

ÇİZGİ FİMLERDEKİ SALDIRGAN İÇERİKLİ GÖRÜNTÜLERİN,
ÇOCUKLARIN SERBEST OYUNLARI SIRASINDAKİ SALDIRGANLIK
DÜZEYLERİNE ETKİSİ

Öğr. Gör. Dr. Mustafa YAŞAR*

myasar@cu.edu.tr

Çukurova Üniversitesi, Okulöncesi A.B.D.

İpek Paksoy*

iypek@hotmail.com

Ziya Paşa İlköğretim Okulu

ÖZET:

Bu çalışmada okul öncesi beş yaş grubu çocukların izledikleri çizgi filmlerdeki saldırgan içerikli görüntülerin, çocukların serbest oyunları sırasındaki saldırganlık düzeylerine etkisi araştırılmıştır. Araştırma 2006- 2007 eğitim öğretim yılında Adana ilinin Seyhan ilçesine bağlı bir okulun beş yaş eğitim verilen bir sınıfında yapılmıştır. Araştırmada katılımcılar olasılığa dayalı olmayan örnekleme yöntemlerinden biri olan “Amaçlı örnekleme yöntemiyle” belirlenmiştir. Sınıftaki bütün çocuklar (12) aynı anda çalışmaya alınmış, 3 kız, 3 erkek öğrenci seçilerek araştırmanın odak grubunu oluşturmuştur.

Çalışmada çocuklara biri saldırgan içerikli, biri eğitici içerikli olmak üzere iki adet çizgi film izletilerek, çocuklar oyun alanına alınmış ve serbest oyunları gözlenmiştir. Bu aşamada çocukların oyunları takip edilerek oyuna başlangıç, uygulama ve bitiş evreleri incelenmiş, çizgi film öğelerinin oyunda kullanılmasının ne amaçla ve nasıl olduğu araştırılmıştır. Veriler içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir.

Verilerin analizi sonucunda, saldırgan içerikli çizgi film öğelerini çocukların oyunlarının başlangıç aşamasında daha çok kullandıkları, uygulama ve bitiş evrelerine pek taşımadıkları saptanmıştır. Gözlenen olumsuz davranışların rolleri canlandırırken ortaya çıktığı, rol bitiminde olumsuz davranışların da ortadan kalktığı görülmüştür. Saldırgan içerikli çizgi film izlendikten sonra sergilenen olumsuz davranışların süreklilik göstermedikleri gözlenmiştir. Eğitici içerikli çizgi filmin izletiminden sonra çocukların, çizgi filme ait unsurları oyunlarının herhangi bir evresine yansıtmadıkları, karakterleri kullanmadıkları, ama daha sakin nitelikteki oyunlara yöneldikleri saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Okulöncesi; saldırganlık; çizgi film; oyun

THE EFFECTS OF CARTOONS WITH AGGRESSIF IMAGES ON
CHILDRENS' AGGRESIVENESS LEVEL DURING THEIR FREE PLAY

ABSTRACT:

This study was designed to investigate the effects of cartoons on 5-year old childrens' aggressiveness level during their free play. This study was conducted in a kindergarten in Adana during two semesters in 2006-2007. A classroom of 5 year-old children were chosen. Three girls and 3 boys were chosen for the focus group.

Children were shown one cartoon with aggressive images and one educational cartoon, and then they were observed during their free play. During observation children were followed as they initiate, develop and terminate their plays to reveal how and for what purposes they used elements of the cartoons. Data were analyzed by using content analysis method.

Data analysis shows that children used elements of the cartoon with aggressive images during the initiation stage of their play, but they did not carried these elements to development and termination stage. Children showed aggressive behaviors while they were in role, but as the role playing ended their aggressive behaviors also diminished. On the other hand, after watching the educational cartoon, children did not used elements of the cartoon during any of the stages of their play. However, after the educational cartoon children were observed to choose to play with more calm nature.

Key Words: early childhood; aggressiveness; cartoons; play

Giriş

Son zamanlarda toplumumuzda tanık olunan şiddet olayları daha fazla dikkat çekmeye ve daha çok kişiyi kaygılandırmaya başlamıştır. Bu çerçevede “saldırganlık”, üzerinde en fazla konuşulan, yazılan, çizilen, gazete ve televizyon haberlerinde en fazla işlenen konulardan biri halini almıştır. Şiddetin toplumda yaygınlaşmasına ek olarak, şiddet olaylarına dahil olma yaşı da gittikçe düşmektedir. Küçük yaştaki çocukların birbirini vurması, ölümler veya yaralanmalarla sonuçlanan olayların sayısındaki hızlı artış çok sık duyduğumuz ve artık kanıksamaya başladığımız sıradan olaylar haline gelmiştir. Konuya dair görsel, işitsel ve yazılı basında yapılan tartışmalar ve yorumlar çoğu kez sığ kalmakta, olayları tek nedene dayalı olarak açıklama eğilimi göstermekte ve birbiri ile çelişmektedir. Taraflar olayların sorumluluğunu birilerinin üzerine yıkmaya çalışmakta, bazıları okulların tedbirsiz davrandığını, bazıları ailelerin sorumsuzca davrandığını, bazıları ise medyanın kötü örnek teşkil ettiğini ve şiddet içerikli görüntülerin çocukları şiddete yönelttiğini öne sürmektedir.

Kitle iletişim araçlarına karşı yapılan suçlamalar en yaygın ve sık kullanılan kitle iletişim araçlarından biri olan televizyon üzerinde odaklanmakta ve televizyonu bir kez daha sanık sandalyesine çıkarmaktadır. Televizyon programları içinde çizgi filmler okul öncesi çocuklar açısından en çok tercih edilen programlar olması nedeniyle en fazla eleştiriye uğrayan programların başında gelmektedir (Aktaş Arnas, 2005). Medyanın çocuklar üzerindeki etkilerine yönelik tartışmalar, iki taraf arasında sürmektedir: *medya karamsarları* olarak adlandırılan ve televizyondaki şiddetin çocuk ve gençler için çok zararlı olduğuna inananlar ile bu iddiaları desteklemek için yeterince güvenilir kanıtın olmadığını iddia eden *medya kuşkucularıdır* (Cumberbatch, 1995, 2000 akt: Browne ve Hamilton-Giachritsis, 2005). Ancak araştırma bulguları, meta-analiz sonuçları ve toplumdaki saldırganlık davranışı tartışılırken sıkça televizyona değinilmesi, televizyonun saldırganlığa dair rolünü daha açık bir şekilde anlamak için çaba sarf etmeye devam edilmesini gerekli kılmaktadır. Bu bağlamda, televizyondaki saldırganlık ile toplumdaki saldırganlık arasındaki ilişkiyi ortaya koyan ve bu ilişkideki belirleyici temel etmenleri saptamaya dönük daha fazla araştırmanın yapılması, televizyondaki saldırganlık öğelerinin azaltılmasına ve çocuk yaştaki izleyicileri bu tür programların olası olumsuz etkilerinden korunmasına yardımcı olabilir.

Çocuklar arasında saldırganlığın ve uyum problemlerinin sayısındaki artışın, çizgi filmlerin bir kez daha sorgulanmasını ve çocuklara etkisinin ne derece olduğunu bilinmesini gerekli kılmaktadır. Birçok insanın çocukları oyalamak için kullandığı çizgi filmler görüldüğü kadar masum mu yoksa çocuklara şiddeti de öğreten bir okul mu? Bu ve benzeri sorulara verebilecek kesin bir yanıt hala bulunamamakla birlikte kitle iletişim araçlarının saldırgan davranışın gelişimine katkı sağladığı görüşü, konuya dair yapılan araştırma ve meta-analiz sonuçları tarafından desteklenmektedir (Browne ve Hamilton-Giachritsis, 2005).

Ancak tüm bu sonuçlara rağmen, yapılan araştırmalarda kullanılan metodolojik yaklaşımların nasıl olması gerektiği, elde edilen sonuçların topluma ne ölçüde genellenebileceği ve kitle iletişim araçlarında tanık olunan şiddetin çocuk ve gençleri ne derecede etkilediği konularında yapılan tartışmalar devam etmektedir. Bu tartışmaların varlığı, bireylerin sergiledikleri davranışları tek bir nedene dayalı olarak açıklamanın mümkün olmamasından, davranışları doğuran etmenlerin çoklu olmasından ve birçok farklı kaynaktan besleniyor olmasından kaynaklanıyor gibi görünmektedir. Salırganlığı doğuran ve gelişimine katkısı olan etmenler çoklu ve karmaşık bir etkileşim sistemine sahip oldukları için televizyonun saldırganlığa etkisinin ne derece olduğu daha uzunca bir süre araştırılmaya ve tartışılmaya devam edilecek gibi görünmektedir.

Sosyal ve çevresel etkenlerin çocukları nasıl etkilediğini ortaya koymanın en etkili yollarından birisi onları oyun oynarken gözlemekten geçer. Başta Piaget (Nicolopoulou, 1993) olmak üzere bir çok kuramcı ve araştırmacı, çocukların dramatik oyunlarının onların iç dünyalarını ve gelişme düzeylerini, yansıttığını ve yarattıkları oyunlarla dünyayı nasıl algıladıklarını orya koyduklarını savunmaktadır. Sosyal çevre sadece çocukların ne tür oyunlar oynayacağını belirlemez, aynı zamanda oyun çocukların sosyal beceriler kazanmasında ve sosyal konularda yeni bilgiler oluşturmalarına olanak sağlar (Johnson, Christie ve Yawkey, 1999). Dolayısıyla, çocukların çizgi filmler gibi çevresel etkenler sonucu öğrendikleri saldırgan davranışların oyunlarına yansması ve öğrenilmiş bu tür davranışların oyunları şekillendirmede kullanılması beklenir. Bu bağlamda, bu çalışma, televizyon programları içinde yer alan saldırgan davranış içerikli çizgi filmlerin okul öncesi çocukların oyunlarına nasıl yansıdığı ve çizgi filmlerin çocukların sergiledikleri saldırganlığa etkisi belirlenmeye çalışılacaktır.

Amaçlar

Bu araştırmanın amacı okulöncesi beş yaş grubu çocukların televizyonda çizgi filmlerde izledikleri saldırgan davranışların, onların serbest oyunlarında saldırganlık düzeylerine etkisini incelemektir. Bu genel amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır.

1. Çocuklara izletilen çizgi filmde geçen unsurların çocukların oyunları içerisindeki yeri nedir?
2. Çocukların davranışlarında belirlenen saldırgan davranışların rol içi ve rol dışı şiddet davranışlar olarak oyunlarındaki yeri nedir?
3. Çocukların izlediği çizgi filmlerden sonra gösterdikleri saldırgan davranışlarda bir süreklilik var mıdır?

Literatür Taraması

Televizyonda yer alan şiddeti ile günlük yaşamda karşılaşılan şiddet arasındaki ilişki pek çok araştırmacının ilgisini çekmiştir ve bu konuda yapılan çok sayıda araştırma bulunmaktadır.

Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü'nün, 1995 yılında yaptığı *Türkiye'de Televizyon ve Aile Araştırması* isimli çalışmasından elde edilen sonuçlar Televizyon izleme alışkanlıklarımız hakkında bize önemli veriler sunmaktadır.

- Yetişkinlerin yüzde 35'i televizyon programları arasında en çok şiddet içerikli programlardan rahatsız olmaktadır.
- Kadınlar, televizyonda şiddet unsuru içeren programlardan ve genel olarak yayınların çocuk üzerindeki etkisinden şikayetçi olmaktadır.
- Araştırma bulgularından Türkiye'de televizyondaki şiddetin çocuklara denetimsiz bir biçimde izletildiği ve çocukların şiddet unsuru içeren programlara direkt olarak ulaştığı anlaşılmaktadır.
- Yetişkinler çocukların nasıl televizyon izlediklerine ilişkin bilgi sahibi değiller ve onlara karışmamaktadırlar.
- Çocukların yüzde 82'si televizyon izlemekle ilgili kararları kendileri vermekte, yüzde 31'de gece 22'ye kadar ekran başında kalmaktadır (Özcan, 2005).

Anderson (akt. Kaskun ve ark., 2005), 1956 ile 1976 arasında, yirmi yıldan fazla bir süre yürütülen, televizyondaki şiddetin çocukların saldırganlık eğilimleri üzerindeki etkisini inceleyen altmış yedi araştırmanın bulgularını meta-analiz yöntemiyle derlemiştir. Sonuçta, bu araştırmaların dörtte üçünde televizyondaki şiddet ile gerçek şiddet arasında böyle bir eşleşmenin var olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Friedrich ve Stain (1973) saldırganlık içeren çizgi filmlerin okul öncesi çocukların davranışlarına etkisini incelemiştir. Araştırmada, çocuklara haftada üç gün dört hafta boyunca Batman ve Superman çizgi filmleri gösterilmiştir. Dokuz hafta sonunda yapılan değerlendirmede, saldırgan çizgi filmler izleyen çocuklarda hoşgörü ve kurallara uymanın azaldığı gözlenmiştir.

Singer ve Singer (1981) televizyondaki şiddetin gençlerin davranış ve tutumlarına etkisi ile ilgili İngiltere'de yaptıkları bir araştırmada yatılı okulda kalan 13-16 yaş grubu çocukları ikiye ayırmışlar, bir gruba 15 gün süreyle yalnızca komik ve sosyal programlar izlettirmiş, ikinci gruba ise şiddet içeren filmler, programlar göstermişlerdir. Yapılan testler sonucunda birinci grupta hoşgörü, tartışma, iletişim ve gülme düzeyi; ikinci grupta ise sözel ve fiziksel saldırganlık düzeyinin yüksek olduğu saptanmıştır.

Eron ve Heusmann 1982 yılında ABD, Finlandiya ve Polonya' da çocuklar üzerinde karşılaştırmalı bir araştırma yürütmüşlerdir. Çocukların davranışları ile televizyondaki şiddet arasındaki ilişkiyi inceleyen bu çalışma, söz konusu iki değişken arasında anlamlı olumlu bir ilişki olduğunu ortaya koymuştur. Ayrıca, bu araştırmadaki cinsiyet analizleri, saldırgan davranışların sadece erkek çocuklar için değil, kız çocuklar için de geçerli olduğunu göstermektedir (Kaskun ve ark., 2005).

Mihandoust (1989)'un ülkemizde yaptığı araştırmada; televizyonun izleyiciye bildiği saldırgan davranışları hatırlatma, yeni saldırgan davranışları öğretme ve bunlara ne zaman başvuracağı konusunda fikir verme yoluyla gerçek yaşamdaki saldırgan davranışlar üzerinde etkili olduğu belirtilmektedir. Televizyondaki saldırgan davranışlar onaylandığında çocuk ve gençlerde saldırgan davranışlar artmaktadır. Dolaylı

pekiştiriciler çocuk ve gençlerin davranış dağarcığında yer alan tepkileri etkilemekte ve dolayısıyla saldırganlığı arttırmaktadır. Araştırma bulgularından, televizyon izlemenin çocuk ve gençler üzerinde, saldırganlığı artırıcı etkisi olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu araştırma sonuçları, yurt dışında yapılan araştırma bulgularının bir kısmı ile benzerlik göstermektedir. Yurt dışında yapılan araştırmaların bazılarında da (Fredrich ve Stain 1973; Milavsky, Stipp, Kessler ve Rubens 1982) televizyonda izlenen saldırganlığın çocuk ve gençlerde de saldırganlığın ortaya çıkmasında etkili olduğu belirtilmektedir.

Bir çok psikolog, televizyondaki şiddetin çocuk ve gençlerin psikolojik sağlığı açısından ortaya koydukları tehlikelere yönelik kamuoyunu uyarmaktadır. Örneğin, Yörükoğlu (1989) küçük çocuklar kanlı, öldürmeli, boğmalı sahnelerle dolu filmlerden korkup sinerek, gece ve gündüz korkuları, ürkeklik, çekingenlik geliştirebildiklerini ve özellikle yalnız başına televizyon izleyen çocukların olup bitenleri çok değişik yorumlayarak gördüklerini çarpıtabileceklerini savunmaktadır. Yörükoğlu (1989) ayrıca televizyondaki şiddetten etkilenmenin çocuğun kişisel özellikleriyle yakından ilgili olduğunu ve çocukların farklı şekillerde etkilenebileceklerini belirtmektedir. Örneğin: korkak bir çocuk, saldırgan sahneleri izleyince, saldırgan, vurucu, kırıcı olmayıp; tersine korku ve ürkekliği artabilmektedir. Öte yandan haşarı, geçimsiz, öfkeli bir çocuk tv'de gördüklerini arkadaşları üzerinde denemeye kalkabilmektedir. Sevgi ve barış içinde yaşayan bir ailede yaşayan çocuk, tv'de gördüklerini hemen uygulamaya kalkmayabilir. Öte yandan tartışma, dövüşme ve sövülmenin olağan sayıldığı evlerden yetişen çocuklar sorunlarını kavga ve zor kullanarak çözmeye daha yatkın olabilmekte, tv'de izledikleri yöntemleri denemeye girişebilmektedir (Yörükoğlu, 1989).

Normal koşullarda bir insan, hayatı boyunca bir ya da iki ölüm olayına tanık olacağı halde, aynı insanın hayatı boyunca televizyon izlediğini düşünürsek televizyon ekranından belki de binlerce ölüm olayına şahit olacaktır. Maalesef televizyon kanalları belli bir ticari mantık içinde, daha çok kar elde etme amacını güderek, reyting avcılığı yapmaya devam ettikleri sürece çocuklar televizyon kanalları için bir kazanç kapısı olmaya devam edeceklerdir. Bu da gerek çocuklara dönük programlarda, gerekse de diğer programlarda şiddetin kazanç getirdiği sürece var olacağını göstermektedir (Özcan, 2005).

Şiddetin yaygınlaşmasında televizyonun doğrudan doğruya birinci etken olduğu konusunda herhangi bir araştırma bulgusu mevcut değildir. Televizyondaki şiddetin olumsuz etkilerini ortaya koyan araştırmaların yanında bu bulgularla çelişen araştırmalar da bulunmaktadır. Örneğin, Milavsky ve ark. (1982) 2400 temel eğitim ve 800 lise öğrencisiyle üç yıllık bir zaman diliminde yaptıkları geniş çaplı bir araştırmada, şiddet içerikli televizyon programı izlemekle, daha sonraki saldırgan davranışlar arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Suç oranının yüksek olduğu iki Amerikan şehrinde yapılan bir araştırmada, bu konudaki bazı araştırmaların aksine (Tangney, 1988) her iki yaş grubu için de televizyonda şiddet içerikli program izlemekle daha sonra oluşan saldırgan davranışlar arasında düşük düzeyde bir ilişki bulunmuştur. Buradaki ilginç sonuç temel eğitim çağındaki kızların şiddet içerikli program izleme ile saldırgan davranışları arasındaki ilişkinin erkeklerden daha yüksek olmasıdır. Diğer ilginç bir sonuç ise lise çağındaki çocukların şiddet içerikli program izleme ve saldırgan davranışları arasındaki ilişkinin temel eğitim çağı çocuklarında çok daha düşük olmasıdır. Ayrıca, Molitor ve Hirsch (1994) yaptıkları araştırmada, çocukların

televizyonda şiddet izlemelerine karşın gerçek yaşamda yapılan şiddet davranışlarına karşı hoşgörülü davranma eğiliminde olmadıkları belirlenmiştir.

Ülkemizde, Ayrancı, Köşgeroğlu ve Günay (2004), televizyonda çocukların en çok seyrettikleri saatte gösterilen filmlerdeki şiddetin düzeyini incelemiş ve özellikle yaralama ve vurma gibi fiziksel şiddetin oranının çok yüksek olduğunu bulmuşlardır. Cesur ve Paker (2007), çocukların sadece çocuklara yönelik programları takip etmediklerini, çocukların büyük çoğunluğunun yetişkin odaklı programları izlediklerini belirlemişlerdir. Tokdemir, Deveci, Açık, Yağmur, Gülbayrak ve Türkoğlunun (2009) yaptıkları çalışmada, şiddet içeriği yoğun program izleyen ilköğretim öğrencilerinin daha yüksek oranda fiziksel şiddete başvurduklarını ve sorunlara çözüm olarak fiziksel şiddete tercih ettiklerini ortaya koymuşlardır.

Yöntem

Araştırmanın modeli

Araştırmanın yöntemi olarak nitel araştırma modellerinden Durum Araştırması modeli kullanılmıştır. Araştırmada nitel bir metodolojinin seçilmesindeki temel etken, neden sonuç ilişkisini ortaya koymak yerine katılımcıların deneyimlerini derinlemesine inceleyerek daha kapsamlı bir anlayışa ulaşma kaygısındanır. Durum araştırmaları bireylerin kendi doğal ortamlarındaki deneyimlerini inceleyen ve içsel bakışı (Emic perspective) ortaya koyan bir yaklaşımdır. Bu çalışmada, çocukların oyunlarına iki farklı bağlamda incelenerek karşılaştırılacaktır.

Evren ve Örneklem

Araştırma 2006- 2007 eğitim öğretim yılında Adana ilinin Seyhan ilçesine bağlı bir okulun bir sınıfında yapılmıştır. Okul, 16 sınıfa sahip, 400 öğrenci kapasiteli, orta ve üst sosyo ekonomik düzeye sahip bir bölgede eğitim vermektedir. Örneklem olarak Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı bağımsız anaokulu olması ve her sınıfta televizyon ve vcd olması nedeniyle Seyhan Anaokulu seçilmiştir.

Araştırmanın 5 yaş grubuna yönelik olması nedeniyle diğer yaş grupları listeden çıkarılarak beş yaş eğitim verilen bir sınıf seçilmiştir. Sınıf seçiminde sınıf mevcudu dikkate alınmış ve bütün çocuklar aynı anda çalışmaya dahil edilmiştir. Araştırmacı, çalışmanın odak grubunu oluşturacak çocukları seçmeden önce tüm çocukları gözleyerek saldırgan davranışlarını değerlendirmiştir. Çalışmaya başlamadan önce sınıf öğretmeni ile görüşülerek çocukların genel durumları hakkında bilgi alınmış ve çalışmaya katılacak öğrencilerin varlığı tespit edilmeye çalışılmıştır. Ayrıca sınıf öğretmeni aracılığıyla çocukları tanımak amacıyla ailelere doldurmaları için araştırmacı tarafından oluşturulan kişisel bilgi formu gönderilmiştir. Bilgi formunda çocuk ve aileyle ilişkin bilgiler ile çocukların televizyon ve çizgi film izleme alışkanlıkları ile ilgili sorular bulunmaktadır. Daha sonra çalışmaya devamlılık gösteren çocukların; saldırgan davranışlara meyillilik ve sakin kişilik özelliklerine sahip durumları değerlendirilerek 3 kız, 3 erkek çocuk seçilerek araştırmaya dahil edilmiştir.

Uygulama

Çalışmaya katılan çocukların aileleriyle öğretmenler odasında yaklaşık 20 dakikalık görüşme yapılarak, çocukların televizyon izleme alışkanlıkları belirlenmeye çalışılmıştır.

Aile ve okul idaresinden gerekli izinler alındıktan sonra çocukların eğitim gördükleri sınıfta, araştırmacı tarafından önce saldırgan içerikli çizgi film izletilmiştir. Çizgi filmleri izlerken çocukların davranışları araştırmacı tarafından not edilmiştir. Çizgi filmin bitmesinden sonra çocuklar oyun alanına alınarak serbest oyunları sağlanmış ve oyunları kameraya çekilmiştir. Çizgi filmlerin çocukların davranışlarındaki kalıcılığa etkisini ölçebilmek amacıyla çocukların oyunlarına ilişkin gözlemler iki gün ara ile üç kez tekrarlanmıştır. Aynı işlem eğitici içerikli çizgi film izlettirildikten sonra da uygulanmıştır.

Çocukların serbest oyun sırasındaki saldırgan davranışlarını belirlemek amacıyla fiziksel ve sözel saldırganlık öğeleri temel alınarak araştırmacı tarafından geliştirilen Saldırganlık Gözlem Formu kullanılmıştır. Çalışmada her bir çocuk 10 dakika boyunca izlenerek, sözel ya da fiziksel davranışlardan birini kaç kere yapmışsa forma işaretlenmiştir. Daha sonra her bir saldırgan davranış sayılmış ve çocuğun gözlenen saldırgan davranışları bulunmuştur. Form her çizgi film izlenmesinden sonraki takip eden serbest oyun saatinde yapılan gözlemler sonucunda doldurulmuştur.

Çalışmada doğal ortamın bozulmaması ve çocukların arkadaş gruplarının bozulup çalışmayı etkilememesi amacıyla 12 çocuk da uygulama aşamasına dahil edilmiştir. Veriler analiz edilirken sadece çalışma için seçilen altı çocuğun davranışları gözlenmiş ve bu çocuklardan elde edilen veriler bulguları oluşturmuştur.

Materyaller

Saldırganlık gözlem formu

Saldırganlık Gözlem Formu çocukların serbest oyun sırasındaki saldırgan davranışlarını belirlemek amacıyla kullanılan bir formdur. Form fiziksel ve sözel saldırganlık öğeleri temel alınarak uygulamacı tarafından geliştirilmiştir.

Fiziksel saldırgan davranışlar vurmak, itmek, çimdiklemek, saç çekmek, kasıtlı nesne fırlatmak, yumruk atmak, başka çocuğun oynadığı oyuncakı almak davranışlarını içermektedir. Sözel saldırgan davranışlar alay etmek (kızdırmak), bağırarak, küfretmek, çığlık atmak ve isim takmak davranışlarını içermektedir. Çalışmada her bir çocuk 10 dakika boyunca izlenerek, sözel ya da fiziksel davranışlardan birini kaç kere yapmışsa forma işaretlenmiştir. Daha sonra her bir saldırgan davranış sayılarak ve çocuğun gözlenen saldırgan davranışları bulunmuştur. Form çalışmanın her çizgi film izlenmesinden sonraki takip eden serbest oyun saatinde yapılan gözlemler sonucunda doldurulmuştur.

Kişisel bilgi formu

Çocuğu tanımak amacıyla ailelerin doldurması için araştırmacı tarafından oluşturulan kişisel bilgi formu kullanılmıştır. Araştırmada çocuklar ve aileler hakkında bilgilerden oluşan bir form kullanılmıştır. Bilgi formu araştırmanın başında izin kağıtlarıyla birlikte ailelere gönderilmiş ve çalışmaya katılmak isteyen ailelerin anketi doldurmaları istenmiştir. Bilgi formunda çocuk ve aileye ilişkin bilgiler ile çocukların televizyon ve çizgi film izleme alışkanlıkları ile ilgili sorular bulunmaktadır.

Çizgi filmler

Uygulamada kullanılan saldırgan öğeler içeren çizgi filmin seçiminde; eşyalara zarar verme, insanlara zarar verme, sözel saldırganlık, psikolojik saldırganlık, silah kullanma gibi saldırgan içerikli görüntülerin yer alması şartları aranmıştır. Eğitici içerikli çizgi filmlerde ise; yardımlaşma, bilgi verme, arkadaş sevgisi gibi konuları

içermesi göz önünde bulundurulacaktır. Saldırgan içerikli çizgi film olarak “Batman”, eğitici içerikli çizgi film olarak “Çarli ve Lola” adlı çizgi filmler kullanılmıştır.

Veri analizi

Bu çalışmanın verileri içerik analizi yöntemi ile değerlendirilmiştir. Araştırmada elde edilen 2 adet videokaset, cd haline getirilerek bilgisayar ortamında çözümlenmesi yapılmıştır. Verilerin analizinde belirlenen çocukların gözlemleri tekrar tekrar izlenmiş, davranışları sayılarak ölçek doldurulmuş, diyalogları kağıda dökülmüş ve gözlemleri hikayeleştirilerek analiz için kullanılmıştır. Tüm bu işlemler eğitici çizgi filmler içinde aynı gruba aynı sıra ile tekrar yapılmıştır. Çocukların hareketleri tekrar tekrar izlenerek dökümleri çıkarılmış, saldırgan davranış olarak nitelendirilen davranışları sayılarak hazırlanan ölçekte gerekli işaretlemeler yapılmıştır. Çocukların diyalogları kağıda dökülerek analizde kullanılmıştır. Toplam 30 sayfa doküman hazırlanarak, gözlemler ayrı ayrı raporlaştırılmıştır.

Ailelerle yapılan görüşmelerden elde edilen cevaplar kodlanmış ve oluşturulan kategorilere göre gruplandırılmış ve elde edilen veriler çocukları tanıtmak için kullanılmıştır. Gözlem sonucu elde edilen veriler kodlanarak oluşturulan kategorilere göre sınıflandırılmıştır.

Bulgular

Bu bölümde saldırgan içerikli çizgi film ile eğitici içerikli çizgi filmin izletilmesinden sonra yapılan gözlemler analiz edilerek elde edilen bulgular sunulmuştur. Çalışmada çocuklara biri saldırgan içerikli, biri eğitici içerikli olmak üzere iki adet çizgi film izletilmiş, çocuklar oyun alanına alınarak serbest oyunları gözlenmiş ve elde edilen veriler analiz edilerek bulgulara ulaşılmıştır.

Saldırgan içerikli çizgi film ile ilgili çocuklarda gözlenen davranışlar

Çocuklara saldırgan içerikli çizgi film (Batman) izletilirken çocuklar gözlenmiş ve davranışları not edilmiştir. Bu süre içinde erkek çocukların kendi aralarında film süresince rol paylaşımı yaptıkları, çizgi filmdeki karakterlerin sözlerini taklit ettikleri, yerlerinden kalkıp karakterlerin hareketlerini taklit ettikleri, kız öğrencilerin ise filmi sakın bir şekilde izledikleri, kendi aralarında filmdeki kadın karakterlerin kıyafetleri hakkında konuştukları saptanmıştır. Kız öğrencilerin filmi dikkatle izlemedikleri, film boyunca kendi aralarında konuştukları, erkek öğrencilerin ise filmi dikkatle sonuna kadar izledikleri, hareketli sahnelerde ise gerek sözel, gerek fiziksel olarak kendilerini filme dahil ettikleri bulgular arasındadır.

Daha sonra çocukların oyunları takip edilerek oyuna başlangıç, uygulama ve bitiş evreleri incelenmiş, çizgi film öğelerinin oyunda kullanılmasının ne şekilde ve nasıl olduğu saptanmaya çalışılmıştır. Saldırgan içerikli çizgi film öğelerini çocukların oyunlarının başlangıç aşamasında daha çok kullandıkları, uygulama ve bitiş evrelerine pek taşımadıkları saptanmıştır. Öğrencilerin saldırgan içerikli çizgi filmin izletiminden sonra oyun alanına alınmalarında çizgi filmin çocukların oyunlarına yansıdığı göze çarpmakta, çocukların karakterlerin rollerine girerek oyunlarını bu şekilde kurdukları ve geliştirdikleri görülmüştür. Saldırgan içerikli çizgi filme ait ilk günkü gözlemlerde çocukların oyunlarının her evresinde bu karakterleri kullandıkları saptanmıştır, ancak daha sonraki gözlemlerde çizgi film öğeleri oyunların sadece kuruluş evresinde yer almıştır. Çocukların ilk gözlemlerde tamamen çizgi film karakterlerini canlandırırken daha sonraki gözlemlerde kendi karakterlerini ve başka karakterleri de kullanmaya

başladıkları saptanmıştır. Erkek öğrencilerin genelde savaş kompozisyonlu oyunlar kurdukları, kız öğrencilerin ise evcilik gibi yapı oyunları kurdukları bulgular arasındadır. Kız ve erkek öğrencilerin gözlemler boyunca ayrı gruplar halinde oynadıkları, karma oyunlar kurmadıkları saptanmıştır.

Saldırgan içerikli çizgi film izletilmesinden sonra oyun alanına alınan öğrencilerin ellerine geçirdikleri rastgele oyuncaklarla birbirlerine vurmaya başladıkları, vurma eylemleri sırasında birbirleriyle konuşmalarından çizgi filmdeki karakterleri canlandırdıkları saptanmıştır. Öğrencilerin daha sonra vurma eylemlerine son vererek oyunlarını çizgi filmin sahnelerini yeniden canlandırarak şekilde planlamaya başladıkları, bu aşamada çizgi film öğelerini kullandıkları gözlenmiştir.

Gözlemler boyunca çocukların birbirlerine uyguladıkları olumsuz davranışlar değerlendirilmiş ve saldırgan davranışlarının gerçek saldırgan davranış olarak nitelendirilecek davranışlar olup olmadığı değerlendirilmiştir. Çocukların birbirlerine uyguladıkları olumsuz davranışların daha çok çizgi film karakterlerini rolleri canlandırırken ortaya çıktığı, rol bitiminde olumsuz davranışların da ortadan kalktığı görülmüştür. Olumsuz davranışlarda süreklilik gözlenmemiştir. Çocukların oyunlarında gözlenen diğer olumsuz davranışlar ise gösterilen saldırgan davranışlara savunma amaçlı verilen tepkiler olduğu saptanmıştır.

Eğitici içerikli çizgi film ile ilgili çocuklarda gözlenen davranışlar

Eğitici içerikli çizgi film olarak çocuklara “Çarli ve Lola” adlı film izlettirilmiş, çocuklar filmi izlerken gözlenmiş ve gözlem sonuçları not edilmiştir. Film boyunca çocukların çok dikkatli izledikleri, birbirleriyle karakterler ve sözleri hakkında konuştukları, kız öğrencilerin çizgi filmi daha dikkatli izledikleri ve konuşan arkadaşlarını uyarak susturmaya çalıştıkları gözlenmiştir.

Eğitici içerikli çizgi filmin izletiminden sonra ise çocukların, oyun alanına alındıklarında çizgi filme ait unsurları oyunlarının herhangi bir evresine yansıtmadıkları, karakterleri kullanmadıkları saptanmıştır. Eğitici içerikli çizgi film izlettirildikten sonra çocuklar kız ve erkek öğrencilerin karma gruplar halinde yapı-inşa oyunları kurmaya çalıştıkları gözlenmiş, bütün öğrencilerin çizgi film öğelerini oyunlarına yansıtmadıkları ancak daha sakin ve yapıcı oyunları kurmayı tercih ettikleri saptanmıştır. İlk gözlem ve son gözlemler arasında fark olmayıp çocukların aynı şekilde oyun kurdukları gözlenmiştir. Öğrencilerin aralarında çıkan sorunlarda öğretmen müdahalesine yöneldikleri saptanmıştır.

Çocukların izlediği çizgi filmlerden sonra gösterdikleri saldırgan davranışlardaki sürekliliğe ilişkin bulgular,

Tablo 1. Saldırgan İçerikli Ve Eğitici İçerikli Çizgi Filmlerin Gözlemlerinden Elde Edilen Bulgulara İlişkin Frekans Tablosu

	Gözlemler	Saldırgan çizgi film izlendikten sonra			Eğitici çizgi film izlendikten sonra		
		1.	2.	3.	4.	5.	6.
Fiziksel Saldırganlık	Vurma	6	3	-	1	-	1
	Oyuncağı zorla alma	3	4	3	2	1	1
	İtme	2	1	1	1	-	-
	Nesne fırlatma	3	2	1	1	1	-
Sözel Saldırganlık	Çığlık atma	5	5	3	2	2	2
	Bağırma	4	3	3	-	-	-
	Ağlama	2	1	-	-	-	-
Oyun Kurma	Grup oyunu	4	4	5	5	4	4
	Bireysel oyun	2	2	1	1	2	2

Tablo 1’ de saldırgan içerikli ve eğitici içerikli çizgi filmlerden elde edilen bulgular sunulmuştur. Bulgulara göre saldırgan içerikli çizgi filmde sonra eğitimci içerikli çizgi filme oranla çocukların oyunlarında daha fazla saldırgan davranışların gözlenmesi çocukların saldırgan içerikli çizgi filmde etkilenmeleriyle açıklanabilir. Bununla birlikte çizgi filmde hemen sonra gözlenen oyun içerisinde çocukların sergiledikleri saldırgan davranışların diğer günlerdeki oyunlarda azalması ise çizgi filmin etkisinin süreklilik arz etmediğini göstermektedir. Ancak vurma, oyuncağı zorla alma, nesne fırlatma gibi fiziksel davranışlarla, çığlık atma gibi sözel davranışların azalmasına rağmen yine de devam ettiği gözlenmiştir. Bununla birlikte itme, bağırma, ağlama gibi davranışların ise tamamen yok olmuştur.

Bu durum itme, bağırma, ağlama gibi bazı saldırgan davranışların çocukların davranışlarına yansıdığı ve etkisinin azalınca davranışlarda görülmesinin azalmasıyla, vurma, çığlık atma, oyuncağı alma, nesne fırlatma gibi saldırgan davranışların ise savunma amaçlı kullanıldığı için etkisinin daha uzun süre kendisini hissettirmesiyle açıklanabilir. Aynı zamanda çocukların genelde grup oyunu kurdukları elde edilen sonuçlar arasındadır.

Çizgi film unsurlarının çocukların oyunlarına yansımaları

Saldırgan içerikli çizgi film ve eğitici içerikli çizgi filmin izletilmesinden sonra yapılan üçer gözlem sonucunda çizgi film unsurlarının çocukların oyunlarında kullanılış amaçları şöyle belirlenmiştir. Saldırgan içerikli çizgi filmde sonra, çocukların çizgi film karakterlerini kullanarak oyunlarını kurdukları, çizgi filmdeki silah, bomba gibi unsurları oyunlarına yansıttıkları gözlenmiştir. Çocukların rolleri spontane bir şekilde belirlediği, sınıftaki nesnelere kullanarak silahlar yaptıkları görülmüştür. Hareketli yapıdaki erkek öğrencilerin çizgi film unsurlarını oyunlarında daha fazla kullandıkları, sessiz yapıdaki öğrencilerin de oyunun başlangıç evresinde kullandıkları saptanmıştır. Kız öğrencilerin ise çizgi film öğelerini çok sık kullanmadıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Ayrıca erkek çocukların çizgi film karakterlerini aynen kullandıkları ve oyunda çıkan problem durumlarını bu karakterlerin yaptıkları davranışları kullanarak çözmeye çalıştıkları, oyun bitiminde rolden çıktıktan sonra problem oluştuğunda bu problemleri birbirlerine yansıtmadıkları belirlenmiştir.

Sessiz yapıdaki kız ve erkek öğrencilerin çizgi filmdeki rollerden daha çabuk çıkarak farklı rollere girdikleri, hareketli yapıdaki öğrencilerin daha uzun süre bu karakterleri kullandıkları saptanmıştır. Daha sonraki gözlemlerde de çocukların oyunların çıkış noktasının izledikleri bu çizgi filmdeki öğeler olduğu ancak oyunun akışa göre farklı boyutlarda şekillendiği gözlenmiştir. Erkek öğrencilerin saldırgan davranışlarının çizgi filmdeki karakterlerin yansıtılmasıyla ortaya çıktığı, kız öğrencilerdeki saldırgan davranışların ise savunma amaçlı ortaya çıktığı görülmüştür. Çizgi film karakterlerinin kullanımının daha sonra yapılan ikinci ve üçüncü gözlemlerde azaldığı, çocukların çizgi filmdeki öğeleri kendi karakterleriyle oyunlarına yansıttıkları saptanmıştır. Bununla birlikte öğrencilerin çizgi filmdeki karakterleri kullanarak diğer grupların oyunlarına müdahalede buldukları ve tepkiyle karşılaştıkları, gösterilen saldırgan davranışlara saldırgan davranışlarla karşılık verdikleri de gözlenmiştir.

Hareketli sahnelerin, görsel efektlerin yer aldığı çizgi filmleri çocukların oyunlarına yansıttıkları, tamamen bu karakterlere büründükleri, oyunu farklı rollerde oynadıkları bulgular arasındadır. Bu nedenle aralarındaki anlaşmazlık durumlarının çok uzun sürmediği, bir oyun bittikten sonra başka bir oyuna geçişte problem durumuna neden olan olaylar tekrar göz önüne alınmadan farklı karakterlerle yeni oyunlar kurulduğu gözlenmiştir. Çocukların ilk gözlemlerde buldukları saldırgan davranışları birbirlerine karşı değil, çizgi filmdeki karakterlere karşı kullandığı, çizgi filmdeki gibi iyi ile kötünün savaşı şeklinde yansıttıkları saptanmıştır. Çizgi filmdeki iyi-kötü karakterlerin çözüm yolunu saldırgan davranışlarla çözümlenmeye çalışmalarını doğru olarak kabullendikleri, oyunlarında da aynen bu şekilde uyguladıkları savunulabilir. Çocukların kahramanlık gibi durumlarda çizgi film karakterlerini canlandırdıkları ve o şekilde davrandıkları sonucuna ulaşılmıştır. Çocukların kendi karakterlerine girdikleri zaman aralarında oyuncak paylaşımı, liderlik pozisyonları, rekabet duygusu nedeniyle anlaşmazlıklar çıktığı, bunları çözmek için bazı saldırgan davranışlar sergiledikleri saptanmıştır.

Çocukların saldırgan içerikli çizgi filmi izledikten sonra ilk gözlemde hemen karakterlere bürünerek, oyunlarında bu karakterleri canlandırdıkları, kendileri olmaktan çıkıp tamamen karakterler gibi davrandıkları, isimlerini bu karakterlerden seçtikleri gözlenmiştir. Çocukların karakter seçimi spontane bir şekilde belirlenmekle beraber bu konuda herhangi bir anlaşmazlık yaşanmamıştır. Karakterler çizgi film içerisinde birbirlerine nasıl davranıyorsa çocukların da aynı şekilde davrandıkları, Batman'in Fare adamla savaş içinde ve silahlarla birbirlerine karşı mücadele ettiği, çocukların da birbirleriyle bu şekilde oynadıkları saptanmıştır.

A: "Hadi Batman, çiv çiv çiv..."

B: "Hadi Fare adam, çiv çiv çiv..."

C: "Ya ben geldim, Batman geldi"

A: "Fareler geldi"

C: "Farelere hücum"

Öğrencilerin karakterleri canlandırırken, çizgi filmde kullanılan materyalleri de oyunlarına yansıttıkları saptanmıştır. Çocukların, çizgi filmde kullanılan silahları

etraflarında gördükleri oyuncakları kullanarak buldukları, bebekler, legolar, tahta bloklar, lobutlar gibi nesnelere silaha dönüştürerek oyunlarına dahil ettikleri veriler arasındadır. Bu nesnelere birbirlerine zarar verme amacıyla kullanmadıkları, oyunun bir parçası olarak kullandıkları saptanmıştır.

B: “Aaaaa ben silah buldum” (lobut)

B: “Hadi Batman silahları saklamamız gerek”

C: Hadi başka bir silah bulalım”

D: “tak tak tak vurdum seni fare adam”

C: “Yere dökün onları hadi silah yapalım”(Legolar için)

B: “kimler almak ister bunları?” (elindeki legodan yapıma silahlar için)

Hareketli yapıdaki öğrencilerin kullanılan çizgi film karakterlerini ve öğelerini uzun süre oyunlarına yansıtılmalarının sonucu olarak sessiz yapıdaki öğrencilerin sıkılarak veya canı acıdığı için oyundan çıkmak istemelerine neden oldukları gözlenmiştir. Oyunda canı acıyan çocuk veya sıkılan çocuk oyunu bırakarak başka bir köşeye yöneldiği, girdiği rolden tamamen çıkarak farklı rollere adapte olduğu, daha sakin oyunlar kurmaya başladığı saptanmıştır. Hareketli yapıdaki öğrenciler oyun alanını değiştirmelerine rağmen karakterlerden çıkmayarak, diğer grupların oyunlarına bu karakterleri kullanarak müdahalede bulunmaya devam ettikleri, başka çizgi film karakterlerini de oyunlarına dahil ederek rolleri genişlettikleri saptanmıştır.

C: “Spider gel”

B: “Uçuyoruz, Spider uçuyo”

B: “Çekilin ben sizin komutanınızım”

C: “Hayır ben komutanım”

B: “bu benim silahım komutan benim”

C: “Ben de Batmanim o zaman”

B: “Süper ayı oldum, dış dış dış...”

Öğrencilerin seçtikleri karakterler gibi davrandıkları ama aynı zamanda kullanılan efektlerin de oyun içine yansıtıldığı saptanmıştır. Oyun içinde çığlık atarak, silahla vurma sesleri çıkararak, bomba atma öykünmeleri yaparak çocukların oyunlarına çizgi filmdeki sahneleri yansıttıkları gözlenmiştir. Sessiz yapıdaki öğrencilerin oyuna başlangıçta katıldıkları, ancak çabuk sıkılarak bireysel oyunlara yöneldikleri gözlenmiştir. Çocuklar oyun alanına ilk alındığında D: “Tak tak tak vurdum seni fare adam”, diyerek oyuna katılmış, arkadaşlarına elindeki bebekle vurmaya çalışmış ancak oyunu çabuk bırakarak başka oyunlara yönelmiştir. Kız çocukların da oyun alanına ilk alındıklarında çevrelerindeki nesnelere birbirlerine vuran gruba dahil oldukları ancak vururken sadece çığlık attıkları saptanmıştır. Kız öğrencilerin bir süre böyle devam eden oyundan sıkılıp başka köşelere yönelerek, evcilik oyunlarını kurdukları, girdikleri rolden tamamen çıkıp farklı karakterleri benimsedikleri bulgular arasındadır. Kız öğrencilerin kurdukları oyunlarda çizgi film öğelerine rastlanılmamış, günlük kullandıkları öğeleri tercih ettikleri saptanmıştır. Kızların evcilik oyuncaklarıyla günlük oyunlarını kurdukları bulunmuştur.

E: “ evet oyuncak ayıyla da oynayabiliriz”

F: “ayılarda su içer, onla da oynayalım”.

İkinci gözlemde erkek öğrenciler arasında çizgi film karakterlerini canlandırmanın, silah gibi öğeleri oyunlarında kullanmalarının devam ettiği

saptanmıştır. Çocukların oyun alanına ilk alındıklarında hemen silah yapmak istedikleri, oyunlarının kuruluş aşamasını buna göre belirledikleri bulgular arasındadır.

B: “Hadi silahları alalım”

C: “Birlikte oynayalım mı?”

B: “Aldım oyuncağımı gel”

Çocukların çizgi film karakterleri ve öğelerini kullanmalarının yanı sıra kendi karakterleriyle de oyuna devam ettikleri gözlenmiş, erkek öğrencilerin silahların yanı sıra oyunlarına hayvan maketlerini de dahil ederek, oyunlarını çeşitlendirdikleri saptanmıştır. Sadece savaş oyunlarına değil, çiftlik kurma gibi inşa oyunlarına da yöneldikleri, ancak oyuncak paylaşımı gibi konularda aralarında anlaşmazlıklar yaşandığı, bu anlaşmazlıkları saldırgan davranışlara yönelerek çözmeye çalıştıkları saptanmıştır. Arkadaşının elindekini zorla almaya çalışan çocuklar, arkadaşlarından çığlık, itme, oyuncak fırlatma gibi tepkilerle karşılaştıkları, kendilerinin de aynı şekilde karşılık verdikleri ancak amaçlarına ulaşmadan oyun alanını terk etmek zorunda kaldıkları gözlenmiştir. Kurulan inşa oyunları sırasında arada çocukların çizgi film karakterlerini oyuna dahil etmeye çalıştıkları gözlenmiş, ancak bu sürecin çok uzun olmadan ara ara oyun içinde yer aldığı belirlenmiştir.

C: “Batman gel hadi komutan çağırıyor”

B: “Hadi silahlarımızı alalım”

Erkek öğrencilerin aksine kız öğrencilerin kitaplık bölümünde ve evcilik köşesinde günlük oyunlarını kurdukları, çizgi film öğelerini kullanmadıkları bulgular arasındadır. Evcilik köşesinde bebeklerle misafircilik gibi oyunlar kurdukları, günlük hayatta kullanılan anne, komşu, bebek gibi öğeleri oyunlarına yansıttıkları saptanmıştır. Aralarında çıkan problem durumlarını lider olan öğrencinin istemediği arkadaşını oyun dışına çıkarmasıyla çözümlenmeye çalıştıkları görülmüştür.

Üçüncü gözlemde çocukların oyun alanına alındığında oyun kurmak için silah yapmaya çalıştıkları, oyunlarını bu çıkış noktasıyla başlattıkları ancak farklı benzetmelerle oyununun devamının farklı boyutlara kaydığı saptanmıştır. Erkek öğrencilerin oyunlarını savaş oyunları üzerine kurdukları ve kız öğrencilerin kurdukları oyunlara müdahalede bulunarak onların oyunlarını bozmaya çalıştıkları görülmüş, ancak çığlık, oyuncak fırlatma gibi tepkilerle karşılaşınca ortamdan uzaklaşıp daha sessiz oyunlar kurmaya başladıkları saptanmıştır. Gösterilen saldırgan davranışlar için tepkiyle karşılaşan öğrencilerin, tahta bloklar ve hayvan maketleriyle inşa oyunları kurmaya başladıkları ve diğer arkadaşlarına müdahalede bulunmadıkları gözlenmiştir. İlk gözlemlerin aksine öğrenciler arasında çizgi film karakterlerinin kullanılmadığı, ancak çizgi filmdeki silah, kılıç gibi öğelerin çocukların oyunlarında yer aldığı ancak bu öğeleri kendi karakterleriyle kullandıkları elde edilen diğer verilerdendir.

B: “Çak hadi”(bloklarla silah yapar)

C: “çiv çiv çiv...”

B: “Ben uzay gemisi yaptım, vuuuu”

C: “Vay be uçak gibi oldu”.

Eğitici içerikli çizgi film izlettirildikten sonra çocukların çizgi film karakterlerini ve çizgi filmdeki öğeleri kullanmadıkları, günlük oyunlarını başlattıkları, daha çok inşa oyunlarına yöneldikleri, kız-erkek karma grup oyunlarına yöneldikleri saptanmıştır. Çocukların daha sakin oldukları, birbirlerine karşı daha nazik

davrandıkları bulgular arasında yer almaktadır. Ancak çizgi film öğelerini kullanmadıkları ve oyunlarına yansıtmadıkları saptanmıştır.

Eğitici içerikli çizgi film izlettirildikten sonra çocukların savaş oyunlarından uzak durduğu, inşa oyunları, evcilik, kitap inceleme gibi oyunları tercih ettikleri gözlenmiştir. Birbirlerini savaş oyunlarına yönelmekten vazgeçirdikleri, yerine yarışlara yönlendirdikleri gözlenmiş, aralarında rekabet nedeniyle problemler yaşandığı, oyunu başlatan öğrencinin oyunun kurallarını belirlediği için oyunu istediği gibi yönlendirdiği ve öğretmen müdahalesine ihtiyaç duydukları belirlenmiştir.

C: “Tamam savaştıralım mı?”

B: “Hayır ben yarıştıyorum”

C: “İyi ben de yarıştırayım”

Çocukların oyun kurarken daha çok liderlik özelliği olan çocukların oyunları başlattığı, kuralları bu öğrencilerin belirlediği, oyunu yönlendirenin aynı öğrenciler olduğu saptanmıştır. Liderin istediği öğrenciyi oyuna katıp, istemediklerini oyundan çıkardığı, diğerlerinin bu kurala uydukları belirlenmiştir.

E: “Şu bebeği al, bebeğin olsun”,

F: “Hayır ben onu istiyorum”,

A: “Ya o bebeği ben istiyorum”,

F: “Ya benim o”

A: “İyi ya tamam”.

E: “Hadi arkadaşım biz oynayalım”

F: “Tamam o gitsin”

E: “Git hadi burdan” (A gider, oyunlarına baştan başlarlar)

F: “Ben geldim”

E: “Hoş geldin bak bu da benim bebeğim. Hadi bebekleri şuraya koyalım uyusunlar.

Çay getirim mi, pasta yapalım”

F: “Hadi yapalım”.

Kız öğrencilerin çizgi film öğelerini oyunlarına yansıtmadıkları, günlük hayatta kullanılan rolleri canlandırdıkları saptanmıştır. Kız öğrencilerin genelde gündelik yaşamdaki rolleri oyunlarına taşıdıkları, çizgi film unsurlarını kullanmadıkları belirlenmiştir. Bunun nedeni olarak kahramanların erkek olması ve kız çocuklarına hitap etmemesiyle açıklanabilir. Ayrıca kız öğrencilerin oyunlarında inceledikleri kitaplardaki karakterlere büründükleri, kitapta gördüklerini sanki kendileri yapıyormuş gibi anlattıkları saptanmıştır.

E: “Bak benim bebeğimin çantası var”

F: “Benim ayım var”

E: “Bak bebeğim annesine sarılmış”

F: “Benim ayım çilek yiyiyor”.

E: “Hadi misafircilik oynayalım”

F: “Tamam ama ben misafirim”

E: “şu bebeği al, bebeğin olsun”

Kız öğrencilerin kendi aralarında çıkan problem durumlarında sorun yaratan öğrenciyi oyun dışına çıkarmaya çalıştıkları, sorunlarını saldırgan davranışlar sergileyerek değil de sorun yaratan öğrenciyi ortamdan çıkararak çözmeye çalıştıkları belirlenmiştir.

E: “Gıcık napıyon, gıcık. Bizi rahat bırak, zorla oynayamazsın, git burdan” (evcilik köşesinde, istediği oyuncacı vermeyen arkadaşı için kullandığı ifade),
F: “çık buradan”,
B: “çık ordan, bizim planımızda değilsin” .
A: “Ya o bebeği ben istiyorum”
F: “ya benim o”
A: “İyi ya tamam”
E: “Hadi arkadaşım biz oynayalım”
F: “Tamam, o gitsin”
E: “git hadi buradan” (A’yı kovar).

Çocukların kurdukları oyunları doğaçlama bir şekilde sürdürdükleri, oyunun kurallarını önceden belirlemedikleri, oyunlarında kullandıkları unsurları spontane bir şekilde oyunlarına kattıkları bulgular arasındadır. Ancak çocukların oyunları çizgi film ögesi olsun ya da olmasın farklı bir karakterde oynadıkları da saptanmıştır. Bu unsurların kullanımı genellikle oyunun başlangıcında belirlenerek uygulama kısmında şekillenmiştir. Oyunların sonuçlandırılması genellikle karşı grubun müdahalesiyle oyun alanının bozulması, dikkatlerinin dağılması, oyuncak paylaşımıyla istedikleri oyuncacı alamamaları gibi nedenlerle son bulduğu saptanmıştır. Sonlandırılan oyun sonrası çocuklar arasında herhangi bir sorun yaşandığı saptanmış, oyundaki rollerinden çıktıktan sonra oyun içinde yaşanan problemlerin hiçbirini birbirlerine yansıtmadıkları belirlenmiştir.

Rol içi ve rol dışı şiddet

Saldırgan içerikli ve eğitici içerikli çizgi filmin izletiminden sonra yapılan gözlemlerde öğrencilerin gözlemler boyunca birbirlerine uyguladıkları saldırgan davranışlar değerlendirilerek şu bulgulara ulaşılmıştır. Gözlemler boyunca çocukların birbirlerine karşı uyguladıkları saldırgan davranışlar için kasıtlı olmadıkları, çocukların birbirlerine karşı değil, oyundaki karakterlere karşı saldırgan davranışlar kullandıkları görülmüştür. Çocukların birbirlerine uyguladıkları rol dışı saldırganlığın nedenlerinin ise genellikle savunma amaçlı olup kasıtlı davranışlar olmadıkları saptanmıştır. Bazı öğrencilerin, oynadıkları rolün gerektirdiği olumsuz davranışlardan kendilerini korumak, oyunlarının bozulmasını engellemek için saldırgan davranışlar gösterdikleri, olumsuz davranış gösteren çocukların ortamdan uzaklaşmasıyla kendi yaptıkları olumsuz davranışlara son verdikleri gözlenmiştir.

Oyun içerisinde rol paylaşımı, liderlik yapma, oyuncak paylaşımı gibi nedenlerle çıkan sorunlarda da olumsuz davranışlara rastlanılmış, ancak bu davranışların süreklilik taşımadığı bulunmuştur. Çocukların çizgi film karakterlerini kullanarak uyguladıkları saldırgan davranışların, oyunun bitmesiyle son bulduğu, süreklilik arz etmediği belirlenmiştir. Erkek öğrencilerin oyun içerisinde çizgi film karakterlerine bürünmesi ile rol içi şiddetin erkek çocuklarda daha sık gözlenmesine neden olmuştur. Kız öğrencilerin gösterdikleri saldırgan davranışların ise genellikle savunma amaçlı olup, olumsuz durumun ortadan kalkmasıyla son bulduğu diğer bir veridir. Ancak kız öğrencilerin olumsuz davranışlara daha sert tepki gösterdiği, hem sözel hem de fiziksel saldırgan davranışlarla karşılık verdikleri gözlenmiştir.

Öğrencilerin oyuna başlangıç evresinde çizgi film karakterlerine girdikleri ve birbirlerine bu karakterlerin davrandıkları gibi davrandıkları, oyun bitiminde bu

rollerden çıkarak başka oyunlar kurdukları ve problem durumlarını yeni oyunlarına yansıtmadıkları saptanmıştır.

A: “Hadi Batman, çiv çiv çiv...”

B: “Hadi Fare adam, çiv çiv çiv...”

C: “Ya ben geldim, Batman geldi”

A: “Fareler geldi”

C: “Farelere hücum”

D: “Tak tak tak vurdum seni Fare”

B: “Kavga ediyoz”

C: “Hey, dış dış dış”

D: “Tak tak vurdum”

Öğrencilerin oyun içerisinde birbirlerinin oyunlarına müdahalede buldukları ancak bunları oyunlarının bir parçası olarak gördükleri belirlenmiştir. Oyunlarına müdahale edilen grubun ise savunma amaçlı olumsuz davranışlar sergiledikleri elde edilen verilerdendir.

C: “Tak tak tak, Biz oyun oynuyoruz”

B: “Bak buradan bomba atıyoruz” (Kızların oyunlarını bozarlar)

E: “Ya yapma”

F: “Yapma, yapma” (Bağırır)

E: “ya yapma” (Çığlık atar)

C: “Pat pat bomba attım, eller yukarı, patlıycak, savaş yeri burası”

B: “Hadi bombayı at”

C: “Hadi sen benim komutanımsın, çıkalım, çıkalım”

E: “Niye vuruyorlar bunlar ya?”

F: “Oyunumuza girmesinler ya”

E: “oyunumuzu bozmayın ha” (Bağırarak)

Bazı öğrencilerin kendilerine karşı uygulanan olumsuz davranışlara savunma amaçlı olarak olumsuz davranışlarla karşılık verdiği saptanmıştır.

E: “Hadi ya ver onu bana” (Arkadaşındaki bebeği zorla almaya çalışır ve alır)

A: “Bana ver ya, bana ver ya” (Arkadaşından geri almaya çalışır, itişirler, arkadaşını iter, ancak bebeği alamayınca elindeki oyuncak ona fırlatır)

B öğrencisi D’deki oyuncak süpürgeyi zorla almaya çalışınca;

D: “Ya alma, o benim, ver ya, vermiyo” (Ağlar, elinde kalan parçaları arkadaşına atar, ayaklarıyla yere vurmaya başlar, diğer arkadaşlarının araya girmesiyle süpürgeyi geri alır ve susarak oyununa devam eder).

Sonuç ve Tartışma

Bu araştırmadan ortaya çıkan bulgular bir çok yönden önceki araştırmaların sonuçlarını yansıtırken bazı konularda çocuklar ve çizgi film arasındaki ilişkiye yeni bakış açıları sunmaktadır. Benzer araştırmaların (Friedrich ve Stain, 1973; Singer ve Singer, 1981; Mihandoust, 1989; Browne ve Hamilton-Giachritsis, 2005) ortaya koyduğu gibi şiddet içerikli ve görsel unsurların yoğun olduğu Batman gibi çizgi filmlerdeki unsurlar eğitici içerikli çizgi filmlere oranla daha fazla çocukların davranışlarına yansımaktadır. Bu durum, çocukların doğal olarak kendilerini ortaya koydukları serbest oyun sırasında daha fazla belirgin hale gelmektedir. Davranışların büyük çoğunluğunun gözlem yoluyla öğrenildiğini savunan Sosyal Öğrenme kuramı

yaklaşımının da öne sürdüğü gibi çocukların şiddet içeren çizgi filmleri izleyerek saldırgan davranışları öğrendikleri fikri bu araştırmada da ön plana çıkmaktadır.

Bununla birlikte, bu araştırmanın sonuçlarının sadece Sosyal Öğrenme Kuramı açısından yorumlanması yüzeysel ve tek yönlü bir bakış açısı doğurabilmektedir. Özellikle erkek çocuklarının şiddet sahnelerinden etkilenerek oyunlarında bu tür davranışları sergilediklerini ama ilerleyen gözlemlerde bu tür çizgi film odaklı taklit tarzı davranışların azalarak yerini çocukların kendi oyun kurgularının aldığı görülmektedir. Elde edilen bulgulara dayanılarak saldırgan içerikli çizgi filmin izletiminden sonraki günlerde yapılan gözlemlerde çocuklarda görülen saldırgan davranışlarda bir azalmanın olduğu söylenebilir. Saldırgan içerikli çizgi filmdeki karakter ve materyallerin çocuklar tarafından aynen canlandırıldığı ve oyunlarına yansıtıldığı sonuçlar arasındadır. Bu durum saldırgan içerikli çizgi filmde iyi-kötü mücadelesi, hayal gücü sınırlarının zorlanması, heyecan duygusunun ön planda olması, kahramanlık, görsel efektler gibi nedenlerin çocukların dikkatini çektiği için oyunlarda kullanıldığını göstermektedir. Tablolardan anlaşıldığı üzere vurma, itme, bağırma, ağlama gibi davranışların azaldığı ve devam etmediği, oyuncağı zorla alma, nesne fırlatma, çılgık atma gibi davranışların azalarak devam ettiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu durumda çocukların çizgi filmde etkilenmelerinin anlık olduğu, süreklilik arz etmediği görülmektedir. Saldırgan davranışların azalması ancak tamamen ortadan kaybolmaması da çocukların gündelik yaşamda aralarında çıkan anlaşmazlık durumlarında ortaya çıkan tepkiler olarak görülmektedir.

Bu araştırmanın önemli bulgularından birisi, saldırgan içerikli çizgi filmdeki unsurların çocukların oyunlarında kullanıldığı, eğitici içerikli filmin unsurlarının ise oyunda kullanılmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Saldırgan içerikli çizgi filmin etkilerinin oyunların bütün evrelerinde görüldüğü, eğitici içerikli çizgi filmin etkilerinin ise görülmediği görülmüştür. Çocukların çizgi film unsurlarını oyunlarının başlangıç evresinde ve uygulama evresinde kullandıkları ancak uygulama evresinde kullanılmamasının daha sonra devam etmediği gözlenmiştir. Çocukların hayalgücüne dayalı olan oyunlarında hayal gücü unsurları kullanmayı ve oyunlarının evrelerine bunları taşıdıklarını gösterir. Eğitsel içerikli çizgi filmlerde geçen unsurları çocuklar oyunlarına yansıtmamışlar ama bu çizgi filmleri izledikten sonra çocukların oyunlarında daha sakin oldukları gözlenmiştir.

Elde edilen bulgulardan yola çıkılarak çocukların birbirlerine karşı uyguladıkları saldırgan davranışların çocuğun oyun içindeki rol içi şiddete girdiği, çocukların canlandırdıkları karakterleri taklit ettikleri söylenebilir. Kasıtlı davranışlar olarak nitelendirilen saldırgan davranışların, çizgi filmde sonra gözlenen davranışlarda ortaya çıkmadığı, çocukların rol olarak olumsuz davranışlar gösterdiği bulgular arasındadır. Bu durum saldırgan içerikli çizgi film izletiminden sonra elde edilen sayısal verilerin gerçek saldırgan davranış olarak yorumlanamayacağı ve rol içi saldırgan davranışlar olarak isimlendirilmesi gerektiği sonucunu gösterir. Diğer gözlenen saldırgan davranışlar ise savunma amaçlı gösterilen tepkisel davranışlardır ve kasıtlı saldırgan davranışların görülmediği söylenebilir.

Öneriler:

Bu bulgular ışığında aşağıdaki önerilerde bulunabilir:

- Genel olarak çizgi filme karşı çıkmak ya da onları çocukları olumsuz davranışlara iten unsurlar olarak görmek yerine eğitimciler ve anne babalar çocukların izledikleri çizgi filmleri denetlemeli ve onları eğitimsel değeri olan çizgi filmlere yönlendirmelidir.
- Anne babalar, çocukları ile mümkün olduğunca beraber çizgi filmler izleyerek onların iç dünyalarını anlamaya çalışmalıdır.
- Eğitimciler ve anne babalar, çocukların eğitiminde çizgi filmlerin sundukları fırsatları değerlendirerek ahlak gelişimi ve kavram eğitimi amacıyla çizgi filmleri kullanabilirler.

Kaynaklar

- Ayrancı, Ü., Köşgeroğlu, N., ve Günay, Y. (2004) Televizyonda çocukların en çok seyrettikleri saatlerde gösterilen filmlerdeki şiddet düzeyi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi* 5:133-140
- Aktaş-Arnas, Y.,(2005). 3-18 Yaş Grubu Çocuk ve Gençlerin İnteraktif İletişim Araçlarını Kullanma Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi. *The Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, October-2005. ISSN: 1303-6521.
- Browne, K. D. ve Hamilton-Giachritsis, C. (2005). The influence of violent media on children and adolescents: *A public-health approach. The Lancet*, 365, 702-710.
- Cesur, S. ve Paker, O. (2007), Televizyon ve çocuk: çocukların tv programlarına ilişkin tercihleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(19):106-125
- Doğanay, Ş. (1997) 10-16 Yaş Arasındaki Çocukların Cinsiyeti İle Anne-Baba Öğrenim Düzeyinin Televizyon Programı Seçme ve İzleme Süresine Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana
- Erol, D. (2005), “Televizyon ve Çocuk” , www.sokakcocuklari.net, 27.03.2006
- Friedrich, L.K. ve Stein, A.H. (1973). Aggressive and Prosocial Television Programs and The Natural Behavior of Preschool Children. *Society for Research in Child Development Monograph*, 38(4).
- Johnson, J. E.; Christie, J. F.; Yawkey, T. D. (1999) *Play and Early Childhood Development*. Second Edition. Addison Wesley Longman: New York.
- Kaskun, A. ve Öztunç, SS: (2005), Çocuk, Televizyon ve Şiddet. *İletişim Araştırmaları Dergisi*, Ankara Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Ankara
- Mihandoust, N. (1989). Televizyonda Yer Alan Şiddet Programlarının Çocuk ve Gençlere Etkisi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Milavsky, J.R., Stipp, H.N., Kessler, R.C. ve Rubens, W.S. (1982). *Television and Aggression: A Panel Study*, New York, Academic Press.
- Molitor, F. ve Hirsch, K.W. (1994). Children's Toleration of Real Life Aggression After Exposure To Media Violence, A Replication of The Drabman and Thomas Studies, *Child Study Journal*, 24(3), 191-207.
- Nicolopoulou, A. (1993). Play, cognitive development, and the social world: Piaget, Vygotsky, and beyond. *Human Development*, 36(1), 1-23.
- Özcan, V. (2005). Medyatik Kirlenme, Medyatik Şiddet, Televizyon ve Mağdurları Üzerine Bir Deneme, Milli Gazete, www.milligazete.com.tr , 26.03.2006

- Singer, J.L. ve Singer, D.E. (1981). *Television, Imagination and Aggression: A Study of Pre-Schoolers*, Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Tangney, J.P. (1998). Aspects of The Family and Children's Television Viewing Content Preferences, *Child Development*, 69(4), 1070-1079
- Tokdemir, M., Deveci, S. E., Açık, Y., Yağmur, M., Gülbayrak, C. ve Türkoğlu, A.R. (2009) İlköğretim Öğrencilerinin Fiziksel Şiddete Başvurma ve Fiziksel Şiddete Yaklaşımlarında Televizyon Programlarının Etkisi. *Türkiye Klinikleri Adli Tıp Dergisi*, Cilt: 6 Sayı: 2
- Yörükoğlu, A. (1989). *Çocuk Ruh Sağlığı*, Özgür Yayınları: İstanbul
- Yörükoğlu, A. (1989). *Değişen Toplumda Aile ve Çocuk*, Özgür Yayın Dağıtım, 3. Basım, İstanbul

