



Intermedia International e-Journal, Spring - June - 2018 5(8)

*DOI NO: 10.21645/intermedia.2018.43 *Submit Date: 27.03.2018 *Acceptance Date: 26.04.2018 *ISSN: 2149-3669

TELEVİZYONDA YAYINLANAN VE ANA TEMASI ŞİDDET OLAN ÇİZGİ FİMLERİN İÇERİK ANALİZİ¹

Content Analysis Of Cartoons Which Broadcast On Television and Main Theme is Violence

Dr. Betül PAZARBAŞI²

Kocaeli Üniversitesi

İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü, Kocaeli

*ORCID: 0000-0001-5199-4867

ÖZ

Televizyon programları şiddet içeren unsurlara yer vermekte, bu durum özellikle çocuk izleyicileri de olumsuz yönde etkilemektedir. Çocuklara yönelik olarak üretilen eğitim ve eğlence içerikli çizgi filmlerin şiddet öğeleri içermesi tehlikenin büyüklüğünü gözler önüne sermektedir. Bu çalışmanın amacı ana teması şiddet olan ve 1-31 Mayıs 1998 tarihinde Kanal D, Show TV ve HBB televizyon kanallarında çocukların özellikle ekran karşısında daha fazla zaman geçirdikleri hafta sonları yayınlanan çizgi filmlerdeki şiddetin tür ve oranlarını içerik analizi yöntemiyle analiz etmektir. Çizgi filmlerde şiddetin kullanılması problem oluşturmaktadır. Problemin çözümü noktasında ortaya konulan ve çalışma ile yanıtlanmaya çalışılacak olan sorular şu şekilde belirlenmiştir; Şiddet nedir? Çizgi filmlerde yer alan şiddetin nitel ve nicel özellikleri nelerdir? Şiddetin türü ve uygulanma payı nedir? İletinin içeriği nasıl aktarılmaktadır? Elde edilen bulgular sözü edilen televizyon kanallarında yayınlanan ve ana teması şiddet olan çizgi filmlerde özel ve fiziksel şiddetin yoğun şekilde, tekrarlayan mesajlarla izleyiciye aktarıldığını ortaya koymuştur.

Anahtar Kelimeler: Televizyon, Şiddet, Çizgi Film, İçerik Analizi

Extended Abstract: The new media industry created by informatique technologies brings with it many problems and it prefers to transfer the content of violence to the reader or audience in charge of the understanding of publishing. Violence is increasing in TV and Media. The word, violence originated from Latin and comes from violentina (Hard, pitiless personality, power). The Violare verb means to use violence and not to obey the rules. There is "power" in the focal point of violence, which involves harming people or items in various dimensions. Violence is not connected to a single cause, but is also affected by environmental factors. Violence is transmitted on television as a means of entertainment for the audience, and children audience are unfortunately effected this. The animated nature of cartoons and their rich visual elements allow the media acting with commercial concerns to present such programs with messages of violence.

The use of "violence" as the main element in cartoons is a problem. The questions posed at the point of solution of the problem and tried to be answered with the study are determined as follows: What are the qualitative and quantitative characteristics of violence in cartoons? What is the type and implement part of violence? How is the content of the message transmitted?

¹ * Pazarbaşı Betül (1998). Görsel Medyada Şiddet: Ana Teması Şiddet Olan Çizgi Filmlerin İçerik Analizi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo-Televizyon Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Doktora Tezi'nden bu makale üretilmiştir.

² betul_pazarbasi@yahoo.com

In the study aims to analyze the violence messages used as the main theme in cartoons, first of all, line films and violence will be explained in detail by data collection method. Afterwards, cartoons that are the main subject of violence and publish on Kanal D, Show TV and HBB television on weekends on May 1-31 1998 will be analyze with content anaysis method.

In the UNCTAD (United Nations Conference on Trade and Development) "Creative Industries" Report (2016), animation (cartoon) is considered among the creative sectors, and it states that animation is one of the dynamic sectors of the global economy. BEBKA Animation İndustry Report (2017) supports this view by stating that the animation industry has 25% of the world's audiovisual industry.

The U.S.A is the leader in the film and animation Industry. It is very important that all twenty animated films, which are the highest grossing blockbuster in the world, are produced in the it is estimated that United States and that they generate approximately \$ 15 billion in revenue (BEBKA, 2017: 39).

Cartoons are the most watched programs on television by childrens. Watching cartoons intensively on television does not mean that these programs are ideal for children. Because research in Western countries shows that 94 percent of cartoons are involved in subject of violence and murder (Uyguç, 1997: 27).

In cartoons, violence is used as a method of solving problems, and watching violent messages increases the aggression of the child. In the battle of powers, "bad" that started the war side, the "good" is always the "winner of the war" side. However, until this message is delivered, the use of violence throughout the entire film is repeated as "the most legitimate method" (Özerkan, 1996: 2). Children who follow this message consistently believe that violence is necessary to win.

The violence images used in cartoons show some differences in the violence exhibited in other TV programs. In cartoons, there is usually no blood, and the victim is less likely to experience death or injury.

In the study, during the content anaysis of the cartoons that are the main subject of violence and publish on Kanal D, Show TV and HBB television on weekends on May 1-31 1998, violent messages have been evaluated together with their basic antagonisms. For this purpose, messages in cartoons were examined as three variables: verbal violence, physical violence and other messages. The assumptions of the research are as follows:

- 1- Television channels include intense violence in cartoons directed at children.
- 2- Cartoons are based on violence.
- 3- In cartoons, messages are delivered repeatedly and continuously in strong form.

Verbal and physical violence is the fundamental variable in the analysis of cartoons. Other variables are the positive negative messages, normal or extraordinary situations or events. In this study, content analysis method was used. Content analysis is a research method based on the formulation of assumptions and the embodiment of the variables created from the concept in the category system (Alver, 2003: 241). Content analysis is the amount of things (violence, types of work, etc.) research technique based on measurement (counting) in some communication format samples (cartoons, news).

Within the scope of the research, the violence elements in 20 cartoons published in a month's time zone (1-31 May 1998) on three TV channels (Kanal D, Show TV, HBB) at the end of the week were subjected to quantitative and qualitative analysis. Cartoons were analyzed as 18 separate messages in general evaluation tables according to their messages: Verbal violence; violence, ridicule, hate, order, fear, shouting, revenge, threat, slang; Physical violence; show/use power, shoot, push, damage the environment and property, use firearm and edged weapon; Other messages; positive negative, extraordinary events and situations, normal speech sentences and events.

With the study aimed to show that violence in cartoons is used as the main theme, it has been determined that violence messages in cartoons are being published intensively and repeatedly, thus confirming our second and third assumptions.

In the cartoons where we analyze the content, it was determined that all the messages were delivered with "shouting" in order to attract the attention of the children. In the solution of the problem, especially the programs for children need to be carried out through self-control, acting with the principle of responsible publishing and ensuring the supervision through the legal regulations which are carefully prepared.

Key Words: *Television, Violence, Cartoons, Content Analysis.*

Giriş

Yıkıcı sonuçları ile yaşamın tüm alanlarında etkisini gösteren şiddet, televizyon ekranlarından da yoğun olarak yayınlanmaktadır. Bilişim teknolojilerinin yarattığı yeni medya endüstrisi küresel ölçekte pek çok sorunu beraberinde getirmekte, günümüz medyası yüksek rating/tiraj alan ve odağında şiddetin yer aldığı içerikleri okuyucu veya izleyiciye aktarmayı sorumlu yayıncılık anlayışına tercih etmektedir. Bunun sonucu olarak da televizyonda "Şiddet" tüm dünyada giderek artmaktadır. Televizyon programları aracılığıyla hızla yayılan ve sürekli tekrarlanan şiddet insanları giderek duyarsızlaştırmakta, bir süre sonra ise toplumsal düzeyde genel kabul görmektedir. Şiddetin sunumu ve algılanış biçimi farklı toplumlarda farklı özellikler sergilemekte, toplumların ekonomik açıdan gelişmişlik düzeylerine dolayısıyla sosyo-kültürel yapılarına bağlı olarak şiddetin her ülkedeki niteliği, sıklığı ve yansıması farklılıklar arz etmektedir. Toplumların sahip oldukları kültürden kaynaklanan farklı şiddet algıları olabileceği gibi, toplumun şiddete gösterdiği tepki de elbette zaman içinde değişime uğrayabilmektedir.

Yaratılış kadar eski olan ve karmaşık bir yapıya sahip bulunan şiddetin tek bir tanımını yapmak oldukça güçtür. Şiddet sözcüğü Latince kökenli olup violentina (Sert, acımasız kişilik, güç)' dan gelmektedir. Violare fiili ise şiddet kullanmak, kurallara uymamak anlamını taşımaktadır. Kuralların çiğnenmesi bağlamında hemen her şey şiddet olarak algılanabilmektedir. Bu sözcükler güç, erk, yetke, şiddet, bedensel güç kullanımı anlamına gelen vis ile de bağlantılıdır. Şiddet sözcüğünün odak noktasında "güç" vardır. İnsan doğasında mevcut bastırılmış bir davranış biçimi olan şiddet öncelikle vurma ve kötü davranma, kişileri veya malları yaralamaya ya da yok etmeye yönelik doğrudan veya dolaylı eylemdir (Michaud,1991:11).

Türk Dil Kurumu şiddeti "Bir hareketin, bir gücün derecesi, yeğlilik, sertlik, duygu ve davranışta aşırılık, karşıt görüşte olanlara kaba kuvvet kullanma" olarak tanımlamaktadır (<http://www.tdk.gov.tr>). Kişi veya toplumların malına, canına, bedensel bütünlüğüne yönelik tüm tehdit, fiziksel ya da psikolojik saldırılar şiddet olarak nitelendirilmektedir.

Şiddet eylemi kişinin kendisine, yakınlarına ve malına karşı önemli bir zararın korkusunu yaşatmalıdır. Günlük yaşamda en çok rastlanan şiddet türü tepkisel şiddettir. Korkudan doğan tepkisel şiddet -bir insanın kendisinin ya da başkasının- yaşamını, özgürlüğünü, onurunu ve malını korumak için kullandığı şiddettir. Bu tür şiddet ölümün değil, yaşamın hizmetindedir; amacı da yıkım değil korumadır (Fromm,1994:19). Saygının yarattığı korku duygusu ise şiddet değildir.

Ceza hukuku şiddet konusunda düzenlemelere yer vermekte, insana karşı gerçekleştirilen bütün darbeleri şiddet olarak nitelendirmektedir. Şiddet ceza kanununda "Darbe, şiddet ve etkili eylemler (müessir fiil) başlığı altında toplanmaktadır." Kanun yapıcılar şiddeti ve etkili eylemleri "insanın benzerlerine karşı giriştiği onlarda önemli ya da önemsiz hasarlar veya yaralar oluşturan saldırganlık ve hoyratlık ifade eden hareketler" şeklinde özetlemektedirler (Michaud,1991:9).

Bu tanım; şiddet ile kalıcı bedensel hasar yaratan güç kullanımı arasındaki bağı vurgulamaktadır. Şiddet ve etkili eylemin içerdiği davranışlar, kurbanın bedenini hedef almakla beraber darbe kadar güçlü olmayabilir. Birine tükürmek, onun saçını çekmek, yere atmak, tehdit ederek veya malına zarar vererek ruhsal durumunun

bozulmasına neden olmak bu kavramın kapsamı içinde yer alır. Ayrıca hafif suç kapsamına giren itip-kakma, üzerine çöp atma gibi şiddet eylemleri de vardır. Yıkıcı ve yok edici saldırganlığın bir biçimi olan şiddet kişileri ya da eşyaya çeşitli boyutlarda zarar vermeyi kapsamaktadır. Şiddet tek bir nedene bağlı değildir. Çevresel faktörlerden de büyük ölçüde etkilenmektedir.

Şiddet sadece yaşamın içinde değil, aynı zamanda televizyon ekranlarının da içindedir. Şiddet, televizyonda izleyiciye farklı program formatları ile eğlence aracı olarak aktarılmakta, çocuk izleyicilerde ne yazık ki bundan nasibini almaktadır. Çocuk programları içinde çizgi filmlerin hareketli yapısı ve zengin görsel unsurları ile yoğun ilgi görmesi, ticari kaygılarla hareket eden medyanın bu tür programları şiddet mesajları ile sunmasını sağlamaktadır. Çocukların yoğun ilgi gösterdiği çizgi filmlerde “şiddet”in ana unsur olarak kullanılması sorun teşkil etmektedir. Problemin çözümü noktasında ortaya konulan ve çalışma ile yanıtlanmaya çalışılacak olan sorular ise şu şekilde belirlenmiştir; Çizgi filmlerde yer alan şiddetin nitel ve nicel özellikleri nelerdir? Şiddetin türü ve uygulanma payı nedir? İletinin içeriği nasıl aktarılmaktadır?

Çizgi filmlerde ana tema olarak kullanılan şiddet mesajlarını analiz etmeyi amaçlayan çalışmada; öncelikle veri toplama yöntemi ile çizgi filmler ve şiddet konusu ayrıntılı olarak açıklanacaktır. Ardından Kanal D, Show TV ve HBB televizyon kanalında 1-31 Mayıs 1998 tarihinde hafta sonları yayınlanan ve ana teması şiddet olan çizgi filmler içerik analizi yöntemi ile analiz edilecektir.

1. Çizgi Filmler ve Şiddet

Animasyon yaratım süreci açısından kendine özgü nitelikler taşıyan önemli bir sektördür ve günümüzde eğlence, medya, reklam, sağlık, eğitim, olağanüstü durumlar gibi pek çok alanda yaygın olarak kullanılmaktadır. Animasyon endüstrisi kullanılan teknoloji, nitelikli iş gücü, emek, zaman, bilgi ve yüksek yatırım maliyetleri nedeniyle piyasaya giriş bariyeri son derece yüksek olan bir alandır. Bu durum sektörde faaliyet gösteren aktör sayısını kısıtlamakta, küresel ve yerel düzeyde ortak yapımları gündeme getirmektedir. Oyun ve yazılım teknolojilerinin gelişmesi animasyon sanatının da gelişmesini sağlamakta, sektör küresel ölçekte kayda değer gelişmeler sergilemektedir.

BEBKA Animasyon Sektörü Raporu (2017) animasyon endüstrisinin dünyada görsel işitsel endüstrinin %25'ine sahip olduğunu belirtmektedir. Rapora göre; animasyon endüstrisi 2010 yılında 122,20 milyar dolar olan pazar hacmini, 2013 yılında artırarak 150 milyar dolara yükseltmiştir. 2016 yılında ise sektöre ait pazar hacminin 270 milyar dolara çıktığı ifade edilmektedir.

UNCTAD (United Nations Conference on Trade and Development) “Yaratıcı Endüstriler” Raporu’nda (2016) animasyonu yaratıcı sektörler arasında kabul etmekte ve animasyonun küresel ekonominin dinamik sektörleri arasında yer aldığını belirtmektedir. UNCTAD dijital animasyonu ve animasyon içerikli video oyunlarını ihracat ve fikri mülkiyet yoluyla gelir elde eden, özellikle dijital devrimle birlikte yenilikçi, bilgi tabanlı endüstriler olarak tanımlamaktadır. Animasyon endüstrisinin temel segmentleri kısa ve uzun metrajlı sinema filmleri, reklamlar, bilgisayar ve video oyunları ile televizyon çizgi dizileri gibi çeşitlilik göstermektedir.

Film ve animasyon endüstrinin lideri ABD’dir. Amerika, animasyonun ortaya çıkmasında ve gelişmesinde oldukça önemli bir etkiye sahiptir. ABD; üretici ve dağıtıcı konumunda bulunan animasyon şirketleri, eğitilmiş iş gücü, yayıncı kuruluşları ve gelişmiş yazılım şirketleri ile diğer ülkeler için de model oluşturmaktadır. Animasyon Amerika’da doğmuş Avrupa’da gelişmiştir. Animasyon endüstrisinde küresel aktörlerin başında ABD ile birlikte Japonya gelmektedir. Kanada, Fransa, İngiltere’de üretici ülke konumundadır. Ancak uluslararası program pazarında Amerika’nın ezici hâkimiyeti tartışmasız şekilde sürmekte, rakamlarda bunu açıkça göstermektedir. Dünyada en yüksek gişe hâsılatını elde eden yirmi animasyon filminin tamamının Amerikan yapımı olması ve bu filmlerden yaklaşık olarak 15 milyar dolar gelir elde edilmesi oldukça önemlidir. ABD’nin 2014 yılı pazar payına bakıldığında, tüm filmlerde ABD’nin %95,3, Avrupa’nın %2,8 ve diğer ülkelerin ise %1,9’luk pazar payına sahip olduğu anlaşılmaktadır. Uzun metrajlı animasyon filmlerinde bu oran, ABD için %94,6, Avrupa için ise %5,4 olmuştur. Diğer ülkeler ise uzun metrajlı animasyon filmlerinde ABD pazarından

herhangi bir paya sahip olamamıştır ABD'nin animasyon pazar hacminin 20 milyar dolar olduğu tahmin edilmektedir (BEBKA, 2017: 39).

Sinema sanatının bir kolu olarak tanımlanan ve tek tek resimlerin hareket duygusunu yaratacak şekilde filme aktarılması ile oluşturulan çizgi filmlerin (Animasyon) tarihi oldukça eskiye dayanmakta, 19. yüzyıla kadar uzanmaktadır. O dönemde Thaumatrope, Zoetrope ve Praxinascope tarzı oyuncaklar resimleri hareket ediyormuş gibi göstermekte, animasyonun ilk örneklerini yansıtmaktadır.

Gerçek anlamda ilk çizgi filmler ise 20. Yüzyılın başlarında ortaya çıkmış ve kısa süre içinde büyük bir gelişim sergilemiştir. Amerika'da James Stuart Blackton tarafından 1906'da çizilen "Humorous Phases of Funny Faces" (Komik yüzlerin mizahi evreleri) ilk çizgi film olarak kabul edilmektedir. Blackton bu çizgi filmde kara tahtaya komik yüzler çizmiş ve ayrı ayrı fotoğraflarını almıştır. Filmde gözlerini hareket ettirirken sigarasının dumanını genç kıza doğru üfleyen bir adam ve bir çemberden atlayan köpek bulunmaktadır. Blackton'un diğer önemli çizgi filmleri; 1906'da yapmış olduğu "The Haunted Hotel" (Perili Oteli) ile 1907'de çizmiş olduğu "The Magic Fountain-Pen" (Sihirli dolmakalem)'dir. Sanatçı filmde beyaz kâğıt üzerinde kendi kendine hareket eden, resimler çizen bir dolma kalem canlandırmıştır. Andre Gill'in öğrencisi Fransız Emile Cohl'un yarattığı kahraman "Fantoche" hareketli filmler arasında ilk düzenli film kahramanı olarak kabul edilmektedir. Winsor McCay ise 1908'de "Little Nemo"yu yaparak ilk çizgi filmi üretmiştir (Thomas, 1991: 24-26). Mc Cay çizgi filmlerin sanat haline gelmesi konusunda bir hayli çaba sarf etmiştir.

1910 yılında kurulan John Bray Stüdyosu mat bir cam levhanın çizgi film sektöründe kullanılmasını sağlayarak, aynı görüntünün tekrar tekrar çizilmesini önlemiştir. 1914'de Amerikalı Earl Hurd kâğıt üzerine şeffaf plakalar kullanma tekniğini geliştirerek animasyon filmlerinin endüstrileşmesini sağlamıştır.

1928- 1938 yılları arasında animasyon, bir sinema eğlence aracı olarak gelişim göstermiş, Walt Disney yapımı filmler ön plana çıkmıştır. Canlandırma sineması Hollywood'un ve Disney Stüdyoları'nın da katkılarıyla trilyonluk sektör haline gelmiştir. Walt Disney, kaliteli çizgi filmlere imzasını atmış ve kısa sürede gönülleri fethetmiştir. Bununla birlikte çizgi filmlerin tamamen masum olduklarını düşünmek elbette ki saflıktır. Çizgi filmler kültür emperyalizminin sevimli ajanlarıdır. Her türlü ideolojik iletinin dışında, masum çocuk öyküleri olarak algılanan çizgi filmler düzeni onaylayan bireyler yaratmakta oldukça etkilidir. Bu onaylama, örneğin doğanın sömürülmesi, belirli bir mala dönüştürülmesi ve buna karşı çıkanların cezalandırılması Walt Disney'in "Vakvak Amca" ve diğer bütün yapıtlarında ana temadır (Dorfman, Mattelart, 1997:35).

Amerika'da 1923 yılında kurulan Walt Disney animasyona 1924 yılında "Alice in Cartoonland" (Alice Çizgi Film Diyarında) ile başlamıştır. Disney'in ilk başarılı sesli filmi 1928'de yaptığı "Steamboat Willie" (Willie'nin Vapur)'dur. Aynı yıl "Plane Crazy" (Çılgın Uçuş)' ta Miki Fare'ye yer vermiştir. Mickey dil ve jeopolitik sınırları zarar vermeden aşan dünya ortak kültür ürününün en iyi örneğini oluşturmaktadır (Charon,J.M.,1992:56). Disney, bu başarısıyla yetinmeyip müzik ağırlıklı yeni bir çizgi dizi daha hazırlamıştır. "Silly Symphony" (Komik Senfoni) adlı kısa filmde yeni teknikler denemiş ve 1929'da "Skeleton Dance" (İskelet Dansı)' nı yapmıştır. Böylece Disney'in yükselişi başlamıştır. Disney'in 1932 yılında ürettiği "Çiçekler ve Ağaçlar" adlı ilk renkli filmi Oscar ödülünü kazanmıştır. 1933 yılında üretilen Üç Küçük Domuz ve Ye Olden Days filmlerini 1934 yılında üretilen Donald Duck izlemiştir. Ünlü çizgi kahraman varyemez amca en zengin çizgi film kahramanı olarak tarihe geçmiştir.

Disney 1937'de ilk uzun metrajlı canlandırma filmi Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler ile uluslar arası pazarın kapılarını açmış, 1940 - 1960 yılları arasında Pinokyo, Bambi, Külkedisi, Alice Harikalar Diyarında, Uyuyan Güzel ve 101 Dalmaçyalı gibi filmleri üretmiştir. Disney stüdyoları 1964'te Marry Poppins adlı çizgi filmi ile 13 dalda Oscara aday gösterilmiş, 5 dalda Oscar kazanmıştır. 1965'teki "Orman Kitabı" Disney'in son çizgi filmi olmuş, Disney aynı yıl hayata gözlerini kapatmıştır.

1943 yılında savaş sonrası yaşanan sıkıntılardan dolayı Disney'den ayrılan bir grup animatör U.P.A. (United Productions of America) adlı şirketi kurmuşlardır. 1950'li yıllarda, sinema ve animasyon alanında

yapılan çalışmaların sayısı dünya genelinde artmıştır. Amerika dışında İngiltere, Fransa, Japonya, Rusya, Belçika gibi ülkeler çok sayıda animasyon filmi üreterek, animasyonun önem kazanmasını sağlamıştır.

Bilgisayar teknolojilerinin 1970'li yıllardan itibaren kullanılmaya başlanması, sinema ve animasyon sektörünü olumlu yönde etkilemiştir. 1980'li yıllarda, animasyon stüdyolarının sayısında artış yaşanmış, Disney, MGM (Metro Goldwyn Mayer), Paramount Şirketi dışında DreamWorks, Blue Sky, Pixar gibi önemli animasyon stüdyoları kurulmuştur. 2000'li yıllarda ise tüm dünyada animasyon kültürel ve ekonomik alanlarda değer kazanmıştır.

Sinemanın dünyada gelişmesiyle birlikte Türkiye'de de konuya ilgi artmış; karikatüristler, reklam ve film sanayinde çalışanlar kendilerini çizgi filmin içinde bulmuşlardır. Ancak Cemal Nadir'in "Amcabey" tiplemesinden günümüze Türk canlandırma sineması ne yazık ki ciddi bir gelişme kaydedememiştir. Çizgi filme olan ilgi İstanbul Reklam'ın bünyesinde topladığı karikatüristlerle bu alanda üretim yapmasını sağlamıştır. 1979-1980 yıllarında çizgi film reklam sektörünün dışına taşmış; Kültür Bakanlığı tarafından 10 adet Nasrettin Hoca projesi ismarlanmıştır. Filmlerin yapım aşamalarında yaşanan problemler ne yazık ki, bu projenin gerçekleşmesini engellemiştir.

Aynı tarihlerde Pasin Animasyon Türkiye'nin ilk uzun metrajlı çizgi filmi olan ve Dede Korkut masallarından alınarak animasyona aktarılan elli dakikalık "Boğaçhan" ı 80 kişilik bir kadroyla gerçekleştirmiştir. 1980-1990 yılları arasında Türk çizgi filmi başlangıçtaki ivmesini sürdürememiş ve duraklama dönemine girmiştir. Bu alanda yetişmiş kaliteli personel eksikliği, teknolojik gelişmeye bağlı olarak yaşanan finansal yetersizlikler, yasal düzenlemelerin olmaması sektörün gelişmesini engellemiştir. Sonunda reklam sektörü animasyondan uzaklaşmıştır.

Türkiye'de çizgi filmde 1990'larla birlikte bireysel girişimlerin arttığı ve çizgi film piyasasında yeni ürünler veren firmaların (Tele-çizgi, Denge, Damla, Göreme, Elif ve Ella Prodüksiyon) ortaya çıktığı görülmektedir. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde 1990'da kurulan Çizgi Film (Animasyon) Bölümü animasyon eğitimi alanında ilk önemli adımı oluşturmuştur. Ardından 2006 yılında Kütahya'da Dumlupınar Üniversitesi ve İstanbul'da Maltepe Üniversitesi'nin animasyon alanına yönelik açtıkları bölümler, sektörün gelişmesine katkı sağlamıştır.

2000'li yıllar gelişen teknoloji sayesinde yenilikleri de beraberinde getirmiştir. Kablolu ve dijital yayınların başlaması tematik kanalların doğmasına neden olmuş, çocuk kanalları kurulmuştur. TRT Çocuk kanalının 1 Kasım 2008'de yayınlarına başlaması animasyon sektörüne de olumlu şekilde yansımış, yerli yapım çizgi filmlerin üretimi kurulan animasyon stüdyolarıyla hız kazanmıştır. Halen yayınlanmakta olan ve Türkiye adına marka değeri kazandırılmaya çalışılan çizgi film Pepee bu süreçte yapımcısı Ayşe Şule Bilgiç tarafından canlandırılmıştır.

Bugün bilgisayar teknolojisinin kullanılmasıyla hazırlanan üç boyutlu animasyonlar büyüleyici birer yapıma dönüşmekte, çizgi filmler reklam sektöründen, halkla ilişkiler alanına, eğitimdendir, eğlence amaçlı sinema ve televizyon filmlerine kadar oldukça geniş bir alanda kullanılmak üzere uzun ve kısa metrajlı olarak üretilmektedir. Yüksek teknoloji ile yapımı gerçekleştirilen ve internet aracılığıyla süratle dağıtılan çizgi filmler küresel ölçekte yeni pazarlama stratejilerini de beraberinde getirmektedir. Çizgi film kahramanlarının yer aldığı (oyuncaktan müziğe) her türlü pazarlama ürünleri (Merchandising) çizgi filmle birlikte aynı anda piyasaya sürülmekte ve ülke ekonomilerinde önemli yer tutmaktadır. Amerika'nın bu alandaki üstünlüğü karşısında değerlerini korumaya çalışan birçok Avrupa ülkesinin kendi çizgi film sektörünü desteklemesi, çizgi film piyasasının özel sektör kapsamına alınmasını ve endüstrileşmesini sağlamaktadır. Ancak endüstrileşmesi çizgi filmlerin şiddet içeriğinden arınmasını ne yazık ki gerçekleştirilememektedir. Endüstrileşen ve küresel ölçekte dağıtımı yapılan çizgi filmlerde izleyici oranını artırmak amacıyla şiddet mesajları yoğun şekilde kullanılmakta, şiddet oranı giderek artmaktadır. Bu durum televizyonda ve çizgi filmlerde kullanılan şiddete ilişkin bilimsel çalışmalara hız kazandırmakta, şiddet çeşitli platformlarda tartışılmaktadır.

Televizyonun etkisine ilişkin son elli yılda yapılan toplam iki bine yakın çalışmanın 600 tanesinin doğrudan şiddet ile ilgili olması (Pecora, Murray ve Wartella, 2006) konunun önemine dikkat çekmektedir. Televizyonun etkileri üzerine ilk deneysel çalışma Albert Bandura ve arkadaşları tarafından 1960 yılında ortaya atılan Sosyal Öğrenme Kuramıdır. Bandura'ya göre (1977) gözlem yoluyla öğrenme ve model alınan kişinin davranışını taklit etme sosyal öğrenme kuramının temelini oluşturmaktadır. Deneysel çalışmaların büyük çoğunluğu çocuğun saldırganlığı ile televizyon programları arasında güçlü bir korelasyon olduğunu ortaya koymaktadır. Berkowitz' de (1993) araştırmalarında buna paralel bulgular elde etmiş, şiddet ve saldırganlığı izleyen bir çocuğun şiddetin onaylandığını gördüğünde saldırganlığının arttığını ifade etmiştir.

Televizyondaki şiddet ile saldırganlık arasında doğrudan ilişki bulunmakta, ekranlardan yayılan şiddet bireyleri giderek duyarsızlaştırmaktadır. Televizyonda yayınlanan şiddet görüntülerinin izleyiciler üzerindeki etkileri konusunda yapılan araştırmalar, şiddetin çocuklarda saldırganlık, korku ve duyarsızlaşmaya yol açtığını ifade edilmektedir (Peters ve Blumberg, 2002; Funk ve ark., 2004; Murray 2008, Miranda, McCluskey, Silber, Von Pohle ve Bainum, 2009).

Amerika'da 1995-1996 yılları arasında 2757 programın incelendiği şiddete ilişkin çalışmada çocuk programlarının %69'unda şiddet öğesinin bulunduğu ve programların her saatinde ortalama 6.5 şiddet sahnesinin yer aldığı belirtilmektedir (Peter ve Blumberg, 2002; Wilson ve ark., 2002). Televizyonda şiddet tek bir saldırganlık olarak yansıtılmamakta, dolaylı saldırganlık (dedikodu, yayılan söylentiler ve sosyal dışlanma) mevcut saldırganlığı aşan oranlarda aktarılmaktadır (Coyne ve Whitehead, 2008).

Indirect Aggression in Animated

Disney Films

Sarah M. Coyne

1

& Emily Whitehead

Sarah M. Coyne

1

& Emily Whitehead

Çocukların televizyonda en çok izledikleri programlar çizgi filmlerdir. Televizyonda çizgi filmlerin yoğun şekilde izlenmesi bu programların çocuklar için ideal olduğu anlamına gelmemelidir. Zira Batı ülkelerinde yapılan araştırmalar çizgi filmlerin yüzde 94'ünün şiddet ve cinayet konularına yer verdiğini göstermektedir (Uyguç, 1997:27). Amerika'da ilk çizgi filmlerin gösterilmeye başladığı yıllardan günümüze kadar yayınlanan pek çok çizgi filme ilişkin çalışmada, vurma şeklinde ortaya çıkan fiziksel şiddet unsurunun en fazla görülen şiddet olduğunu ve şiddet eylemlerinin %21.4'ünü içerdiği tespit edilmiştir (Klein ve Shiffman, 2008).

Şiddet içerikli çizgi filmler, özellikle 1960'lı yıllarda artış göstermiş, yetişkinlere ait programlardaki şiddet öğelerini bile geride bırakmıştır; 1967-69 yılları arasında, ABD'de tüm şiddet içerikli programların yüzdesi yüzde 67.2 iken, yayınlanan çizgi filmlerin yüzde 94.5'i şiddet içermektedir (Comstock, George A., Rubinstein, Eli A.,1974:6).

Lyle ve Hoffman (1972) tarafından 3-5 yaş grubundaki çocukların televizyon program seçimlerini tespit etmek üzere yapılan araştırma çocukların Miki Fare yerine, şiddet içerikli filmleri izlediğini ortaya koymuştur. Miki Fare'yi tercih edenlerin oranı yüzde 5 iken, şiddet içerikli çizgi filmleri tercih edenlerin oranı yüzde 11'dir (Adler, Richard P., Lesser, Gerald S., Meringoff, Laurene K., Robertson, Thomas S., Ard, Scott.,1981:21). Bu da şiddetin çocuklar tarafından daha fazla tercih edildiğini göstermektedir. Çizgi filmlerde şiddet mesajlarını izlemek çocuktaki saldırganlığı artırmaktadır. Avusturyalı Murray, Hayes ve Smith (1978)' in okul öncesi çocuklarla yaptığı araştırma şiddet içerikli çizgi filmleri seyreden çocukların, Susam Sokağı çizgilerini seyredenlerden daha saldırgan olduklarını ortaya koymaktadır (Murray, J. P., Kippax, S., 1979: 273).

Petra Hesse ve John E. Mack, Harvard Tıp Fakültesinde gerçekleştirdikleri bir çalışma ile 8 çizgi filmin içerik analizini yapmış ve bu çizgi filmlerde (He-man, She-Ra, Rambo, G.I.Joe, Transformers, Gobotlar, Voltron

ve Dünya Savaşçıları) dünyanın tehlikeli ve düşmanlarla dolu olduğu imajının verildiğini saptamışlardır (Rieber, Robert W.,1991:131-153).

ABD’de 1990-2006 yılları arası yayınlanan ve çizgi filmlerdeki suç davranışlarını inceleyen bir başka çalışmada ise çizgi filmlerde organize suç işleyen karakterlerin iyi ve kötü davranışın ne olduğunu bildikleri fakat yine de suç eylemini gerçekleştirdikleri, kahramanın suçluyu yakalayabilmek için şiddet davranışı sergilediği ifade edilmektedir (Kort Butler, 2012). Çizgi filmlerde "iyi"lerde "kötü"lere karşı şiddet uygulayarak cevap vermekte, sorun çözme yöntemi olarak şiddet kullanılmaktadır. Güçler çarpışmasında, savaşı başlatan "kötü" kazanan ise daima "iyi" taraftır. Ancak bu mesajın verilmesine kadar, tüm film boyunca şiddet kullanımı "en meşru yöntem olarak" tekrarlanmaktadır (Özerkan,1996:2). Bu mesajı sürekli izleyen çocuklar kazanmak için şiddetin gerekli olduğuna inanmaktadır.

Çizgi filmlerde kullanılan şiddet görüntüleri haber ya da kurguya dayanan diğer TV programlarında sergilenen şiddetten bazı farklılıklar göstermektedir. Çizgi filmlerde genellikle kan görülmemekte ve şiddete maruz kalan taraf, ölüm ya da yaralanma gibi bir sonuçla daha az karşılaşmaktadır. Basore (2008) çizgi filmlerle ilgili yapmış olduğu çalışmada, yaralanmaya yol açan fiziksel şiddet sahnelerine sıklıkla rastlamış olmasına rağmen, ölüm sahnelerinin sayıca az olduğunu tespit etmiştir. Bu durum çizgi karakterlerin olağanüstü güçlere sahip, ölümsüz kahramanlar olarak yansıtıldığı anlamına gelmektedir. Çizgi filmlerdeki şiddet eylemlerinin %51’inin kahramanın herhangi bir araç kullanmadan kendi fiziksel gücüyle, %45’inin ise bir alet yardımıyla gerçekleştirilmesi, şiddet uygulanan karakterde %7 oranında hasar oluşması, %99’ unda şiddet uygulayanın herhangi bir ceza almaması, eylemlerin %70,7’ sinin anti sosyal, %21.7’ sinin toplum yanlısı saldırganlık içermesi araştırmanın dikkat çeken diğer unsurlardır. Çizgi filmlerde daha çok fiziksel şiddete başvurulmakta, kahraman düzenin koruyucusu olduğu için cezalandırılmamaktadır.

Şiddet odaklı çizgi filmleri seyreden çocuklar şiddeti sorun çözmede etkin bir araç olarak görmekte ve sorunlara karşı farklı çözüm yolları üretememektedirler. Ekranda sürekli şiddeti izleyen çocuk bunu benimsemekte, şiddete karşı duyarsızlaşmaktadır. Bu benimseme ve duyarsızlaşmanın sonucunda, çocuk şiddeti doğal karşılamakta, şiddet uygulayan kişiye karşı tepkisi azalmakta ve başkalarına uygulanan şiddete tepkisiz kalmaktadır.

Çocuk "modellerle" öğrenmektedir. 3-6 yaş arasındaki çocukların kişilik gelişiminde özdeşim kurma isteği çok kuvvetlidir. Şiddetin genel tanımında var olan güç, hareket ve hızın yer aldığı Power Rangers, Action Man, He-Man gibi kahramanlar özdeşim kurma konusunda etkili olmaktadır. Çocuklar özdeşim kurarken genelde ebeveynlerini veya öğretmenlerini model almaktadırlar. Ancak bir model eksikliği veya yayınların sürekli izlenmesi durumunda çocuk model olarak film kahramanlarını tercih etmektedir. Çocuklar model olarak seçtikleri kahramanların özelliklerini günlük yaşamlarına ve oyunlarına yansıtmaktadırlar. Çünkü çocuklarda dürtülerini dizginleme yeteneği çok zayıftır. Çizgi kahramanlar davranışlarıyla çocuktaki saldırganlık dürtülerini harekete geçirebilmekte ve onu saldırgan yapabilmektedirler. Televizyondaki şiddeti uzun süre izleme, çocuklarda sabırsızlığa, dikkat bozukluğuna ve hiperaktiviteye neden olmaktadır.

Çizgi film kahramanları da zaman içinde değişime uğramaktadır. Sevimli karakterler sürekli savaşan kahramanlara dönüşmekte, metalik robotların vurdulu kırdılı sesleri, kedilerin ellerinde patlayan bombaların gürültüsü evleri doldurmaktadır. Çizgi filmlerde şiddetle şaka arasındaki ilişki günümüzde birbirine karışmaktadır. Eskiden Karagöz'ün Hacivat'ta attığı bir şamar, çocuğu güldürmeğe yeterken şimdi çizgi kahramanın düşmanına attığı bombalar küçük izleyicilere gülme öğesi sağlamaktadır.

Çizgi filmlerdeki şiddet görüntüleri ve gerçek dışı fanteziler 3-12 yaş dönemindeki çocukların bu yaş dönemine yönelik geçici korkularını kalıcı hale getirmekte, bu korkuların düzeltilmesini güçleştirmektedir. Çizgi filmler çocukta var olan korkulara yeni biçimler kazandırarak bu korkuları pekiştirmektedir. Günlük yaşamdaki somut olayların bu korkularla birleşmesi çocukta gerginliğe ve saldırganlığa yol açmaktadır.

Çocukların günlük olaylar içinde yaşadıkları korkular veya gövde gösterileri televizyon yayınlarında karşlarına çıktığı zaman güvensizlik duygusu daha şiddetli hale gelmektedir (Rogge, Jan Uwe.1989:77). Gerilim filmleri çocuğun kendini ekrandaki kahramanın yerine koymasına ve kendi bedenini algılamasına olanak vermektedir. Çocukların Heidi'de Tom ve Jerry'de gördükleri tehlikeler gerçek tehlikenin kopyalarıdır. Kaba kuvvet gösterileri, yıldırıcı takipler, kötü adamların öldürülmeleri, çocukların günlük yaşamda karşılaştıkları haksızlıklar yüzünden duydukları kin ve nefretin şiddet fantezilerinin ve korkuların açık göstergesidir. Çizgi filmlere duyulan hayranlık, ilk çocukluk günlerinin korkularını ve rüyalarını tekrarladığı için bu kadar güçlüdür. ABD içinde ve dışında çok büyük başarıyla dağıtılan çizgi filmlerde "şiddet" başköşeye oturmakta, bu yapımlar şiddet sayesinde büyük paralar kazanmakta daha da önemlisi kazandırmaktadır Medya ülkemizde de çoğu ABD yapımı olan ve şiddet içeren çizgi filmlere büyük oranda yer vermekte, çocukları şiddetin açık hedefi haline getirmektedir.

Çizgi film kahramanları "iyi" ve "kötü" olmak üzere ayrılmaktadır. İyi; düzenin, doğrunun koruyucusudur. Yüz ve vücut yapıları kişiliklerine uygun çizilmektedir. İyiler zeki ve daha ufak tefektirler. Kötüler ise, acımasız, iri-yarı, çirkin, aç gözlüdürler ve bu özelliklerini yansıtacak şekilde çizilmektedirler (Dorfman, Mattelart, 1987:538-539).

Ayrıca çocuklara yönelik çizgi filmlerde cinsiyet ayrımı da yapılmaktadır. Çizgi filmlerde erkek karakterlerin sayısı kadın karakterlerden daha fazladır. Erkek karakterler genelde güçlü, kuvvetli, akıllı ve tuttuğunu koparan kişiler olarak çizilirken, arada sırada boy gösteren dişi kahramanlar edilgen ve kişiliksizdir. Mesleki konumlarına göre erkek karakterler genelde polis, asker, pilot gibi etkin konuma sahiptir. Kadınlar sekreter, hemşire, telefon operatörü, prenses, denizkızı olarak boy göstermektedirler. Kadınlar arada sırada polis doktor bilim adamı olma şansına sahiptirler.

Süperman uzay polisi gibi düzen sağlayıcı rollerde görülen erkekler, olayların gidişatını değiştirme ve "hainleri" cezalandırma yetkisine sahiptirler. Çizgi filmlerde ana tema haline gelen şiddet her geçen gün artmakta ve bu şiddetin oranı bilimsel çalışmalarla tespit edilmeye çalışılmaktadır.

2. Ana Teması Şiddet Olan Çizgi Film Mesajlarının İçerik Analizi

Kanal D, Show TV, HBB, 'de 1 - 31 Mayıs 1998 tarihinde yayınlanan ve ana teması şiddet olan çizgi filmlerin içerik analizleri gerçekleştirilirken şiddet mesajları temel karşıtlıkları ile birlikte değerlendirilmiştir. Bunun nedeni ise günümüz koşullarında nefreti bilmeden sevginin değerinin, korkuyu yaşamadan cesaretin anlaşılamayacağı endişesinden kaynaklanmaktadır. Bu amaçla çizgi filmlerdeki mesajlar sözlü şiddet, fiziksel şiddet ve diğer mesajlar olmak üzere üç ayrı değişken olarak incelenmiştir.

2.1. Araştırmanın Amacı

Televizyon ekranlarından yayılan mesajlar düşünce ve inançlarımızı etkilemekte, şiddet reel dünyamızdaki görünümünü televizyonun hayal dünyasındaki ana haber bültenlerinden, dizilere, çizgi filmlere varıncaya kadar yaygınlaştırmaktadır. Bu durumdan ise en çok yaşamlarının ilk yıllarında medyadan yardım alan ve henüz savunma zırhını körpe beyinlerine yerleştirmemiş olan çocuklar etkilenmektedir.

Çalışma; televizyon izlenme oranları açısından daima yüksek rating alan ve masum gibi görünen çizgi film içeriklerinin ticari kaygılar söz konusu olduğunda nasıl yoğun şekilde şiddet mesajları ile izleyiciye aktarıldığını ortaya koymayı amaçlamaktadır. Çalışma çizgi filmlerde yer alan şiddet sahnelerinin içerik özelliğini, şiddet sahnelerinin sayısını ve süresini, şiddetin sunum biçimini, iletinin içeriğini belirlemeyi hedeflemektedir.

Araştırmanın varsayımları şu şekilde belirlenmiştir:

1. Televizyon kanalları çocuklara yönelik çizgi filmlerde yoğun şekilde şiddete yer vermektedir.
2. Çizgi filmler şiddete dayalıdır.
3. Çizgi filmlerde mesajlar tekrarlayan şekilde ve sürekli olarak kuvvetli biçimde verilmektedir.

2.2. Araştırmanın Yöntemi Kapsam Ve Sınırlılıkları

Çizgi film analizinde sözel ve fiziksel şiddet temel değişkendir. Diğer değişkenler ise mesajların olumlu olumsuz olması, normal ya da olağanüstü durum veya olaylara yer verilmesidir. Bu çalışmada içerik çözümlemesi yöntemini çizgi film mesajlarını analiz etmede kullandık. İletişim biliminde içerik analizi öncelikle haber aktörlerinin iletilerinin, medya içeriklerinin incelenmesinde ve iletişim araştırmalarının gerçekleştirilmesinde kullanılmaktadır. İçerik analizi, varsayımların formüle edilmesi ve buradan hareketle oluşturulan değişkenlerin kategori sisteminde somutlaştırılmasına dayanan bir araştırma yöntemidir (Alver, 2003: 241). İçerik çözümlemesi bazı şeylerin miktarını (şiddet, meslek türleri vs.) bazı iletişim biçimi örnekleminde (çizgi filmlerde, haberlerde) ölçmeye (saymaya) dayanan araştırma tekniğidir.

Araştırma kapsamında bir aylık zaman diliminde (1-31 Mayıs 1998) hafta sonu üç TV kanalında (Kanal D, Show TV, HBB) yayınlanan toplam 20 çizgi film genel değerlendirme tabloları içinde, mesajlarına göre (Sözlü şiddet; hiddet, alay etme, nefret, emir, korku, bağırma, intikam, tehdit, argo, Fiziksel şiddet; güç gösterme/kullanma, vurma, itme, çevre ve eşyaya zarar verme, ateşli ve kesici silah kullanma, Diğer mesajlar; olumlu olumsuz, olağanüstü olay ve durumlar, normal konuşma cümleleri ve olaylar) toplam 18 ayrı mesaj olarak analiz edilmiştir.

Ana teması şiddet olan çizgi filmlerin genel dağılım tablosunda çizgi filmin adı, türü, yapım yeri, yayın kanalı, yayın süresi ve yayın adedine yer verilmiştir. 1-31 Mayıs 1998 tarihinde hafta sonları yayınlanan ve ana teması şiddet olan çizgi filmlerin şiddet içeren mesajları temel zıtlıklar dikkate alınarak incelenmiştir. Bu mesajların sayı ve oranları tablo haline getirilmiştir.

2.3.Elde Edilen Bulgular

Kanal D, Show TV, HBB'de 1 - 31 Mayıs 1998 tarihleri arasında gösterilen ve ana teması şiddet olan çizgi filmlerde yer alan şiddet unsurları kantitatif (niceliksel) ve kalitatif (niteliksel) analize tabi tutulmuştur.

2.3.1. Şiddetin Kantitatif (Niceliksel) Analizi

Ana Teması Şiddet Olan Çizgi Filmlerin Genel Dağılım Tablosu

Tipoloji	Çizgi Filmin Adı	Türü	Yapım Yeri	Yayın Kanalı	Yayın Süresi	Yayın Adedi
Çizgi Film	Dragon'un Gücü	Bilim Kurgu	A.B.D.	Kanal D	25 dk.	8
Çizgi Film	Kızıl Baron	Bilim Kurgu	Japonya	Kanal D	20 dk.	8
Çizgi Film	Robocop	Bilim Kurgu	A.B.D.	HBB	25 dk.	3
Çizgi Film	Action Man	Bilim Kurgu	A.B.D.	Show TV	20 dk.	1
						Toplam 20

Tablo 1: Kanal D, HBB, Show TV'de yayınlanan ve ana teması şiddet olan çizgi filmlerin genel dağılım tablosu, 1 - 31 Mayıs 1998 tarihinde hafta sonları televizyon ekranlarında yayınlanan çizgi filmlerin adı, türü, yapım yeri, yayın kanalı, yayın süresi ve yayın adedini göstermektedir.

2.3.2. Şiddetin Kalitatif (Niteliksel) Analizi

İÇERİK ANALİZİ	KANAL D		KANAL D		HBB		SHOW TV	
	Kızıl Baron		Dragon'un Gücü		Robocop		Action Man	
SÖZLÜ ŞİDDET	Sayı	Oran	Sayı	Oran	Sayı	Oran	Sayı	Oran
Hiddet	22	%3.40	22	%4.19	11	%4.84	1	%2.56
Nefret	12	%1.85	27	%5.14	7	%3.08	2	%5.13

Alay	8	%1.23	15	%2.85	8	%3.52	1	%2.56
Tehdit	24	%3.71	30	%5.71	8	%3.52	2	%5.13
Argo	19	%2.94	13	%2.48	11	%4.84	-	%-
Emir	30	%4.64	46	%8.76	30	%13.22	2	%5.13
Korku	26	%4.02	21	%4.00	7	%3.08	1	%2.56
Bağırma	180	%27.86	104	%19.81	33	%14.54	4	%10.26
İntikam	7	%1.08	9	%1.71	4	%1.76	1	%2.56
FİZİKSEL ŞİDDET								
Güç gösterme/kullanma	27	%4.18	29	%5.52	6	%2.64	-	%-
Vurma	89	%13.77	38	%7.24	11	%4.84	4	%10.26
Çevre ve eşyaya zarar verme	16	%2.48	37	%7.05	14	%6.17	2	%5.13
Ateşli, kesici silah kullanma	51	%7.90	30	%5.71	38	%16.74	7	%17.95
İtme	56	%8.69	24	%4.57	8	%3.52	5	%12.82
DiĞER MESAJLAR								
Olumlu (sevgi, dostluk)	21	%3.25	17	%3.24	7	%3.08	3	%7.70
Olumsuz(yalan, kıskanma)	19	%2.94	18	%3.43	5	%2.20	2	%5.13
Olağanüstü olaylar	11	%1.70	8	%1.52	3	%1.32	-	%-
Normal ve sıradan olaylar, konuşmalar	28	%4.33	37	%7.05	16	%7.05	2	%5.13
	646	%100	525	%100	227	%100	39	%100

Tablo 2: Kanal D, HBB, Show TV'de yayınlanan ve ana teması şiddet olan çizgi film mesajlarının sayısı ve oran olarak karşılaştırılması

Kanal D, Show TV ve HBB'de 1-31 Mayıs 1998 tarihinde yayınlanan ana teması şiddet olan çizgi filmlerin şiddet mesajlarının sayısına baktığımız zaman Kanal D'de yayınlanan Kızıl Baron adlı çizgi filmin toplam 646 şiddet mesajı ile aynı kanalda yayınlanan Dragon'un Gücü (525) çizgi filmini geride bıraktığı görülmektedir. HBB'de yayınlanan Robocop (227) ve Show TV'de yayınlanan Action Man (39) ise daha az sayıda şiddet mesajı içermektedir. Robocop ve Action Man'de şiddet mesajlarının sayısının diğer iki çizgi filme oranla daha az olmasında söz konusu dönemde Robocop'un üç kez, Action Man'in de bir kez yayınlanmış olması önemli rol oynamıştır.

Tüm çizgi filmlerde bağırma sayısının diğer mesajlara oranla iki kat daha fazla olduğu ve ilk sırada yer aldığı görülmektedir. Bağırma sayısının çok fazla olmasının nedeni çocukların ilgisini devamlı ayakta tutabilmek için tüm eylemler çizgi kahramanlar tarafından (alay, tehdit, vurma, ateş etme, emir, korku vs.) şiddetli bağırma eşliğinde gerçekleştirilmektedir. Kızıl Baron, Dragon'un Gücü'nde ilk sırada bağırma yer alırken, Robocop ve Action Man'de ilk sırada ateşli ve kesici silah kullanmak bulunmaktadır.

Kızıl Baron'da şiddet mesajları sayısı sıralamasında vurma ikinci sırada yer almaktadır. Dragon'un gücünde ikinci sırada emir, Robocop'ta bağırma Action Man'de ise itmek görülmektedir. Kızıl Baron'da itmek üçüncü sıradadır. Dragon'un Gücü'nde ve Action Man'de vurma, Robocop'ta ise emir üçüncü sırada yer almaktadır. Kızıl Baron'da ateşli ve kesici silah kullanmak, Dragon'un Gücü'nde çevre ve eşyaya zarar vermek, Robocop'ta normal ve sıradan konuşma cümleleri dördüncü sırada bulunmaktadır. Action Man'de dördüncü sırada olumlu mesajların yer alması ilginçtir.

Kızıl Baron'da mesajların sayısının çokluğu bakımından emir beşinci sırada yer alırken, Dragon'un Gücü'nde ateşli kesici silah kullanmak, Robocop'ta çevre ve eşyaya zarar vermek, Action Man'de nefret, tehdit, emir, çevre ve eşyaya zarar vermek, ateşli ve kesici silah kullanmak, normal sıradan konuşma cümleleri beşinci sırada görülmektedir. Kızıl Baron'da altıncı sırada normal sıradan konuşma cümleleri yer alırken, Dragon'un Gücü'nde tehdit, Robocop'ta argo ve vurma, Action Man'de ise alay, korku, sayı sıralamasında altıncı sırada bulunmaktadır. Kızıl Baron ve Dragon'un Gücü yedinci sırada güç gösterme ve kullanımına ilişkin mesajlara yer verirken, Robocop'ta yedinci sırada alay, tehdit, itme gibi şiddet mesajları görülmektedir.

Kızıl Baron'da sekizinci sırada korkuya Dragon'un Gücü nefrete yer verirken, Robocop'ta sekizinci sırada korku nefret ve olumlu mesajlar bulunmaktadır. Dokuzuncu sırada Kızıl Baron tehdit mesajlarına yer vermektedir. Dragon'un Gücü'nde dokuzuncu sırada itmek, Robocop'ta ise dokuzuncu sırada güç göstermek ve kullanmak görülmektedir. Kızıl Baron ve Dragon'un gücü onuncu sırada hiddet mesajlarına yer vermektedir. Her iki çizgi filmde de hiddet mesajlarının sayı olarak aynı (22) olması ilginçtir. Robocop'ta onuncu sırada olumsuz mesajlar bulunmaktadır. Kızıl Baron'da onuncu sırada olumlu mesajlar görülmektedir. Dragon'un gücü on birinci sırada korkuya Robocop ise intikam mesajlarına yer vermektedir. Kızıl Baron ve Dragon'un Gücü'nde on ikinci sırada olumsuz mesajlar, Robocop'ta on ikinci sırada olağanüstü olay ve durumlar görülmektedir. Kızıl Baron'da çevre ve eşyaya zarar vermek on üçüncü sırada bulunmaktadır. Dragon'un Gücü'nde ise on üçüncü sırada olumlu mesajlar görülmektedir. Kızıl Baron'da on dördüncü sırada nefret, Dragon'un Gücü'nde on dördüncü sırada alay yer almaktadır. Kızıl Baron şiddet mesajlarının sayı sıralamasında olağanüstü olay ve durumlara on beşinci sırada yer verirken, argo Dragon'un Gücü'nde on beşinci sıraya yerleşmektedir. Kızıl Baron'da on altıncı sırada alay Dragon'un Gücü on altıncı sırada intikam mesajlarına yer vermektedir. Kızıl Baron'da on yedinci sırada intikam, Dragon'un Gücü'nde on yedinci sırada olağanüstü olay ve durumlar görülmektedir.

Sonuç

Hızla gelişen iletişim teknolojisi yayıncılık alanında dil ve kültür farklılıklarını ortadan kaldırmakta, evrensel kültür ürünü olan çizgi filmlerin her yaş grubundaki izleyiciye televizyon ekranlarından kolaylıkla ulaşmasını sağlamaktadır.

Televizyon verdiği mesajlarla çocukları etkilemekte, olumlu mesajlar çocukların fiziksel ve zihinsel gelişimine katkı sağlarken, olumsuz mesajlar ise etkiye en açık olan çocuklar üzerinde yıkıcı sonuçlar doğurmaktadır. Uyarı bombardımana tutulan çocuk, algıladıklarını seçme ve değerlendirme zamanını bulamamakta, ekranda gördüklerini gerçek olarak benimsemektedir.

Çizgi filmlerde şiddetin ana tema olarak kullanıldığını ortaya koymayı amaçlayan çalışma ile çizgi filmlerde şiddet mesajlarının yoğun olarak ve tekrarlayan şekilde yayınlanmakta olduğu tespit edilmiş, böylece ikinci ve üçüncü varsayımımız doğrulanmıştır. Bu noktada şiddetin öğrenilebilen bir davranış olduğuna dikkat çekmek gerekmektedir. Şiddet toplumların tarih boyunca şahit olduğu bir eylemdir. Elbette TV şiddeti var etmemekte, şiddet toplumda aile içinde, okulda, maçlarda, mecliste her yerde yaşanmaktadır. Ancak TV kanallarında şiddet içeren görüntülere yoğun olarak yer verilmesi şiddeti yaygın hale getirmektedir.

İçerik analizini gerçekleştirdiğimiz söz konusu çizgi filmlerde tüm mesajlar "bağırma" eşliğinde verilmektedir. Bağırma oranının bu derece yüksek olmasının nedeni çocuk izleyicinin ilgisini uzun süre ekranda tutabilmektir. Problemin çözümü noktasında özellikle çocuklara yönelik programların öz denetimden geçirilmesi, sorumlu yayıncılık ilkesi ile hareket edilmesi ve titizlikle hazırlanan yasal düzenlemelerle denetimin sağlanması gerekmektedir.

Gelişmiş ülkelerde çizgi filmler televizyon yasalarıyla korunurken, yayınlanan çizgi filmlerin yerli üretim olması zorunluluğu getirilmektedir. Böylece hem kültür hem de sanatçı korunmaktadır. Türkiye'de ise animasyon endüstrisi henüz emekleme döneminindedir. Çocuk eğitim ve psikolojisinde önemli rol oynayan çizgi film üretimine yeterli kaynak aktarılamamakta, böylece ülke kültür ve geleneklerinin benimsenmesi ile yurtdışı tanıtımın da büyük pay sahibi olan çizgi film sektörü gelişme kaydedememektedir. Televizyon kanalları pahalıya üretmek yerine daha ucuz olan yabancı animasyonları satın almak amacıyla yurtdışına yönelmektedir. Zira program pazarının temel dinamiğini izleyici istek ve beklentilerinden ziyade ekonomik göstergeler belirlemektedir. Oysa Türk televizyon dizilerinin uluslar arası alanda kazanmış olduğu başarı, çizgi film üretimine de yansıtılabilir. Desteklendiği takdirde Türk çizgi filmlerinin de en azından ortak kültür değerlerine sahip ülkeler tarafından ilgiyle izlenebileceği göz önünde bulundurulmalı, Türk animasyon endüstrisinin küresel pazarda optimum seviyeye ulaşmasını sağlayacak fon ve teşvikler yaratılmalı, gerekli yasal düzenlemeler yapılmalı, teknik yatırımlar gerçekleştirilmelidir.

Kaynakça

- Adler, Richard P., Lesser, Gerald S., Meringoff, Laurene K. Robertson, Thomas S., Ard, Scott (1981). The Effects Of Television Advertising On Children, Toronto, s.21
- Alver, Füsün (2003). Basında Yabancı Tasarımı ve Yabancı Düşmanlığı, Der Yayınları, İstanbul, s.241
- Bandura, Albert. (1977). Social Learning Theory. Englewood Cliffs, N. J: Prentice Hall.
- Basore, KA. (2008). The context of violence in children's television programs. Arts In Communication Master Thesis, University Of Arkansas, Arkansas, Amerika Birleşik Devletleri.
- BEBKA (2017) <https://www.bebka.org.tr/admin/datas/yayins/150/1496672765.pdf> Erişim Tarihi: 26.03.2018
- Berkowitz, L. (1993). Aggression: Its causes, consequences and control. New York: McGraw-Hill.
- Charon, Jean Marie (1992) Medya Dünyası, İletişim Yayınları, İstanbul, s.56
- Comstock, George A., Rubinstein, Eli A. (1974). Television and Social Behavior, c.1, Rockville-Maryland, s.6
- Coyne, Sarah M., Whitehead, Emily (2008) Indirect Aggression in Disney Films, Journal of Communication ISSN 0021-9916, 382-395, doi:10.1111/j.1460-2466.2008.00390.x,
- Dorfman, Ariel, Mattelart, Armand (1987). Armand The Great Parachutist, American Media and Mass Culture, Uni.of California, s.538-539
- Dorfman, Ariel, Mattelart, Armand (1997) Eperyalist Kültür Sanayi ve Walt Disney, Gözlem Yayınları, İstanbul, s.35
- Fromm, Erich (1994). Sevginin ve Şiddetin Kaynağı, Çeviren: Yurdanur Salman-Nalan İçten, İstanbul, Payel Yayınları
- Funk, JB., Baldacci, HB., Pasold, T., Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27, 23-39.
- Klein, H., Shiffman, K.S. (2008). What animated cartoons tell viewers about assault. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 16,2,181-201.
- Kort Butler, L.A. (2012): Rotten, vile, and depraved! Depictions of criminality in superhero cartoons. *Deviant Behavior*, 33(7), 566-581. doi: 10.1080/01639625.2011.636718
- Michaud, Yves (1991), Şiddet, İstanbul, İletişim Yayınları
- Murray, John P. Kippax, Susan (1979). Advances In Experimental Social Psychology, C.12, New York, S.273
- Murray John P. (2008) Media Violence: The Effects Are Both Real and Strong. *American Behavioral Scientist*, 51(8) 1213-1214.
- Miranda, P., McCluskey, N., Silber, B.J., Von Pohle, C., Bainum, C.K. (2009). Effect of adult disapproval of cartoon violence on children's aggressive play. *Psi Chi Journal of Undergraduate Research*, 14(2), 79-84.
- Özerkan, Şengül (1996). "TV'de şiddet öğesi ve çizgi filmler" *Marmara İletişim Dergisi*, İstanbul, Sayı 10, Ocak, s.2
- Pazarbaşı, Betül (1998). Görsel Medyada Şiddet: Ana Teması Şiddet Olan Çizgi Filmlerin İçerik Analizi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo-Televizyon Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Doktora Tezi
- Pecora, N., Murray, J.P., & Wartella, E. (2006) Children and television: 50 Years of research. Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Peters, K.M., Blumberg, F.C. (2002). Cartoon violence: Is it as detrimental to preschoolers as we think? *Early Childhood Education Journal*, 29(3),143-148.
- Rieber, Robert W. (1991). The Psychology of War and Peace: The Image of the enemy, New York, s.131-153
- Rogge, Jan U. (1989). Televizyon Video Delileri, Çev: Leman Çalışkan, Afa Yayınları, İstanbul, s.77
- Thomas, Bob (1991). Disney's Art of Animation-From Mickey Mouse to Beauty and the Beast, New York, s.24-25
- UNCTAD (2016). CREATIVE ECONOMY OUTLOOK AND COUNTRY PROFILES: Trends in international trade in creative industries http://unctad.org/en/PublicationsLibrary/webditcted2016d5_en.pdf Erişim Tarihi: 25.03.2018
- Uyguç, Ünal (1997). Televizyon Programcılığı Ders Notları, İ.Ü. Yayınları, İstanbul, s.27
- Wilson, B.J., Smith, S.L., Potter, W.J., Kunkel, D., Linz, D., Colvin, C.M., et al. (2002). Violence in children's television programming: assessing the risks. *Journal of Communication*, March, 5-35.

İnternet Kaynakları

<http://www.tdk.gov.tr> Erişim Tarihi. 23.10.2017

TV Kanalları

Kanal D	1-31 Mayıs 1998
Show TV	1-31 Mayıs 1998
HBB	1-31 Mayıs 1998