, öğreticilikten çok duygusal estetik öğrenme (*aesthetic learning*) modeline dayanır. Ancak, bireysel başarıya aşırı vurgu yapılması, Bruner'in (1990) “kültürel bağlamdan kopuk öğrenme” eleştirisini doğrular niteliktedir; toplumsal iş birliği geri planda kalmıştır.

Teen Titans Go! ise eğitici işlevi bilinçli biçimde reddeden, postmodern bir parodi biçimi sunmaktadır. Hızlı tempolu anlatı, görsel abartı ve absürt mizah, eğlenceyi pedagojik içeriğin önüne taşır. Bu durum, Mayer'in (2009) bilişsel yük teorisi (*cognitive load theory*) açısından sorunludur; sürekli değişen uyarıcılar, çocukların dikkatini sürdürebilir öğrenmeden uzaklaştırabilir. Ancak yapımın bu tavrı, Jenkins'in (2006) tanımladığı katılımcı kültür bağlamında değerlendirildiğinde, çocukların medya içeriğini eleştirel biçimde yorumlama yeteneğini geliştirebilecek bir “ironi okuryazarlığı” potansiyeli taşımaktadır.

Kral Şakir'in toplumsal değerlere dayalı eğlence yaklaşımı, Bronfenbrenner'in (1979) ekolojik sistemler teorisi bağlamında mikro düzeyde bir kültürel aktarım modeli olarak değerlendirilebilir. Aile, mahalle ve arkadaş çevresi içindeki etkileşimler, çocuğun değer dünyasını şekillendiren “yakın çevre” (*microsystem*) unsurlarını temsil eder. Buna karşılık, *Alice's Wonderland Bakery* bireysel bilişsel gelişimi, *Teen Titans Go!* ise

popüler kültür eğlencesini ön plana çıkararak, eğitimin toplumsal boyutunu geri plana itmektedir.

Türk yapımı *Kral Şakir*, eğlence ve öğreticilik arasındaki dengeyi toplumsal değer aktarımı yoluyla korurken; Batı yapımları bireysel keşif ve hızlı tüketim odaklı medya mantığını benimsemektedir. Bu farklılık, kültürel pedagojinin çocuk medyasında oynadığı rolü açıkça göstermektedir: Türk yapımları “öğretici eğlence” modelini, Batı yapımları ise “tüketici eğlence” modelini temsil etmektedir. Her iki yaklaşımın güçlü yönlerinin birlikte değerlendirilmesi, kültürel duyarlılıkla üretilmiş ve pedagojik olarak dengeli medya içeriklerinin geliştirilmesi için önemli bir referans noktası sunmaktadır.

Tablo 6. Görsel ve Estetik Özellikler Analizi

Kategoriler / Temalar	Kral Şakir	Alice’s Wonderland Bakery	Teen Titans Go!
Karakter Tasarımı	Karikatürize, basit ve komik; Türk mizah geleneğini çağrıştıran abartılı yüz hatları.	Yuvarlak hatlı, pastel tonlarda, çocuk estetiğine uygun modern 3D tasarımlar.	Aşırı stilize, abartılı ve dinamik; çizgi roman estetiğinin parodisi.
Yerel Motifler Var mı?	Evet; kıyafetlerde, dil kullanımında ve şehir dekorunda yerel öğeler belirgindir.	Minimal; Batılı kafe ve pastane estetiği hâkimdir.	Yok; evrensel, kimliksiz mekânlar ve semboller kullanılır.
Fantastik Mekanlar Var mı?	Hayır; günlük yaşam mekânları (ev, okul, mahalle) mizahi biçimde kurgulanır.	Evet; sihirli mutfak ve fantastik dekorlar hikâyenin merkezindedir.	Evet; uzay, süper kahraman üsleri ve alternatif evrenler sıklıkla kullanılır.
Modern Unsurlar Daha mı Belirgin?	Evet; şehir yaşamı, teknoloji ve dijital araçlar mizahi biçimde ele alınır.	Evet; çağdaş kafe kültürü ve modern yaşam tarzı yansıtılır.	Aşırı; teknolojik, fütüristik ve hiperaktif unsurlar öne çıkar.
Renk Paleti Yoğun mu?	Canlı, sıcak ve kontrast renkler; duygusal geçişleri destekler.	Pastel ve yumuşak renkler; huzurlu bir atmosfer oluşturur.	Fluoresan ve aşırı doygun renkler; enerjik ve kaotik etki yaratır.
Animasyon Tarzı Sade mi?	Evet; 2D ve 2.5D arası sade ama dinamik bir stil kullanılır.	Hayır; gelişmiş 3D animasyon ve detaylı modellemeler tercih edilir.	Hayır; hızlı tempolu, keskin geçişli ve minimal detaylı animasyon kullanılır.
Duygusal İfade Teması Belirgin mi?	Evet; mimikler abartılı, jestler mizahi, duygusal mesajlar açık biçimde aktarılır.	Orta; yüz animasyonları yumuşak, duygular pastel tonlarla desteklenir.	Aşırı; duygular abartılı, karikatürize biçimde sunulur.

Mekân Tasarımları Yerel Öğeler Taşıyor mu?	Evet; İstanbul'un mahalle yapısı, ev dekorasyonu ve sokak kültürü belirgindir.	Hayır; Batı tarzı mimari ve dekoratif estetik kullanılır.	Hayır; kimliksiz, evrensel fütüristik mekanlar tercih edilir.
Çizim Tarzı Modern mi?	Evet; modern, sade ve izleyiciye yakın karikatür estetiği vardır.	Evet; detaylı ve dijital estetiğe dayalı modern çizim tarzı kullanılır.	Evet; postmodern ve pop-art esintili, dinamik çizim tarzı belirgindir.

Tablo 6'nın analizi, Türk ve yabancı çizgi filmler arasındaki görsel estetik ve temsil biçimlerinin kültürel kodlar tarafından nasıl biçimlendiğini göstermektedir. Türk yapımı *Kral Şakir*, yerel kültürel unsurları modern animasyon estetiğiyle birleştiren hibrit bir görsel dil sunmaktadır. Karakterlerin karikatürize çizimleri, Türk mizah geleneğindeki abartı ve ironi unsurlarını çağrıştırırken; mahalle, ev dekorasyonu, sokak kültürü gibi mekânsal detaylar yerel kimliği vurgulamaktadır. Bu yönüyle yapım, Buckingham'ın (2003) belirttiği gibi çocuklara “tanıdık bir gerçeklik evreni” sunarak kültürel aidiyet hissini güçlendirmekte, görsel dünyayı pedagojik bir kimlik aktarımı aracına dönüştürmektedir.

Kral Şakir'deki estetik tercihler, yerel mizah ile kültürel sürekliliğin dengeli bir bileşimini oluşturur. Renk paletindeki sıcak ve canlı tonlar, Türk toplumundaki dışa dönük ve duygusal ifade kültürünü yansıtırken; animasyonun sade ve akıcı olması, çocukların dikkati estetik karmaşadan ziyade anlatının içeriğine yönlendirmesine imkân tanır. Bu durum, Postman'ın (1985) “eğlencenin öğrenmeyi araçsallaştırması” görüşüyle örtüşmektedir, yani görsel sadelik, eğitici mesajın etkisini artırmaktadır.

Batı yapımlarında ise estetik anlayış farklı bir doğrultuda şekillenmektedir. *Alice's Wonderland Bakery*, Disney geleneğinin tipik örneği olarak, pastoral-fantastik estetik anlayışını benimser. Yuvarlak hatlı, pastel tonlu karakter tasarımları çocuklara güvenli, huzurlu ve estetik açıdan “kusursuz” bir evren sunar. Ancak bu kusursuzluk, Giroux'nun (1997) belirttiği gibi “çocukluğun ticarileştirilmiş imgesi”ni üretir: gerçekliğin yerini görsel olarak mükemmelleştirilmiş bir hayal dünyası alır. Fantastik mekânlar, toplumsal gerçekliği estetik bir masala dönüştürür; böylece görsellik, pedagojik işlevin önüne geçer.

Teen Titans Go! ise postmodern bir estetik strateji izler. Hızlı sahne geçişleri, floresan renkler, aşırı stilize karakter çizimleri ve parodi estetiği, Baudrillard'ın (1994) “simülasyon” kavramıyla açıklanabilir bir hiper-gerçeklik deneyimi yaratır. Görsel

fazlalık, eğlenceyi gerçeklikten koparır; bu durum çocuklarda hem bilişsel aşırı yüklenmeye (Mayer, 2009) hem de estetik duyarsızlaşmaya yol açabilir. Ancak aynı zamanda bu hiper-görsellik, Jenkins'in (2006) belirttiği “katılımcı medya kültürü” bağlamında, izleyiciyi ironik bir okur pozisyonuna davet eder. Çocuk artık sadece izleyen değil, kültürel anlamları çözümleyen bir “oyuncu” konumundadır.

Duygusal ifade temsilleri açısından *Kral Şakir*, mizahi abartıyı dengeli biçimde kullanarak duygusal gerçekçilik üretir; çocukların karakterlerle özdeşleşmesini kolaylaştırır. *Alice's Wonderland Bakery*'de duygular yumuşak, estetikle filtrelenmiş biçimde sunulurken, *Teen Titans Go!*'da aşırıya kaçan jestler ve abartılı tepkiler, duyguların parodiye dönüştürülmesine neden olur. Bu fark, Hall'un (1997) kültürel temsil kuramında vurguladığı “anlamın üretildiği kodlama süreçleri”yle açıklanabilir: Batı yapımlarında anlam fazlalıkla, Türk yapımlarında ise sadelik ve tanıdıklıkla kurulur.

Türk yapımı *Kral Şakir*, çocuklara tanıdık sosyal çevreler, mizahi karakterler ve kültürel öğeler aracılığıyla yerel bir estetik hafıza kazandırmaktadır. *Alice's Wonderland Bakery* görsel mükemmeliyetçiliğin ve Batı tüketim estetiğinin bir örneği olarak karşımıza çıkarken, *Teen Titans Go!* görsel bombardıman ve postmodern ironinin temsilcisidir. Bu üç farklı estetik model, kültürel kimliklerin medya aracılığıyla nasıl üretildiğini göstermekte; çocuk izleyicinin duygusal, bilişsel ve kültürel deneyimini derinden etkilemektedir.

Bu bulgular, çalışmanın başındaki araştırma sorularına önemli yanıtlar sunmaktadır. “Türk ve yabancı yapımların görsel estetik özellikleri, çocukların değer ve cinsiyet algılarında ne tür bir etki yaratmaktadır?” sorusu bağlamında, burada “estetik” kavramı yalnızca bir yapının “güzel” olma niteliğine değil, aynı zamanda belirli kültürel kodların ve anlam sistemlerinin görsel biçimde temsil edilme tarzına işaret etmektedir. Estetik, bu anlamda çizgi filmlerdeki renk kullanımı, karakter tasarımları, mekân betimlemeleri ve anlatı dili aracılığıyla toplumsal değerlerin nasıl görselleştirildiğini ifade eder (Arnheim, 1974). Türk yapımları, sıcak renk paletleri, tanıdık mekânlar ve gündelik yaşamdan sahnelerle kültürel aidiyeti güçlendiren bir estetik yaklaşım benimserken; yabancı yapımlar, evrensel temalarla bütünleşen soyut, fantastik veya idealize edilmiş biçimlerle daha küresel bir estetik sunmaktadır (Eco, 2004). Dolayısıyla “estetik” burada hem biçimsel güzellik hem de kültürel anlam taşıyıcılığı

bağlamında çok katmanlı bir kavram olarak kullanılmaktadır. Görsel tasarımın bu farklılıkları, çocukların medya aracılığıyla edindikleri deneyimleri ve öğrenme süreçlerini doğrudan etkilemektedir.

Sonuç

Bu çalışmanın bulguları, çizgi filmlerin çocukların sosyalleşme süreçleri üzerindeki etkisinin kültürel kökenlere göre önemli farklılıklar gösterdiğini ortaya koymaktadır. Türk yapımı çizgi filmlerin yerel kültürel değerleri, toplumsal dayanışmayı ve gündelik yaşam pratiklerini merkeze alan anlatı yapıları; Batı kökenli yapımların bireyci, fantastik ve postmodern temalarıyla belirgin bir tezat oluşturmaktadır. Bu karşılaştırmalı analiz, medya içeriklerinin çocukların değer yargılarının oluşumundaki rolünü anlamak açısından kritik veriler sunmaktadır.

Araştırmamızın temel bulguları, Türk çizgi filmlerinin pedagojik yaklaşımının Vygotsky'nin sosyokültürel öğrenme teorisiyle uyumlu olduğunu göstermektedir. *Kral Şakir* örneğinde görülen kolektif değer vurgusu, toplumsal sorumluluk teması ve mizah aracılığıyla yürütülen örtük öğrenme süreçleri, çocukların kültürel kimlik gelişiminde önemli bir işlev görmektedir. Özellikle yerel motiflerin (mahalle, dil, aile yapısı) görsel tasarımda yoğun şekilde kullanılması, çocuklarda aidiyet duygusunu güçlendiren bir unsur olarak değerlendirilebilir.

Yabancı yapımların analizi, farklı bir pedagojik yaklaşımı yansıtmaktadır. *Alice's Wonderland Bakery* ve *Teen Titans Go!* gibi çizgi filmlerde öne çıkan bireysel kahramanlık, yaratıcılık ve fantastik öğeler, çocukların hayal gücünü ve estetik duyarlılığını geliştirirken; toplumsal gerçeklikle kurulan bağın zayıfladığı gözlemlenmektedir. Burada “gerçek dünya” ifadesi, çocukların bilişsel olarak deneyimledikleri somut toplumsal çevreye işaret etmektedir (Buckingham, 2011). Fantastik anlatıların tamamen “gerçekdışı” olduğu söylenemez; aksine bu yapımlar çoğu zaman günümüz dünyasındaki kimlik, güç ve adalet gibi soyut temaları sembolik biçimlerde işler (Jenkins, 2006). Ancak, bu tür yapımlardaki aşırı uyarıcı görsel öğeler ve hızlı sahne geçişleri, bazı araştırmalarda çocukların dikkat süresi ve bilişsel işleme kapasitesi üzerinde sınırlayıcı etkiler yaratabileceği yönünde tartışılmaktadır (Anderson vd. 2017). Bu bağlamda, “gerçeklik” temsili çizgi filmlerde yalnızca olgusal değil, pedagojik bir düzlemde de yeniden üretilmektedir.

Cinsiyet rolleri temsili açısından yapılan karşılaştırmada, Türk yapımlarının geleneksel ve modern değerleri harmanlayan bir anlatı benimsediği gözlemlenmektedir. *Kral Şakir*'deki kadın karakterlerin aktif, erkek karakterlerin ise zaman zaman duygusal ve kırılgan biçimlerde sunulması, toplumsal cinsiyet eşitliği açısından dönüştürücü bir eğilim göstermektedir. Yabancı yapımlarda ise cinsiyet temsillerinin daha bireyci ve serbest bir biçimde işlendiği, ancak bu temsillerin toplumsal bağlamdan kopuk olma riski taşıdığı değerlendirilebilir.

Eğitim ve eğlence dengesi üzerine yapılan analiz, *Kral Şakir* gibi Türk çizgi filmlerinin değer aktarımı konusunda daha sistematik ve pedagojik temellere dayalı bir yaklaşım sergilediğini göstermektedir. Mizah, çocuklara doğrudan öğüt vermeden, değerleri davranış modelleri üzerinden aktaran bir öğrenme aracı olarak kullanılmaktadır (Bandura, 2001). Buna karşın *Teen Titans Go!*'da eğlence odaklı içeriklerin ön planda olduğu, bu nedenle pedagojik etki bakımından temkinli bir yaklaşım gerektirdiği görülmektedir. Özellikle şiddet ve aşırı hareket unsurlarının çocukların empati gelişimi ve sosyal davranışları üzerindeki etkileri, medya etkileri literatüründe sıklıkla tartışılmaktadır (Gentile vd. 2011). Bu bulgular, eğitici ve eğlendirici unsurlar arasındaki dengenin çocukların bilişsel ve ahlaki gelişimi açısından kritik bir rol oynadığını ortaya koymaktadır.

Bu çalışmanın bulguları, çocuk medyası üreticileri ve eğitimciler için önemli çıkarımlar sunmaktadır. Türk çizgi film endüstrisinin *Kral Şakir* gibi yapımlarda yerel değerleri korurken evrensel standartlara uygun içerikler üretme çabası takdir edilmekle birlikte, bu içeriklerin pedagojik etkililiğinin daha sistematik biçimde değerlendirilmesi gerekmektedir. Yabancı yapımların çocuklar üzerindeki etkileri konusunda ise ebeveynlerin ve eğitimcilerin daha bilinçli bir medya okuryazarlığı perspektifi geliştirmesi önem arz etmektedir.

Çalışmanın literatüre en önemli katkısı, çizgi filmlerin pedagojik etkilerinin kültürel bağlamla ilişkisini sistematik biçimde ortaya koymasıdır. Çocukların izledikleri içeriklerle kurdukları sembolik ilişkiler, yalnızca bilişsel değil, aynı zamanda duygusal ve sosyokültürel düzeyde de etkiler yaratmaktadır. Sosyal öğrenme ve kültürel aktarım kuramlarına göre medya içerikleri, çocukların toplumsal normları, cinsiyet rollerini ve değer sistemlerini içselleştirme biçimlerinde belirleyici bir role sahiptir (Bandura, 2001; Lemish, 2010). Ayrıca çizgi filmler, çocukların kimlik gelişimi ve aidiyet

duygularını etkileyen kültürel modeller sunar (Buckingham, 2011). Bu bağlamda çalışma, pedagojik etkinin yalnızca eğitsel yönüyle değil, aynı zamanda kültürel kimlik ve sosyalizasyon süreçleriyle olan etkileşimini de açıklığa kavuşturarak literatüre bütüncül bir katkı sunmaktadır.

Çizgi filmlerin pedagojik etkilerinin yalnızca sosyokültürel öğrenme kuramı çerçevesinde değil, aynı zamanda Jacques Rancière'in (1991) *Cahil Hoca* eserinde tartıştığı “zekâların eşitliği” ve “öz-yönelimli öğrenme” kavramlarıyla da değerlendirilebileceği önerilmektedir. Bu perspektif, çocuk izleyicinin yalnızca edilgen bir öğrenen değil, kendi kültürel anlam dünyasını aktif biçimde inşa eden bir özne olduğunu vurgulamaktadır. Böylece çalışma, pedagojik etkileri hem toplumsal etkileşim hem de bireysel özerklik bağlamında değerlendiren çok boyutlu bir bakış açısı sunmaktadır.

Kral Şakir, *Alice's Wonderland Bakery* ve *Teen Titans Go!* üzerinden yapılan bu karşılaştırmalı analiz, kültürel bağlamın medya pedagojisi üzerindeki belirleyici rolünü ortaya koymaktadır. Yerel motiflerin görsel tasarımda yoğun şekilde kullanılması ve mekânsal aidiyet duygusunun ön plana çıkarılması, çocuklarda kültürel sürekliliği sağlamada etkili bir yöntem olarak değerlendirilebilir. Bu bulgular, medya çalışmaları alanında kültürel aktarım süreçlerine ilişkin mevcut literatüre önemli bir katkı sunmaktadır.

Bu araştırma çizgi filmlerin yalnızca bir eğlence aracı olmadığını, aynı zamanda güçlü birer kültürel aktarım mekanizması olduğunu ortaya koymaktadır. Çocukların medya içeriklerinden aldıkları mesajların kültürel kökenlerini anlamak, onların daha bilinçli izleyiciler olarak yetişmelerine katkı sağlayacaktır. Bu çalışma, çocuk medyasının kültürel boyutunu anlamak isteyen araştırmacılar için teorik bir çerçeve sunarken, uygulayıcılar için de pratik öneriler getirmektedir. Çizgi filmlerin pedagojik potansiyelini en üst düzeye çıkarmak için kültürel duyarlılığı yüksek, çocuk gelişimini destekleyici ve nitelikli içeriklerin üretilmesi gerektiği açıktır. Bu hedefe ulaşmak için medya üreticileri, eğitimciler, ebeveynler ve politika yapıcılar arasında iş birliğinin güçlendirilmesi büyük önem taşımaktadır.

Bu çalışmanın bulguları, çocuk medyası üreticileri, eğitimciler ve politika yapıcılar için önemli çıkarımlar sunmaktadır. Türk çizgi film endüstrisinin yerel değerleri korurken

evrensel standartlara uygun içerikler üretme çabası takdir edilmekle birlikte, bu içeriklerin pedagojik etkililiğinin daha sistematik şekilde değerlendirilmesi gerekmektedir. Yabancı yapımların çocuklar üzerindeki etkileri konusunda ise ebeveynlerin ve eğitimcilerin daha bilinçli bir yaklaşım geliştirmesi önem arz etmektedir. Medya okuryazarlığı eğitimlerinin, çocukların bu içerikleri eleştirel bir bakışla değerlendirebilmeleri için güçlendirilmesi gerekliliği açıktır.

Çalışmanın bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. İncelenen çizgi film örneklerinin sayısının sınırlı olması, bulguların genellenebilirliğini kısıtlamaktadır. Ayrıca, çizgi filmlerin çocuk izleyiciler üzerindeki gerçek etkilerini ölçmek için deneysel çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Çalışmada nitel analiz yöntemlerinin kullanılması, bazı öznel yorumları da beraberinde getirmiştir. Bu sınırlılıklar, gelecek çalışmalar için önemli yönergeler sunmaktadır.

Gelecek araştırmalar için öneriler şu şekilde sıralanabilir: (1) Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkilerini ölçmek için deneysel ve uzunlamasına çalışmalar yapılabilir. (2) Farklı kültürlerden daha geniş bir çizgi film örneklemini üzerinde karşılaştırmalı analizler gerçekleştirilebilir. (3) Çizgi filmlerdeki temsillerin çocukların kültürel kimlik gelişimi üzerindeki etkilerini inceleyen nitel çalışmalar yapılabilir. (4) Ebeveynlerin ve eğitimcilerin çizgi film içeriklerine yönelik tutumlarını inceleyen araştırmalar gerçekleştirilebilir. (5) Çizgi filmlerin pedagojik etkililiğini artırmaya yönelik müdahale programları geliştirilebilir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Bu çalışmada herhangi bir çıkar çatışması yoktur.

Etik Onay

Bu çalışma için etik kurul onayı gerekli değildir, çünkü araştırma insan katılımcılardan veya hayvanlardan veri toplamamış, deneysel bir müdahale içermemiş ve kamuya açık ikincil kaynaklardan elde edilen verilerle yürütülmüştür. Çalışmada ikincil veri olarak YouTube platformunda kamuya açık şekilde erişilebilen çizgi film içerikleri izlenerek doküman incelemesine dayalı bir analiz gerçekleştirilmiştir.

Kaynakça

- Afzaal, S., Irshad, S., & Naz, B. (2021). Internalizing Gendered Identities: Children's Conversations about Cartoon Characters. *University of Chitral Journal of Linguistics And Literature*, 5(2), s. 148–169. <http://dx.doi.org/10.33195/jll.v5iII.335>
- Akça, R. P., & Baran, G. (2018). Çizgi filmlerin Türk Kültürüne ait özellikler açısından incelenmesi: “Pepee Örneği”. *Yalova Sosyal Bilimler Dergisi* (8), s. 215–224. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/559289>
- Akçalı, S. İ. (2020). Tüketim toplumunda çocukluğun yitişi. S. İ. Akçalı (Ed.) *Çocuk ve medya* (s. 1–13) içinde. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Akören, A. N. (2018). Çizgi film ve animasyon eğitiminde son eğilimler. *Etkileşim* (2), s. 124–140. <https://doi.org/10.32739/etkilesim.2018.2.32>
- Anderson, D. R., Kirkorian, H. L., & Wartella, E. A. (2017). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), 1–6.
- Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. University of California Press.
- Arslan, Ş., & Yener, İ. (2021). Kültürel Değerlerin Aktarılmasında Çizgi Filmlerin Rolü: Niloya ve Rafadan Tayfa Örneği. M. Temel, & Ö. F. Koçak (Ed.) *Dijital çağda iletişim, kültür ve medya II* (s. 163–204) içinde. Çizgi Kitabevi.
- Aydın, K., & Savaş, B. (2024). Gender factor in cartoons for basic education students. *Base for Electronic Educational Sciences*, 5(1), s. 64–80. https://bedujournal.com/files/19/manuscript/manuscript_4415/bedu-4415-manuscript-192514.pdf.
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory of mass communication. *Media Psychology*, 3(3), 265–299.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. University of Michigan Press.
- Bauman, Z. (2003). *Liquid love: On the frailty of human bonds*. Polity Press.

- Bedekar, M., & Joshi, P. (2020). Cartoon films and its impact on children's mentality. *Research Review International Journal of Multidisciplinary*, 5(6), s. 13–18. <http://dx.doi.org/10.31305/rrijm.2020.v05.i06.003>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development*. Harvard University Press.
- Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Harvard University Press.
- Buckingham, D. (2003). *Media education: Literacy, learning and contemporary culture*. Polity Press.
- Buckingham, D. (2011). *The material child: Growing up in consumer culture*. Polity Press.
- Butler, J. (2004). *Undoing gender*. Routledge.
- Canadian Paediatric Society. (2017). Screen time and young children: Promoting health and development in a digital world. *Paediatrics & Child Health*, 22(8), s. 461–468. <https://doi.org/10.1093/pch/pxx123>
- Chassiakos, Y., Radesky, J., Christakis, D., & A., M. (2016). Children and adolescents and digital media. *Pediatrics*, 138(5), s. 1–18. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2593>
- Civelek, H. T. (2024). Animasyon film yapım süreçlerinde Türkiye'nin yeri. *UMAY Sanat ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(1), s. 22–39. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/umay/issue/85541/1432577>
- Connell, R. W. (1995). *Masculinities*. Polity Press.
- Drogos, K. L., & Farrar, K. M. (2025). “In your face!” Do family communication patterns influence U.S. tween’s imitation of disrespectful talk and behavior found in their favorite television shows? *Journal of Children and Media*, 19(2), s. 399–417. <https://doi.org/10.1080/17482798.2024.2421270>

- Durmuş, K., & Övür, A. (2021). Medya etkileri bağlamında okul öncesi dönem çocuklarının yeni medya kullanımının analizi. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 5(2), s. 136–155. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1454990>
- Eco, U. (2004). *On beauty: A history of a concept*. Secker & Warburg.
- Elsayed, W. (2021). The negative effects of social media on the social identity of adolescents from the perspective of social work. *Heliyon*, 7(2), s. 1–15. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06327>
- Gage, E. (2012). A Walk through an American classic a walk through an American classic. *Musical Offerings*, 3(2), s. 61–77. <https://doi.org/10.15385/jmo.2012.3.2.1>
- Gamage, S. (2019). Cartoons as an authentic supplementary teaching tool in English as a second language classrooms. *Advances in Language and Literary Studies*, 10(1), s. 107–116. <https://dx.doi.org/10.7575/aiac.all.v.10n.1p.107>
- Gentile, D. A., Coyne, S., & Walsh, D. A. (2011). Media violence, physical aggression, and relational aggression in school age children: A short-term longitudinal study. *Aggressive Behavior*, 37(2), 193–206.
- Gill, R. (2007). *Gender and the media*. Polity Press.
- Giroux, H. (1997). *Are Disney movies good for your kids?* S. R. Steinberg & J. L. Kincheloe (Ed.), *Kinderculture: The corporate construction of childhood* (s. 53–67) içinde. Westview Press.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage.
- Henne, M., Hickel, H., Johnson, E., & Konishi, S. (1996). The making of Toy Story. *Technologies for the Information Superhighway*, s. 463–468. <https://dx.doi.org/10.1109/CMPCON.1996.501812>
- Hentges, B., & Case, K. A. (2013). Gender representations on Disney Channel, Cartoon Network, and Nickelodeon broadcasts in the United States. *Journal of Children and Media*, 7(3), 319–333.

- Hofstede, G. (2011). Dimensionalizing cultures: The Hofstede model in context. *Online Readings in Psychology and Culture*, 2(1), 1–26. <https://doi.org/10.9707/2307-0919.1014>
- Hülür, H., & Yaşın, C. (2022). Kitle medyasından yeni medyaya iletişim biliminin serüveni. H. Hülür, & C. Yaşın (Ed.). *Yeni Medya, Toplum ve İletişim Biliminin Dönüşümü* (s. 9–76) içinde. Siyasal Kitabevi.
- İşler, E. İ. (2013). Kültürel ekme kuramı bağlamında Türkiye üretimi çizgi filmler ve çocuk bilincinin inşası. *İletişim ve Diplomasi*, 2, s. 65–80. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2154672>
- İşleyen, M. (2020). Çocuk, televizyon ve cinsellik: Çizgi filmler üzerine bir inceleme. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 8(1), s. 443–477. <https://doi.org/10.19145/e-gifder.652500>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Kaba, F. (2002). Türkiye’ de çizgi film: Gelişimi ve eğitimi. *Anadolu Sanat*, s. 135–140. <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/919/172732.pdf?sequence=1>
- Karaboğa, M. T. (2018). Medya çağında çocuk ve çocuk kültürü: Şiddet ve tüketim kültürünün yansımaları. *Uluslararası Çocuk Edebiyatı ve Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 2(2), s. 1–17. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/yjTMz.pdf>
- Köse, E., Özer, B. N., & Erim, A. (2025). Which cartoons can be used in fourth grade social studies course? *Türk Akademik Yayınlar Dergisi*, 9(1), s. 170–205. <https://doi.org/10.29329/tayjournal.2025.1080.07>
- Krippendorff, K. (2013). *Content analysis: An introduction to its methodology* (3rd ed.). Sage.
- Lam, V. (2013). Developing ethnic identities and ethnic attitudes in children: Theory and research in context. C. Agyemang, C. O. Airhihenbuwa, & A. d.-G. Aikins (Ed.). *Theory and research in context* (s. 1–31) içinde. Nova Science.

- Lemish, D. (2010). *Screening gender on children's television: The views of producers around the world*. Routledge.
- Markus, H. R., & Kitayama, S. (1991). Culture and the self: Implications for cognition, emotion, and motivation. *Psychological Review*, 98(2), 224–253. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0033-295X.98.2.224>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press.
- McGhee, P. (1979). *Humor: Its origin and development*. W. H. Freeman.
- Özdemir, A., & Ramazan, O. (2012). Çizgi filmlerin çocukların davranışları üzerindeki etkisinin anne görüşlerine göre incelenmesi. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 35(35), s. 157–173. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1906>.
- Özdemir, M. (2022). Dijital kültürde yeni yaratmalar: Keloğlan Masalları. *Hars Akademi*, 5(2), s. 326–337. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2740197>
- Özer, D., & Avcı, İ. B. (2015). Cartoons as educational tools and the presentation of cultural differences via cartoons. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*(191), s. 418–423. <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.355>
- Papageorgiou, A., Fisher, C., & Cross, D. (2022). . “Why don’t I look like her?” How adolescent girls view social media and its connection to body image. *BMC Women’s Health*, 22(261), s. 1–13. <https://doi.org/10.1186/s12905-022-01845-4>
- Pembecioğlu, E. N. (2018). Çocuk ve medya. S. Erdoğan, & M. Ören (Ed.). *Çocuk Edebiyatı ve Medya* (s. 178–209) içinde. Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton.
- Postman, N. (1985). *Amusing ourselves to death: Public discourse in the age of show business*. Penguin.
- Rancière, J. (1991). *The ignorant schoolmaster: Five lessons in intellectual emancipation* (K. Ross, Trans.). Stanford University Press.

- Santonniccolo, F., Trombetta, T., Paradiso, M. N., & Rollè, L. (2023). Gender and media representations: A review of the literature on gender stereotypes, objectification and sexualization. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 2, s. 1–15. <https://doi.org/10.3390/ijerph20105770>
- Şentürk, Ş., & Keskin, A. (2019). Rafadan Tayfa çizgi filminin milli ve evrensel değerler açısından değerlendirilmesi. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20, s. 143–157. <https://doi.org/10.17494/ogusbd.548307>
- Taşkın, H., & Boran, T. (2024). Türk Kültürünün yeni nesillere aktarımı: TRT Çocuk çizgi filmleri örneği. *İletişim ve Diplomasi* (12), s. 25–58. <https://doi.org/10.54722/iletisimvediplomasi.1408003>
- Thompson, J. B. (1995). *The media and modernity: A social theory of the media*. Stanford University Press.
- Timisi, N. (1997). *Medyada Cinsiyetçilik*. Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Tirocchi, S. (2014). Media representations of the “new” childhoods: from mass media to digital environment. *Interdisciplinary Journal of Family Studies*, 19(1), s. 60–76.
- Türkoğlu, H. S., & Türkoğlu, S. (2022). Çizgi filmlerde toplumsal cinsiyet rolleri, kalıp yargılar ve karakterlerin kurgu dağılımı üzerine bir analiz: TRT Çocuk kanalı örneği. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*(49), s. 48–65. <https://doi.org/10.52642/susbed.1111484>
- Uçan, B. (2018). Türk çizgi filmlerinde kültürel kodlamalar. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(55), s. 1134–1145. <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.20185537283>.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Walkerdine, V. (1997). *Daddy's girl: Young girls and popular culture* Harvard University Press.

- Ward, L. M., & Grower, P. (2020). Media and the development of gender role stereotypes. *Annual Review of Developmental Psychology*, 2(1), s. 177–200. <http://dx.doi.org/10.1146/annurev-devpsych-051120-010630>
- Yaylagül, L. (2018). *Medya, çocuk ve toplumsal değerler: Televizyonun kültürel işlevi üzerine bir inceleme*. Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Yeten, G. (2022). Çocuklara Türk Kültürünün aktarılmasında çizgi filmlerin yeri ve önemi. *Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 4(2), s. 71–79. <http://doi.org/10.54990/okufed.1133866>
- Yıldız, F. Ü. (2011). Günümüz medya ve çocuk ilişkileri siyaseti. *Düşünce Dünyasında Türkiz*, 2(8), s. 121-128. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/3174049>