

## **KÜLTÜR VE EĞİTİM AÇISINDAN ANİMASYONLAR<sup>1</sup>**

### ANIMATIONS IN CULTURE AND EDUCATION

Dr. Öğr. Üyesi Mualla MURAT

İstanbul Aydın Üniversitesi, muallamurat@yahoo.com İstanbul/Türkiye

Gizem GÜLKANAT

İstanbul Aydın Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe Öğretmenliği ggulkanatt@gmail.com İstanbul/Türkiye

### **ÖZET**

Bu araştırmada, 2017 yılında vizyona giren (7) animasyonlarda öne çıkan eğitimsel işlevler Mesaj-Index ile saptanmıştır. Etik, psikolojik, sosyolojik, ekonomik ve öteki iletiler olmak üzere başlıklara ayrılmıştır. Bu çalışmada, incelenen filmler aile-toplum-birey açısından ele alınmıştır.

Hedef kitlesi 6-12 yaş grubu olan animasyonlar görünürde zevk ve eğlence amacıyla izlenirken, verdiği mesajlarda eğitim açısından pek çok işlevi bulunmaktadır.

Yeni neslin kültür ve ahlak anlayışını da temellendiren animasyonların; bilişsel, duyuşsal ve dilsel açıdan yeterince incelenmediği görülmektedir.

Kültür öğeleri, toplumun inanç ve ahlak nizamını dikkate alarak kültür yapısı içindeki yerini alır. Kitle iletişim araçlarının toplum algısına etkisi inkâr edilemez. Bu gerçek üzerinden Kitle İletişim Araçlarının verileri Eğitim Fakülteleri'nde çeşitli metot ve tekniklerle incelenmesi gerekir.

Öğretmen adaylarının yetiştirecekleri nesille ortak paydası bulunmalıdır. Masal, fabl ve hikâye türlerinin etkisi görülen bu animasyonlar çocuğun kişilik gelişimi açısından artı ve eksileri tespit etmemize yardımcı materyallerdir.

Bu materyallerin çalışılmasında edebi türlerin analiz metotlarında yararlanılabilir. Bu çalışmada masal türünün analizinde kullanılan metotlardan faydalanılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** kültür, medeniyet, eğitim, animasyon

### **ABSTRACT**

In this study, the educational functions that emerged in 2017 (7) animation were determined with the Message-Index. Ethical, psychological, sociological, economic and other messages are divided into headings. In this study, the films reviewed were discussed in terms of family-society-individual.

Animations with target groups of 6-12 age group are observed for entertainment and fun while they have many functions in terms of education.

Animation of the new generation based on culture and morality understanding; cognitive, affective and linguistic aspects are not adequately examined.

The cultural elements take their place in the cultural structure by taking into consideration the belief and morality of society. The effect of mass media on public perception cannot be denied. From this point of view, the data of Mass Media should be examined in various faculties of Education by various methods and techniques.

Prospective teachers should have a common denominator to the generations they will grow. These animations, which are influenced by fairy tale, fable and storytelling, are materials that help us to identify the pros and cons of the child's personality development.

These materials can be used in the analysis methods of literary genres. In this study, the methods used in the analysis of fairy tales have been used.

**Keywords:** culture, civilization, education, animation

### **1. GİRİŞ**

Çocuğun kişilik gelişimindeki en önemli iki ihtiyacından birisi aidiyetçilik, diğeri ise sevgidir. Sevgiyi, ailesi ve yakın çevresi eylem olarak gösterirken, aidiyetçilik duygusunu aile ile birlikte çevreden dolayısıyla toplumdan alır. Aidiyetçilik duygusunun gelişmesi için toplumun değerlerini

<sup>1</sup> Makalenin özeti IV. Uluslararası Mardin Kültür ve Medeniyet Kongresi Özet Kitabında yayınlanmıştır.

tanınması, bilmesi ve kullanması gerekir. Bunu yapabilen birey kendisini toplumun dışında görmediği için topluma ait olma duygusu ve kabulleri kişilik kazanmasını sağlar. Birey toplumu yüzyıllar boyunca birikmiş kültürü ile tanır.

Kaplan; kimlik kavramının Aydınlanma çağından itibaren, psikoloji ve sosyal psikoloji alanında yer aldığını, günümüzde ise toplumsal ve siyasal boyut kazandığını belirtir. Ona göre kimliğin iki tür bileşeni vardır. 1) Tanımlama ve tanınma, 2) Aidiyet.

Aidiyetçiliği sadece bulunma anlamında aileden alan çocuk en geniş boyutunda ve tüm değerleriyle eğitim yoluyla alabilir. Edebiyatın kişilik oluşumuna etkileri olduğu gibi animasyonlar da sosyal ve doğal bir ortamda kişilik için gerekli aidiyetçiliği geliştirir.

Hayatını kültürle sürdüren canlı türü yalnızca insandır. Bireyin kişiliği ve toplumun kültürü, aynı süreç içinde oluşur. Aynı süreçte, birey açısından bakılınca bireyin kişiliği, toplum açısından bakılınca kültür ön plana çıkar.

Özakpınar, “İnsan Düşüncesinin Boyutlarında” Kültür ve Medeniyet kavramlarının üzerinde durur. İki aşamalı olarak ele aldığı bu kavramları ilk aşamada; eylemlere yön veren, kurallar koyan, inanç ve ahlak nizamını, ikinci aşamada ise bu kavramların insan zihniyle akıl yürütmesini ve yeni sonuçlar elde etmesini bunları bilinçli olarak kullanmasını anlatır. (Özakpınar,2014a)

Özakpınar, “Kültür ve Medeniyet Üzerine Denemeler” eserinde ise Avrupadaki Batı Medeniyeti ile Türkiye'nin mensup olduğu İslam Medeniyetine aykırı olmayan bilim ve teknolojiyi kültür ögesi olarak kabul eder. (Özakpınar,2014b)

Kültür değişimleri ve Batılılaşma bugün ülkemizde bir kaos olarak görülmektedir. Aslında dikkatli ve bilinçli olarak bakıldığında Batılılaşmadaki medeniyet kavramı maddi değerler üzerine kurulmuştur. Bilim ve teknolojinin getirdiği bu imkanlarla gelişen çeşitli felsefi düşünceler Doğudakinin tam tersine daha çok birbiriyle çelişen ve sadece insanı esas alan düşüncelerdir. Tanzimattan bu yana Batıya olan özentinin düşe kalka yürümeye çalışan bir toplum olarak maruz kaldığı tehlikeler, sapkınlıklar, uyuşturucu bağımlılığı, ‘show’ adı altında yapılan hayasızlıklar, pozitif düşünce kılıfı içinde inanç düşmanlığı gibi sorunları ortaya çıkarmıştır.

“Dil Kültür ve Çağdaşlaşma” da Yediyıldız, toplumlar kültürleriyle kişilik kazanırlar, kültür milli dille ifadesini bulur, milli dille bulunur, taşınır. Kültürün bilim, düşünce, siyaset, yönetim, sanat, hukuk ve bunun gibi bütün boyutları dilde doğar. Her kültür diğer kültürleri çok iyi bilerek kendi kültürünü zenginleşmesini dinamizmini, yaratıcılığını ve özgünlüğünü koruyarak sürdürebilmedir. (Yediyıldız,2003)

Animasyon filmlerde kullanılan dilin, kültür ilişkisinin yanı sıra kimlik ve kişilik kazandırması bu sektörün o toplumu evrensel değerlere ulaştırmasını sağlar.

Binlerce yıllık kültür yaratıcısı olan Türk toplumunda, üçüncü binyılın eşliğinde, bilimden birinci derecede sorumlu olan kişilerin “Türkçe ile bilim yapılmaz!” diyebilmelerinin nasıl açıklanması gerektiğini bilemiyorum. Dili de kültürü de insan yaratır. İşler, geliştirir. Türkçe ile bilim yapılamaz demek, kişinin kendi kendini inkarıdır... Beceriksizliğin ve yabancılaşmışlığın simgesidir. “Yabancı dille öğretim” de, bu inkarın, beceriksizliğin ve kolaycılığın ürünüdür. Daha önce de belirtildiği gibi, toplumları sömürgeleştirmekten ve ülkeleri pazar hâline getirmekten başka ne işe yaradığı çok tartışma götürür. (Yediyıldız,2003)

Günümüzde ihmal edilen en önemli sektörlerden biride kültür endüstrisidir. Batı, en ufak bir kültür ögesini dâhi her alanda uluslararası boyutta kullanarak dilini ve varlığını evrenselce ulaştırmıştır. Edebiyatı, sanatı ve kültürü endüstri amaçlı kullanamadığımız için Batı'dan daha geri kalmış görünmenin yanı sıra altı yüz yıl üç kıtaya yayılmış geçmişi olan bir millet olmamıza rağmen dilimiz ve kültürümüz hak ettiği değeri görmemiştir.

Minyatürlerden fıkralarına, türkülerinden gazavatnâmelerine, ninnilerinden romanlarına destanlarından hikayelerine, masallarına, gölge oyunlarına kadar bütün kültür öğeleri sosyolojik, psikolojik, ekonomik vb. motif ve iletileri alan uzmanları tarafından ciddi bir titizlikle incelenmesine rağmen bunların evrensel boyutlara ulaşmaması oldukça üzücüdür.

*Ney hadîs-i râh pür hûn mîküned*

*Kıssahahâ-yi ışk-ı mecnun mîküned*

Ayvazoğlu, Mevlana'nın dizesinden ney ile Mecnun'un aynı yolda farklı kıssalarını dile getirerek uykudayken çok mantıklı gelen rüyaların uyandıktan sonra nasıl saçma olduğunu Gazali'nin yorumlarıyla söyler. Minyatürdeki figürlerin hareketlendiğini düşünerek kukla ve gölge oyununa benzettir. Aristo'nun anladığı manada soylu olamayacak hayal perdesindeki gölgelerin aslında bu dünyanın kendisinden daha saçma olduğunu daha absürt olduğunu aktardıklarını belirtir. Sufilerin, İslam sanatları hakkındaki görüşlerini anlayabilmek gerçekte görünen arasındaki ilişkiyi doğru tespit etmemize bağlıdır.

İonoco, kukla oyunu için aynı yorumu yapar. Karagöz ve Hacivat basit bir gölge oyunu olmalarına rağmen büyük bir halk kitlesini etkilemiş sosyal hayatın her türlü sorununu dile getirerek gerekli mesajları vermiştir. Bütün bunlar göz önüne alınarak animasyon film sektörü ülkemizde ihtiyacı karşılayacak şekilde bir an evvel Eğitim Politikasında yerini almalıdır.

Ayvazoğlu aynı eserde son iki yüz yıldır dünya siyaset ve ekonomisini Batı hâkim olduğu için Batı'dan etkilenen toplumların sanatçıları ve aydınları da maalesef ibda gücüne ulaşamamakta, takipçi ve taklitçi olarak kalmaktadır diyerek her toplumun kendi kültürünü çok iyi bilmesi gerektiğini savunur.

Avrupa'da bilim ve teknoloji her alanda olduğu gibi kültür ekonomisini de bizden önce öne çıkarmıştır. Bilinçsizce aldığımız alışveriş ve eğlence sektörlerindeki sihirli öge kültürel değerlerdir.

Kültür endüstrisi, kültürün metalaştırılarak ve tektürleştirilerek yönetilmesiyle ortaya çıkan şeyleştirilenin temel sorumlusudur. Bu süreçte, kültür endüstrisinin yaşam iksiri olan reklam ve eğlence de sahteliği açık olan kültür metalarının bastırılması zor bir istekle satın alınmasını ve kullanılmasını sağlar. (Özdemir,2009)

Yaşamdaki her türlü değer, kültür ile ekonominin iş birliğiyle yaratılabilmektedir. Yaşamın temelini oluşturan değer, bir yanıyla kültüre diğer yanıyla da ekonomiye dayanmaktadır. Kültürel ekonomik bakış açıları, genel anlamda kültürün değerini etkisizleştirmekten çok belirginleştirmektedir. Kültürel ekonomik değeri belirginleşen gelenek kültürü, dolayısıyla gelenek kültürü araştırmaları yaşamın diğer alanları için daha önemli hale gelmektedir. (Özdemir,2018)

İnsanın evrene, evrenin insana kattığı ve içinde bulunduğu toplumla yaşama biçimi oluşturduğu kültür bilinçli kullanıldığı takdirde toplumların ilerlemesini, bilinçsiz kullanıldığı zaman ise kaybolmasına sebep olur.

Özkan, kültürü bireyin doğuştan getirmediği, sonradan kazanılmış öğretiler olarak en az doğuştan gelmiş özellikler kadar önemli olduğunu yemek içmekten giyinip kuşanmaya kadar yaşama biçimi, dini, dili de dahil olmak üzere biliminde biçimlendirdiği değer olarak görür ve toplumsal evrimleşmenin kültürle sağlandığını söyler. Kültür yozlaşmaya başladığında bu evrimleşmenin çürüdüğünü özellikle de popüler kültüre dikkat edilmesi gerektiğini belirtir.

Kültür her milletin kendi yaşama biçimidir. Örneğin; Türklerde aile yapısı kültür olarak geniş aileyi oluşturacak şekilde isimlendirilmiştir. İngilizlerde evlendikleri eşin anne-babası için kanunen anne (grandmother) kanunen baba anlamında (grandfather) kullanılırken, Türklerde eşlerinin anne-babalarına aynı ilgi ve saygıyla anlamlandırılan ve mitolojide önemi olan kayın ağacından gelen kayınanne-kayınbaba isimleri verilmiştir. Bu farklılıklar, her toplumun milli kültürünü oluşturur.

Millî kültür, bir toplumu oluşturan bireylerin birçoğunun katılımı ile meydana gelen kültürdür. Toplumsal hâsılayı yaratan bir toplumun içerisinde bulunan ilişkilerin ortaya çıkardığı yapının, mevcut olan farklılıkları dışlamadan ve onları da içeren bir bütünlüğün ifade edilmiş biçimidir (Özen, 2014, s.62)

Kafesoğlu'na göre ise millî kültür, millet adı verilen canlı organizmanın ruhu ve beynidir. Nasıl ki canlı bir organizma ruhsuz ve bedensiz yaşayamazsa ondan daha da karmaşık olan millet de kültür olmadan yaşayamaz. Bir milletin mal olmuş ruhi değerleri, ahlaki yapısı millî kültüre dayanmalıdır ki bir anlam ifade edebilsin. (Kafesoğlu, 1995)

Birey ve toplum için ortak paydayı sağlayan kültür, Milli Eğitim Bakanlığı'nın amaç ve kazanımlarında yer almaktadır. Bu amacın gerçekleşmesi için de eğitiminin çocuğun kendi çağının özelliklerini iyi bilmesi gerekir. Eğitimci ve ebeveyn çocuk ile arasında nesil farkı vardır. Bu fark dikkate alınarak kültürel gelişim eğitime yansıtılmalıdır. Bu yansıtmayı sağlayacak en önemli materyal günümüz çocuğunun ilgi alanı olan animasyonlardır.

Çocuğun karakterinin belirlendiği, temel insanî değerlerin ve kültürel yapının çocuğa aşılandığı, ailenin ve toplumun doğru bildiklerini ona en yoğun şekilde aktardığı “çocukluk” adı verilen süreci etkileyen pek çok unsur vardır. Bu dönemde algı ve öğrenme o kadar hızlı ve yoğundur ki, hemen her şey öğrenme ve eğitim sürecine dâhil olur. Çocuğun eğitim sürecinde yer alan önemli unsurlardan biri de çizgi filmidir (Fedakar, 2011, s. 108). Henry A. Giroux'un ifadesine göre toplumsal değerleri öğretme hususunda çizgi filmler; aile, okul ya da dinî kurumlara göre daha güçlüdür. (Akt. Muratoğlu, 2009)

J. Locke çocuk zihninin “tabula rasa” (boş levha) olduğunu savunur. Çocukların boş bir zihne sahip olarak doğduklarını ve zihinlerinin sosyal çevresinden edindiği deneyimler ve beceriler ile zaman içerisinde doldurulduğunu belirtir.

Çocuklara yönelik yapımların dünyaca bilinen şirket sahiplerinden Walt Disney'in niçin bu alana ilgi duyarak yatırımlarını çocuklara yönelik yaptığını açık bir şekilde gösterir niteliktedir: “Çocuğun zihninin boş bir defter olduğunu düşünürüm. Yaşamın ilk yıllarında bu deftere çok şey yazılır. Bu yazıların niteliği, çocuğun yaşamını derinden etkiler” (Akt. Muratoğlu, 2009)

J. Locke tespitini iyi değerlendiren Disney günümüzün otoritesi olmuştur. Bu konuda olumsuz eleştiriler de alan Disney filmleri çocukların vazgeçilmez bir ilgi alanıdır.

Animasyonlar, grafiklerin belli bir senaryo doğrultusunda canlandırılması işlemidir. Animasyonlu eğitim esnasında gerçek zaman içerisinde insanın gözlemleyemeyeceği sürede meydana gelen olaylar daha hızlandırılmış bir yapı içerisinde rahatlıkla öğrenciye sunulabilmekte ve öğrenci bu yapı içerisinde anlamadığı bir noktayı animasyonu durdurarak, geri alarak daha etkili ve kalıcı bir şekilde görebilmektedir. (Aktürk, Yazıcı, Bulut, 2013)

Araştırmacılar animasyonların gelecekte eğitimde alfabemiz gibi standart olarak kullanılacağı fikrini savunmuşlardır (Daşdemir, akt. Özcan, 2008).

Animasyon tekniğinin de öğrencilere soyut olaylara ya da varlıkları somutlaştırarak ve zihinde canlandırmayı sağlayarak zengin bir öğrenme ortamı oluşturduğu savunulmaktadır (Arıcı, Dalkılıç 2006).

Okuma alışkanlığının yerini tutan animasyonlar çocuğun müfredat dışındaki öğrenme ortamını sağlar. Bilgisayarlı ve animasyonlu öğrenmenin öğrenme – öğretme sürecine sağladığı pek çok yarardan söz edebiliriz. Öncelikle kavramları öğretmede geleneksel yöntemlere göre anlamlı bir üstünlük sağlamanın yanında öğrenciye kendi öğrenim hızında bir öğrenim sağlamaktadır (Bayraktar, 2002).

Günümüzde online eğitimin hızla yayıldığı, hatta sadece online eğitim veren üniversitelerin artmaya başladığı bu dönemde, bilgisayar destekli çoklu eğitim ortamlarının içinde animasyonların önemi de gittikçe artmaktadır.

Özellikle animasyonlar etkileşimli öğrenme ortamları sunmakta, öğrencinin ders konularını somut olarak izleyerek kavramalarını sağlamakta ve renk ile hareket özelliklerini birleştirerek akılda kalıcılığı artırmakta, eğitim sürecini zevkli hale getirmektedir (Arıcı, Dalkılıç, 2006)

Çoklu eğitim ortamları öğrenci merkezli öğrenme için ideal araçlardır. Bireysel farklılıkların dikkate alındığı eğitim kurumlarında bu farklılıklara hitap etmek çoklu eğitim ortamıyla kolaylaşır. Çoklu eğitim ortamında fonksiyonel değişkenler öğrenmeyi kolaylaştırdığı gibi kalıcılığı da sağlar.

Son zamanlarda çoklu ortam kavramı, metin, grafik, ses ve video gibi bileşenlerin bilgisayar ortamında bir araya getirilmesi ve dijital olarak sunulması şeklinde açıklanmaktadır. Çoklu ortamlar, bu bileşenler arasında öğrencilerin kendi isteklerine ve ihtiyaçlarına uygun biçimde gezinmelerini sağlayacak şekilde düzenlenebilir. Bu durum, çoklu ortamların yüksek etkileşim düzeyine sahip olmaları ve öğrencilerin öğrenmek istedikleri bilgiyi seçebilmelerini de beraberinde getirmektedir (Kılıç, 2006).

## 2. YÖNTEM

Teknoloji çağının hâkim olduğu günümüzde informal eğitim formal eğitimi etkilemektedir. Bu gerçekten yola çıkarak 2017 yılında vizyona giren popüler 7 animasyon izlenerek Mesaj-Index açısından verilen etik, psikolojik, sosyolojik, ekonomik ve öteki iletiler tespit edilmiştir.

İzlenen 7 animasyonun: Şirinler: Kayıp Köy ve Tavşan Okulu tamamen masal türünde; Bak Şu Leyleğe ve Tavşan Okulu hayvanlar arasındaki diyologlar sebebiyle fabl türünde; Patron Bebek ve Balerin ve Afacan Mucit tamamen hikâye türünde; Kaptan Düşükdon ve Çılgın Hırsız 3 hikaye ve masal türünün özelliklerini taşımaktadır.

Ağırlıklı olarak masal türüne yakın olan animasyonları incelerken Muhsine Helimoğlu Yavuz'un "Masallar ve Eğitimsel İşlevleri" adlı eserinde kullandığı Mesaj-Index yöntemi esas alınmıştır.

## 3. BULGULAR

### 2017 Yılında Vizyona Giren Animasyonlar

Patron Bebek
Çılgın Hırsız 3
Bak Şu Leyleğe
Şirinler: Kayıp Köy
Tavşan Okulu
Kaptan Düşükdon
Balerin ve Afacan Mucit

Yazar, iletisini okuyucuya aktarmada konuyu bir araç olarak kullanır. Asıl amaçsa duyurulmak istenen, verilmek istenen iletidir. İleti terimi yerine ana düşünce de denmektedir. İster ileti diyelim, ister ana düşünce, bu, yazarı yazmaya iten temel nedendir. Bu bağlamda ileti yazıyı yönlendiren temel öge olarak da düşünülebilir (Özdemir, 2000)

### 3.1. Animasyonun Fabl, Masal ve Hikâye ile Benzerlikleri

Fabl ve masalarda mutlaka bir ders çıkartılır. Animasyonlar bu yönüyle bu türlerin özelliğini taşır. Masalarda olduğu gibi animasyonlarda da iyi-kötü vardır. Masalarda kötü kaybeder ve ceza alır. Animasyonlar da ise kötü kaybeder fakat ceza almaz. Masalarda görülen şiddet unsuru animasyonlarda da karşımıza çıkmaktadır. Çocuğa hitap eden animasyonlar, ergenlik dönemini kolay ve zararsız atlatması açısından bütün edebi türlerdeki özellikler gibi hayat tecrübesi verir.

Balerin ve Afacan Mucit animasyonla sağlanan bazı özelliklerinin dışında daha somut bir hikâye örneği olarak kabul edilebilir. Bu animasyonun dışındaki animasyonların hepsinde masallardaki olağanüstülükler vardır.

Şirinler: Kayıp Köy’de Gargamel’in buz kalıplarıyla ölümüne sebep olduğu Şirine’ nin gönülden gelen sevgi ışınlarıyla dirilmesi motifi masaldaki dirilme motifi özelliğine benzemektedir. Aynı animasyonda masalarda çok görülen ejdarha motifi de vardır. Şirinler tarafından yusufçuğa “uçan ejder” adı verilmesi metafor olarak da animasyonun ayrı bir özelliğini oluşturur.

Masalarda olumlu-olumsuz, anne-üvey anne motifleri çok önemlidir. Bak şu Leyleğe animasyonunda anne motifi anne leylek rolünde, Tavşan Okulu’nda anne motifi öğretmen rolünde, Balerin ve Afacan Mucit filminde anne motifi bale eğitmeni rolünde, Şirinler Kayıp Köy’de: anne motifi Şirin Anne rolünde, Çılgın Hırsız 3’te anne motifi öz anne rolünde görülmektedir. Önemli bir unsur olan anne motifi, sadece çocuk için değil toplum yapısı içinde sürekli üzerinde durulması gereken bir konudur.

Anne arketip özellikleri anneye ilgilidir: Dışının sihirli otoritesi; aklın çok ötesinde bir bilgelik ve ruhsal yücelik; iyi olan, bakıp büyüten, taşıyan, büyüme, bereket ve besin sağlayan; sihirli dönüşüm ve yeniden doğuş yeri; yaralı içgüdü ya da itki; gizli, saklı, karanlık olan, uçurum, ölümler dünyası, yutan, baştan çıkarıcı ve zehirleyen, korku uyandıran ve kaçınılmaz olan. Jung, annenin üç önemli özelliğini vurgulamaktadır. Bu özellikler: “bakıp büyüten, besleyen iyiliği”, “arzu dolu duygusalılığı” ve “yeraltına özgü karanlığı”dır. (Jung, 2009, Akt. Fedâkar 2014:9 )

Tavşan Okulu’nda uçan halı, uçan süpürge motiflerinin yerini günümüz çocuklarının kullandığı uzaktan kumandalı oyuncak almıştır. Masalarda çok görülen mekân değişikliklerine ulaşmada Bak Şu Leyleğe animasyonunda doğa unsurları ile geçiş yapılmıştır. Patron Bebek’te tür olarak hikâye özelliği taşımaya rağmen masal unsuru olan mekân değişikliğini emzik ile sağlandığı görülmektedir. Kaptan Düşükdon’unda hikâye kurgusu olmasına rağmen öğrencilerin okul fobisinden kaynaklanan hayal gücünde masallardaki olağanüstülükler görülür. Çılgın Hırsız 3’te diğer animasyonlarda olduğu gibi mekân değişikliği belli bir araca bağlansa da değişiklikteki olağanüstülük masalımsıdır.

Türk kültür tarihindeki ‘bilge tipi’ nin temsilcilerinden Dede Korkut ihtiyar, tecrübeli ve bilge bir kişidir. Eğitici ve yol göstericidir. Animasyonlardaki bilge kişi ile Dede Korkut arasında pek çok benzer özellik bulunmaktadır. Şirinler Kayıp Köy’de; Şirin Anne ve Şirin Baba, Tavşan Okulu’nda; Kadın Öğretmen Tipi, Bak Şu Leyleğe’de; Baykuş bilge kişiye örnektir.

### 3.2. Animasyonlardaki Bulgular (İletiler) ve Yorumlar

#### 3.2.1. Patron Bebek

Film, hayal gücü son derece geniş Tim ve yeni doğan erkek kardeşinin öyküsünü ele alır. Kardeşinin dünyaya gelmesiyle ayrıcalığını yitirdiğini düşünen Tim bu durumdan hiç hoşlanmaz. Davranışlarında değişiklik görülür.

Bireyin psikolojik gelişimi, içinde yaşadığı ailenin tutum ve davranışlarından etkilenmektedir. Bu tutum ve davranışların içeriği bireyin psikolojik doğum sırasıyla ilişkilendirilebilir. Yapılan araştırmalar doğum sırasının kişilik üzerindeki etkilerini desteklemektedir (Oktan, Odacı, Çelik,2018).

Alfred Adler’in Bireysel Psikolojisi’nde ele aldığı “Doğum Sırası ve Kardeş İlişkileri” kavramı Tim’in (kahraman) de içinde bulunduğu durumu yorumlamamızda yardımcı olmaktadır. Adler, gerçek doğum sırasından bahsederken kişinin aile içindeki yerini algılamasının yani psikolojik doğum sırasının daha önemli bir etken olduğundan söz etmektedir.



Konumu deęişen birey için bu süreç travmatik olarak deęerlendirilmektedir. Adler buna “tahtını yitirmiş kral” der. Bu tahtın ise kardeşler tarafından paylaştıkça güçlendiğini filmin sonunda kahraman öğrenir.

Kardeşinin doğmasıyla ortaya çıkan bu travmatik durumu bebek konumunda olan kardeşi çözüme ulaştırır. Kardeş (patron bebek) bir misyonla dünyaya gelmiştir. Amacı insanların en çok ihtiyacı olan sevgiyi aşılaktır. Batı’da görülen genç nesil eksikliğini konu alan bu animasyonda hayvan sevgisini aşılacak köpek fabrikası ve üremeyi özendirecek bebek fabrikası yer almaktadır. Yeni doğacak neslin eksikliğini, hayvanlarda arayan insanlara mesaj verilmiştir. Bu animasyon ile paylaşmanın güzel olduğu, birlikten kuvvet doğduğu ve empati yapmanın önemli olduğu mesajı verilmiştir. Filmin sonunda “Herkeseye yetecek kadar sevgi vardır.” sözü kahraman tarafından dile getirilir.

Filmdeki bazı anekdotlar evrensel motifleri gösterir. Örneğin, çocukların doğum ve cinsellikle ilgili eksik bilgiye sahip olmaları onları hayal gücüyle enteresan tahminde bulunmalarına yol açar. Eski çağlarda göç kuşu olarak bilinen leyleklerin bebekleri getirdiklerine inanılırken, günümüzde ise bebeklerin teknolojinin ürünü olan bir bebek fabrikası tarafından bebeklerin gönderildiği düşüncesi filmle işlenmiştir. Bu iki düşüncede hayal gücünün sonucudur. Animasyonda, eski nesil yünlü kuzucuk oyuncak ile yeni nesil oyuncak robot nesiller arasındaki farkı simgelemektedir. Bu teknolojinin getirdiği hızlı deęişimdir. Feodal toplumlarda bir oyuncak üç dört nesil içinde kullanılabilirken, günümüzde teknolojik gelişmeler kardeşler arasında bile nesil farkı oluştur.

### 3.2.1.1. Psikolojik İletiler

- **Sabır, Kararlılık**

Herkesin bir kırılma noktası vardır.

Hedefe ulaşmak için çaba harcanmalıdır.

- **Kıskançlık, Evham**

Kıskançlık insanın kendisine zarar verir.

Fazla evham, insanı huzursuz eder.

- **İyilik-Kötülük, Haklılık- Haksızlık**

Kötülük cezasız kalmaz, iyilik her zaman kazanır.

- **Zekâ**

İnsanlar sorgulamalı, araştırmalı ve bunun neticesinde kendi fikirleri olmalıdır.

- **Paylaşım**

Herkeseye yetecek kadar sevgi vardır. Sevgi paylaştıkça çoęalır.

İnsanoęlunu yalnızlık mutlu etmez.

### 3.2.1.2. Sosyolojik İletiler

- **Aile**

Kendi aileden asla kovulamazsın.

Aile birlik-beraberlik içinde olursa kimse onları ayıramaz.

Her insanın çocukluęunu doya doya yaşaması gerekir.

İnsanlar kaç yaşına gelirse gelsin ana-baba sevgisine ihtiyaç duyarlar.

Kardeş sevgisi insana pek çok zorluğu göze aldırabilir. Kardeş kardeşe, ne kadar kötülük yaparsa da yapsın, yine de bir noktada korur.

Kardeş kardeşi itmiş, yar başında tutmuş.

Mevki, para pul insanları mutlu etmek için yeterli değildir. Aile olmadan bunların anlamı olmaz.

- **Yönetim, Yönetici**

Yapabilenler yapar yapamayanlar ise denetler.

### 3.2.1.3. Ekonomik İletiler

Çocuklar için maddiyat (para) değil maneviyat (ana-baba sevgisi) önemlidir.

### 3.2.2. Çılgın Hırsız 3

Rakibinin düzenbazlıkla elinden çaldığı elmasla statüsünü kaybeden Gru'nun yeniden işini kazanması ve elması elde etmesi için yaptığı mücadelede statü, ekip çalışması, azim, aile gibi kavramlar çok ön planda işlenir. Cinsiyet ayrımcılığı söz konusu olduğunda ise zayıf görülen kadının akıl gücüyle erkekten üstünlüğü de işlenmiştir. Sorumlu-sorumsuz anne tipinin her iki örneği de vardır. Anne şefkatinin çocuk eğitiminde zaafa dönüşmesini işler. Gru'nun kardeşi ve çevresindeki ekibi kötülük yapma hevesine karşı dürüstlükten asla vazgeçmeyip istikrarlı bir şekilde iyi kalması bugün ihtiyaç duyulan ahlak konusuna bir semboldür.

#### 3.2.2.1. Etik İletiler

- **Dürüstlük**

Her şartta doğruyu söylemek gerekir.

#### 3.2.2.2. Psikolojik İletiler

- **Kararlılık**

Bir konuda karar verildikten sonra vazgeçilmemelidir.

Eğer söz verildiyse tutulmalıdır.

- **Kıskançlık**

Kıskançlık ve hırs gibi duygular sonunda sahibine olumsuz bir şekilde geri döner.

- **İyilik-Kötülük, Haklılık- Haksızlık**

İyiler her zaman kazanırken kötüler kaybeder.

Hatalardan ders almak gerekir.

- **Paylaşım**

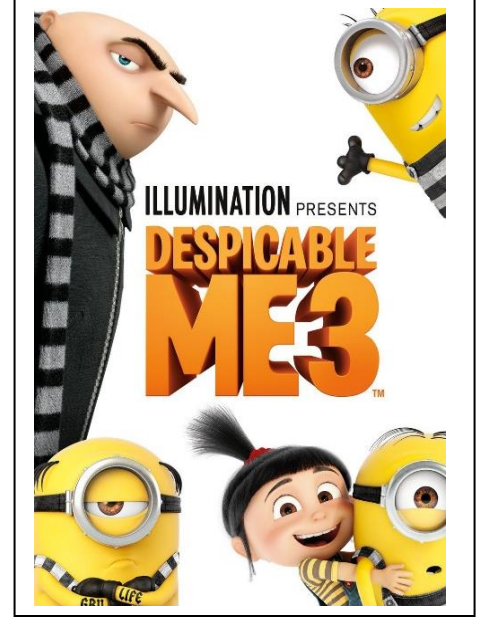
İnsan duygularını, sorunlarını, yakınlarıyla paylaşmalıdır.

Derdini söylemeyen derman bulamaz.

- **Bağışlayıcılık, incelik**

Özür dilemek erdemdir, inceliklidir.

Bağışlamak, yüce bir duygudur.





- **Saygı**

Anne-babaya karşı saygılı davranılmalıdır.

### 3.2.2.3. Sosyolojik İletiler

- **Aile**

Ailenin geçimini sağlamak babanın görevidir.

Anne kuralcı olmalıdır. Çocukların her istediğine “Evet” dememelidir.

Kardeş sevgisi insana pek çok zorluğu göze aldirabilir. Kardeş kardeşe, ne kadar kötülük yaparsa da yapsın, yine de bir noktada korur.

Kardeş kardeşi itmiş, yar başında tutmuş.

- **Öteki İletiler**

Elindekinin kıymetini bilmek gerekir.

### 3.2.3. Bak Şu Leyleğe

Serçe, sevgi dolu bir ailede dünyaya geldiği esnada, anne ve babası orman kanunlarına göre bir vahşi hayvan tarafından yenir. Gözünü açar açmaz karşısında gördüğü leyleği şefkatinden dolayı annesi olarak kabullenir. Arketip olarak önemli olan anne motifi bu animasyonda açıkça görülmektedir.

Bu yüzden bir çocuk dünyaya geldiğinde kolektif bilinçdışındaki anne arketipi sayesinde annesini algılar. (Gürses, 2007)

Anne leylek ve kardeş leylek serçeyi çabuk kabullenirler fakat baba leylek öznel kimliklerini bir yabancıya karışmasından hoşlanmaz. Buna rağmen ailesinin hatırı için göç mevsimine kadar serçeye babalık yapar. Aidiyetçilik hissini yoğun yaşamasından dolayı serçe, leylek ailesini benimser. Fiziksel özelliklerini, farklılıklarını görmezden gelir. Leyleklerin kışın sıcak ülkelere göç zamanı geldiğinde bile serçe bu acı gerçeği kabullenmek istemez. Ailenin kendisi uyurken yola çıkmasının ardından aileden asla vazgeçmez ve peşlerine takılır. Azim ve inanç ile bin bir maceradan sonra sıcak ülkeye leylek ailesinin yanına ulaşır. Yolculuğun sonunda kemale eren serçe kendisinin leyleklerden farklı olduğunu kabul eder. Can dostu, ailenin oğlu tehlikededir. Yola karşılaştığı kendinden farklı diğer kuşlarla dost olan serçe her birinin farklı özelliğiyle mağaradaki sansardan can dostunu kurtarır.

Hedef manevi olduğu zaman inanç ve azim insanın amacını gerçekleştirmesine yeter.

Bak Şu Leyleğe animasyonunda kardeş sevgisi, birlik-beraberlik, paylaşmak, farklı olanı dışlamamak benimsemek, farklılığın güzellik olduğunu fark etmek, dostluk, doğa bilinci gibi kavramlara yer verilmiştir. Farklılığın zenginlik olduğu gösterilmiştir. Bireysel farklılıklar ne olursa olsun bütünleştirmek gerektiğini bilinmektedir. Gerek toplumda gerek okul ortamında bütünleştirmek kavramı çok boyutlu olarak ele alınmalıdır.

#### 3.2.3.1. Etik İletiler

- **Dürüstlük**

Ana-baba çocuğuna karşı her daim dürüst olmalıdır.



### 3.2.3.2. Psikolojik İletiler

- **Sabır, Kararlılık**

İnsan hedeflediği yoldan vazgeçmemelidir. Tekkeyi bekleyen çorbayı içer.

- **Umut**

İnsan hiçbir zaman umudunu yitirmemelidir, en umutsuz anda bile bir yardım eli uzanabilir.

- **Şans**

Şans, en beklenmedik anda insana gülebilir.

- **İyilik-Kötülük, Haklılık-Haksızlık**

Birinin başına gelen kötü bir durum, gün olur senin de başına gelir.

İyilik eden iyilik bulur.

- **Merak**

Merak insanın başını belaya sokabilir.

- **Dostluk**

Dost, dostun eğlenmiş atıdır.

Gerçek dost, arkadaşının sıkışık zamanında yardımına koşmaya, onun için her zorluğu göğüslemeye hazır durumdadır.

Dost acı söyler.

- **Özveri**

Anneler çocuklarına karşı, daha duyarlı ve özverilidirler.

- **Saygı**

Çocuklar ana-babalarına karşı saygılı davranmalıdır.

- **Dikkat**

Kör çobanın sürüsünün sonu uçurumdur.

### 3.2.3.3. Sosyolojik İletiler

- **Aile**

Kan bağıyla bağlı olmadan da aile olunabilir.

Anadan olur daya, hamurdan olur maya.

### 3.2.3.4. Öteki iletiler

Sürüden ayrılanı kurt kapar. Başına buyruk davranan kişiler zarara uğrayabilir.

Bireysel farklılıklar zenginliktir. Herkes beyaz olsaydı siyahın, herkes siyah olsaydı beyazın anlamı kalmazdı.

Birinin varlığını hissetmek için yanında olması gerekmez.

İnsanın yol, hayat ya da iş arkadaşı akıllı bir olmalı ki, ona hiç değilse zararı dokunmasın.

Deli ile çıkma yola, başına getirir bela.

Liderlik her zaman bilgelik değildir. Lider kişiler de hata yapabilir.

Teknolojik İletiler yer almaktadır. Günümüz sosyal medyasının olumlu-olumsuz yönleri vardır.

### 3.2.4. Şiriner: Kayıp Köy

Şirine'nin kimliği ve kişiliği üzerine kurgulanmış bu animasyonda neslini, geçmişini arayan Şirine tesadüflerin ve akılcılıklarının sonucunda Kayıp Köye ulaşır. Fiziksel olarak oradakilere daha çok benzemesine rağmen aidiyetçiliğini hissettiği Şiriner Ülkesine geri döner. Hem Şirinerin hem Şirinelere kimliğini oluşturan bireysel özellikler söz konusuysen Şirine'nin her duruma adapte olan birden çok fazla özelliği olduğu ortaya çıkar. Hem Şiriner hem Şirinelere sevgi dolu Şirine için birer kardeşidir. Şirine'yi kötülük sembolü olan Gargamel'in yaratmasına rağmen içinde bulunduğu ortamın sevecen ve ahlaklı olması kişilik özelliğini de bu yönde geliştirmiştir.

Şirinerin en büyük düşmanı olan Gargamel'e yardım etmeleri her zaman iyi olmak gerektiğini öğretir. Kötü birine bile zor durumdaysa yardım etmeliyiz mesajını veren film ahlaki yönden bireyin gelişimine katkıda bulunmaktadır.



Çocukların karakter seçiminde cinsiyetin büyük bir etkisi vardır. Kız çocukları kadın, erkek çocukları ise erkek karakterlerle özdeşleşmektedir. Bunun farkında olan bazı yapımcılar, çizgi filmlerde unisex (her iki cins için geçerli) karakterlere ağırlık vermektedir. Bu mantıkla oluşturulmuş bir çizgi filmi izleyen çocuk kendi cinsiyetinin farkına varmakta zorlanacak, hangi toplumsal rolü benimseyeceğini bilememekten kaynaklanan huzursuzluğu yaşayacaktır. (Temizyürek, Acar, 2014)

Şiriner çizgi filminde; Şiriner de evlilik kurumunun olmayışı ve tek bir şirine (kadın karakterinin) olması dikkat çekmektedir. Erkek karakterlerden olan şair şirin ve süslü şirin ise eşcinselliği sembolize etmektedir (Yayan, Gümüşsoy, 2016)

Her iki cins içinde önemli olan kardeşlik sevgisidir. Güç peşinde koşan Gargamel'in her türlü imkanlarına rağmen filmin sonunda buz kalıplarıyla ölen Şirine'yi Şirinerin ve Şirinelere el ele tutuşarak sevgi dolu sözcüklerle yeniden hayata döndürmesi gücün sevgide olduğunu gösterir.

#### 3.2.4.1. Etik İletiler

- **Dürüstlük, Yalan**

Yalan er ya da geç ortaya çıkmaktadır.

Yalancının mumu yatsıya kadar yanar.

#### 3.2.4.2. Psikolojik İletiler

- **Öz eleştiri**

İnsanın kendi davranışlarını yargılamalıdır.

- **İyilik-Kötülük, Haklılık- Haksızlık**

İyiler her zaman kazanır kötüler ise kaybeder.

- **Dikkat**

Başına gelebilecek olaylara karşı tedbirli olmak gerekir.

- **Bağışlayıcılık**

Özür dilemek ve affetmek erdemdir.

- **Dostluk**

Gerçek dost zor zamanında yanında olmalıdır.

- **Paylaşım, Birliktelik**

Toplumdaki kişiler birlik-beraberlik içinde olduğunda üstesinden gelemeyecekleri sorun yoktur. Bir elin nesi var iki elin sesi var.

- **Saygı**

Büyüklerle karşı saygılı davranmak gerekmektedir.

### 3.2.4.3. Sosyolojik İletiler

- **Aile**

Ana-baba her zaman koruyucudur, yol gösterendir.

- **Hukuk, Adalet, Yönetim, Yönetici**

Herkes eşittir kimse kimseden üstün değildir.

Yaşça büyük kimseler lider konumunda olabilirler.

Kurallara uymayan kişiler ceza alırlar.

Toplum içinde yaşayan bireyler sorumluluklarını yerine getirmelidir.

### 3.2.4.4. Ekonomik İletiler

Paranın değersiz olduğu her şeyin elbirliği ile yapılabileceği gösterilmiştir.

### 3.2.4.5. Öteki İletiler

Doğa unsurları ön plandadır.

Açgözlülük insanın başını derde sokmaktadır.

Misafir davetli de gelse davetsiz de gelse en iyi şekilde ağırlanmalıdır.

### 3.2.5. Tavşan Okulu

Paskalya yumurtasını koruyan iyi niyetli tavşanlar ve kurnaz tilkilerin hikayesi anlatılmıştır. Paskalya Tavşanı, Paskalya'nın geleneksel bir sembolüdür. Paskalya'ya animasyonlarda değinilmesi dinsel öğelerin çocuklara daha küçük yaşlarda verildiğini göstermektedir.

Animasyonda tavşan iyi kalpli kişiyi tilki ise kötü kalpli kişiyi temsil etmektedir. Bu bakımdan masal kahramanı ile animasyon kahramanı arasında benzerlik bulunmaktadır.

Masallardaki İyi-Yiğit Kahraman tipinin temel özelliği "bağımlı, söz dinleyen ve iyi oluşudur. Kötü- Kurnaz Kahraman tipinin özellikleriyse "bireyselleşmiş, akılcı ve kötü" oluşudur. (Dökmen,2003) Dökmen'e göre tilki, insanlarımızdaki akıl korkusunun ürünü olup, bu korkunun varlığını sürdürmesine katkıda bulunan kültürel öğelerdir.

Masallarda tilkinin kurnazlığın akla dayanması, kahramanında aklını kullanarak problemi çözmesi 'ikilik



eşleşmesiyle' gerçekleşir. Düşman aklını kullandığı için kurtuluş yolu da akıldan geçmek zorundadır. Bu yolda en ufak bir ihmal, bencillik, vurdumduymazlık gibi ihtimaller kahramanı zor durumda bırakır. Animasyonda şehir kültüründen gelen kimlik arayışı içindeki kahraman şehirdeki alıştığı ortama geri dönmek için bin bir çaba sarf ederken köydeki tilkilere taviz verir. Şehirde hedeflediği kendisi için üstün bir sınıfa geçmek adına verdiği çabalar sırasında köydeki tavşanları defalarca tehlikeye atar. Zaman zaman kendi başını da belaya sokar. Şehirde hedeflediği üstün sınıf olarak gördüğü amacı aslında köydeki tavşan okulunda bulacaktır. Bunu çok geç fark eder. Kahramana destek olan yardımcı kahramanlar sayesinde gerçeği görür. Sonunda Tavşan Okulu'nun hedefi olan kutsal paskalya yumurtasını koruyacak öğretmenleri ve arkadaşlarını kurtaracak kadar kahraman olur.

Günümüzde şiddet olaylarının yaygın olduğu özellikle okul çetelerinin önüne geçilmez şekilde arttığı sosyal sorunlar için çözüm önerisi olabilecek rol-model ve vaka örneği sayılan bu animasyon iyiyi kötüyü doğruyu yanlış öğretene güzel bir örnektir.

Yavuzer, başlangıçta oyun grubu olarak ortaya çıkan beraberliğin ergenlik döneminde suçlu çetesine dönüştüğünü dile getirmektedir. Çocuğun saldırgan ya da çekingen olması kolay etki altına alınması, otoriteye başkaldırma eğilimi göstermesi çeteye katılmada etken olmaktadır. Suçlu çeteleri, toplumun davranış ölçüleri ve örgütlenmiş koşullarıyla yakından ilgilidir. Bununla birlikte, çeteler buldukları toplumlarla çatışma halindedirler ve hiçbir zaman sosyal bir dünyada bütünlük oluşturamazlar. (Yavuzer,2001)

İkinci kademeye daha uygun olan bu animasyonda doğru ve yanlış güzel bir hayat tecrübesiyle haz veren başarı ödülüyle biter. Gerçek mutluluk sorumluluk almada ve iyilik yapmada görülür.

### 3.2.5.1. Etik İletiler

- **Dürüstlük**

Her şartta doğruyu söylemek gerekir.

### 3.2.5.2. Psikolojik iletiler

- **Sabır, Kararlılık**

Kişiler sabırlı olmalı ve inandığı yoldan gitmelidir.

Sabreden derviş muradına ermiş.

Acele eden kişiler yolu göremezler.

- **Kıskançlık**

Kıskançlık gibi duyguların insana faydası yoktur.

- **Korku**

Korku iyi bir öğüt veren değildir.

- **İyilik-Kötülük, Haklılık- Haksızlık**

“İyiliğe iyilik her kişinin işi, kötülüğe iyilik er kişinin işi. “

- **Zekâ**

Kurnaz olmak zeki olmak değildir.

- **Dikkat**

İstekli ve dikkatli yapılan her işin sonu mükemmel olacaktır.

- **Paylaşım**

Sevgi paylaştıkça çoğalacaktır.

- **Dostluk**

İyi bir arkadaş bulduğunda onun yanından asla ayrılmamak gerekir.

- **Birlik-Berberlik**

Kişiler birlik-beraberlik içinde olduklarında aşamayacakları sorun yoktur.

### 3.2.5.3. Öteki İletiler

Doğa unsuru ön plandadır.

Uçmak isteyen kişinin önce sağlam kökleri olmalıdır. Her şeyin bir zamanı vardır.

### 3.2.6. Kapton Düşükdon

George Beard ve Harold Hutchins sürekli muziplik yapan, hayal gücü son derece gelişmiş iki arkadaştır. Okul müdürünün aşırı baskıcı tavırları çocukları daha haylaz yapmıştır. Animasyonda, yönetici eleştirilmiştir.

Modernist anlayışta güç, sahip olunacak ya da elde tutulacak, nesne olarak düşünülmüş, bir yer ya da kaynağa sahip olduğu düşünülmüş, merkezi ve tepeden aşağı uygulanan bir şey olarak tanımlanmıştır. Bu anlayışa göre gücün incelenmesi de, onun kaynağını bulmayı, elinde tutanın niyetini ve stratejilerini açıklamayı hedeflemiştir (Gölbaşı, Urhan,2012).

Yönetici iktidar sahibi olarak animasyonda okul müdürüdür. Okul müdürünün disiplin adı altında çocukların eğitim dışındaki hayatlarına eğitim adına müdahale etmesi söz konusudur. Çocukların hayal gücü ürettikleri sembol üzerinden çıkan çatışmada aşırı baskıdan çıkan isyan ile iktidar kaybeder. Müdürün güç adı altında kullandığı esaret çocukların kimliği, kişiliği ve geleceğidir.

İvan İllich'in "Okulsuz Toplum" da sıraladığı bütün yanlışlar filmde ironi ile verilmiştir.

#### 3.2.6.1. Etik İletiler

- **Dürüstlük**

Sonucu ne olursa olsun doğru yoldan ayrılmamak gerekir.

#### 3.2.6.2. Psikolojik İletiler

- **Yalnızlık**

Yalnız olan insanlar mutsuz olurlar. Herkesin bir aileye ihtiyacı vardır.

- **Şantaj**

İnsanlara şantaj yapmak doğru değildir. Şantaj yapan kimse kötü duruma düşebilir.

- **Korku**

Sevdiğin arkadaşını, dostunu kaybetmek büyük bir korku ve endişe yaratır.



- **İyilik, Kötülük- Haklılık, Haksızlık**

İyiler kazanır ve kötüler kaybeder.

İyi insanlar her zaman haklı olanın yanında yer alır.

- **Dostluk**

Kişiler dostlarıyla büyük işler başarabilirler.

Dostlar birbirlerinin eksik yönlerini tamamlar.

Araya ne kadar mesafe girse girsin gerçek dostlar ayrılmaz.

- **Öz veri**

İnsan sevdiklerine karşı fedakâr olmalıdır.

### 3.2.6.3. Sosyolojik İletiler

- **Aile**

Eşler birbirleri için mutluluk kaynağıdır.

### 3.2.6.4. Ekonomik İletiler

Yetişkinler için para daha önemlidir. Çocuklar için bir anlam ifade etmez.

### 3.2.6.5. Öteki İletiler

Yasal olarak çocukların hakları vardır.

Kahkaha her derde devadır.

Çocuklar özgür olmalıdır.

Gerçek güç insanın içindedir.

### 3.2.7. Balerin ve Afacan Mucit

İkinci kademe için uygun olan bu animasyon tamamen hikâye tarzında kurgulanmıştır. Yetimhaneden kaçan ve hedefleri olan iki çocuğun inanç ve azim sayesinde başarıya ve mutluluğa ulaşmasını konu alır. Maslov'un ihtiyaçlar piramidindeki birinci basamağına (barınma) sahip değillerdir. Buna hiç aldırılmazlar. Hedefleri için sürekli zorluklarla karşılaşarak mücadele ederler ve ünlü olurlar.

Masalla benzerliği olan iki öge vardır: Birincisi, Balerin kızın yanından hiç ayırmadığı nesne kaybolur, bozulur ama sonunda yine sağlam bir şekilde kızın eline geçer. İkincisi, iyi kazanır kötü kaybeder.

Hikayede oluğu gibi karakterler ve tipler vardır. Acımasız zengin kadın tipi, iyiyi ve doğruyu ayırt eden babacan rolünde bir karakter ile birlikte anne tipi gösteren temizlikçi kadın mevcuttur.

#### 3.2.7.1. Etik İletiler

- **Dürüstlük, Yalan**

Doğru söz katarından belli olur.



Yalan er ya da geç ortaya çıkar

### 3.2.7.2. Psikolojik İletiler

- **Sabır, Kararlılık**

İnanıldığı yolda ilerleyen insanlar başarılı olurlar.

- **Umut, Şans**

Her zaman bir şans vardır.

- **Kıskançlık**

Kıskançlık rekabetten doğar. Rekabet iki çeşittir: İnsanın kendisi ile yaptığı rekabet başarıya götürür. Diğer rekabet ise başarıyı engellediği gibi etik değerlerden yoksun bırakır.

- **Merak**

Merak maceralı bir yolun sonundaki başarıdır.

- **İyilik-Kötülük, Haklılık- Haksızlık**

Ahlaklı iyi kişiler kazanırken kötü ahlaklı (rüşvet vb.) kişiler kaybeder.

- **Zekâ**

Akıl adama sermayedir: bir kimsenin giriştiği işlerde en büyük yardımcısı aklıdır.

- **Paylaşım**

Bir elin nesi var iki elin sesi var.

- **Birlik-Berberlik**

Elele vererek başarı elde edilir.

- **Dostluk**

Dost acı söyler.

Her şeyin yenisi dostun eskisi.

- **Öz veri**

Yiğit yiğide at bağışlar.

- **Saygı**

Yaşça büyük kişilere her durumda saygı göstermek gerekir.

### 3.2.7.3. Sosyolojik İletiler

- **Aile**

Amaç ve hedefler ortak noktasında buluşanlar aile sayılır.

### 3.2.7.4. Öteki İletiler

Hayallerin gerçekleşmesi için çaba göstermek gerekir.

İnsanın amacı belliyse yaptığı iş çok iyi olacaktır.

İşini tutkuyla yapan kişiler ancak o zaman rakibini kazanır.

Zorla yenen aş ya karın ağrıtır ya baş.

Çekme su ile değirmen dönmez.



Beşer şaşar. Mühim olan hatadan dönmektir. Özür dilemek bir erdemdir.

Dağ ne kadar yüce olsa yol üstünden aşar.

En tatlı meyvelerin bazıları en keskin dikenlerde yetişir.

#### 4. SONUÇ

İncelenen animasyonlarda iyi-kötü çatışması vardır. Bu çatışmanın sonunda ahlaklı olan kazanır. Çocuk bu filmlerle gerçekte var olan ve kendisinin de karşılaşabileceği kötülerle mücadeleyi öğrenirken erdemli olmanın mutluluğunu ve hazzını yaşar. Bireyin hayalindeki kötü ve mücadele olmasaydı duygusunu olumlu hale getiren ve amaç veren erdem değerlerinin hikmeti iyi insan olma ve Allah'a ulaşma faziletini Bernard de Mandeville şu masalla değerlendirir:

Erdemsizlikle zengin olmuş bir Arı düşünürü, bu genel erdemsizliği gözleyerek, insan toplumlarında olduğu gibi erdem elden gidiyor, halimiz nice olacak diye haykırmaktadır. Kuşkusuz, gün geçtikçe, öteki Arıları da etkilemiştir. Şimdi bütün Arılar Erdemliliği özlemektedirler. Oysa Jupiter (Yunanlıların Zeus'u) gerçeği görmekte, Arıların bu nankörlüklerinden ötürü öfkelenmektedir. Sonunda, onları bir çırpıda erdemli kılarak cezalandıracaktır. Erdemli Arıların kovarı ıssız bir çöle dönmüştür. Mahkemeler kapanmış, yargıçlar ekmezsiz, papazlar aç kalmış; devlet memurları işsizlikten bunalmaya başlamışlardır. Her Arı azla yetinmekte, kimse çalışmamaktadır. Sadece gerekli olan iş yapılmamaktadır; herkes tutumlu olduğu, aşırı zevklerinden sıyrıldığı başkalarını kıskanmadığı, pek azla doyduğu için çok az şey gereklidir. Lüks düşünce, sanatlar sifira yönelmiştir. İşsizlik almış yürümüştür. İyi Arılar savaş güçlerini de yitirmişlerdir. Düşmanları bundan kolaylıkla faydalanıp onları kılıçtan geçirirler. Canını kurtarabilen pek azı da bir ağaç kovuğuna sığınır. Artık, erdem yoluyla mutluluğa kavuşmuşlardır. (Hançerlioğlu,1963)

Çocuk edebiyatı bilim dalı olarak akademide yerini almamış ders olarak da bölümlerde yer alması henüz yenidir. Doğaçlama edebi ürünlerin dışında (masal, fabl vb.) kurgulanmış hikayeler özellikle çocuk ele alınarak yazılmamıştır.

Okay, “Batı, birçok hususta olduğu gibi, çocuk edebiyatında da bizden evvel uyanmıştır. Avrupa’da 18. asır başlarından itibaren çocuklar için ilgi çekici masal ve hikayeler ortaya çıkmaya başlar.” Batı’da uzun yıllar saltanatını koruyan Gulliver’in Maceraları, Robinson Crusoe, 80 Günde Devr-i Alem gibi çocuk hikâyeleri bizde ise geç yazılmaya başlanmıştır. Oysa Batı’daki masallar çocuk edebiyatı için kabul edilebildiği gibi, Türklerin kadim tarihinde de mevcut olan Billur Köşk masalları, Anadolu masalları ve derlenmiş diğer masallar çocuklara hitap etmiştir.

Çocuk Edebiyatında nasıl geç kalındı ise animasyon filmlerin çalışılmasında da geç kalınmıştır. Animasyonlar, Batı’da bizden çok daha önce çok daha gelişmiş bir şekilde her alanda kullanılmaktadır. Bu alanda ülkemizde yeterli çalışma yapılmamıştır.

Çizgi filmlerdeki kişiler; hayvanlar, insanlar ve düşsel kişiler olmak üzere üç grupta toplanabilmektedir. Ancak çizgi filmlerin genellikle hayvan karakterleri ile dolu olması bir rastlantı olarak görülmemelidir. Hayvansal özellikler karakterlere bir masumiyet kazandırırken, doğada karmaşık toplumsal ilişkileri tümüyle kaplamakta ve belirlemektedir. Hayvanlar aracılığı ile çocuğun iç dünyasını yansıtmaya olanağı sağlanmaktadır. (Yapıcıoğlu, 2010)

İnsan içinde yaşadığı doğadan âri değildir. Doğayla yaşaması mecburi olan insanın doğayı tanıyarak faydalanması ona başarı ve mutluluk, doğayı tanımadan yaşaması ise ona kısır bir dünyada sıkıntı verir.

E.Froom, “Erdem ve Mutluluk” eserinde: “ Şu var ki, sanat deyince yalnızca tıp, mühendislik ve ressamlık gibi meslekleri anlamamak gerekir; yaşamak da başlı başına bir sanattır; gerçekte, insanın uğraşması gereken en önemli, aynı zamanda en güç karmaşık sanattır. Bu sanatın objesi, şu ya da bu gibi bir özel iş değil, yaşama işi, yalnızca bir imkân olarak var olan şeyi geliştirme sürecidir. Yaşama

sanatında, insan hem sanatçıdır, hem de sanatın objesidir; hem heykeltıraştır, hem mermerdir; hem doktordur, hem de hastadır.” der.

Froom'un belirttiği gibi zor olan yaşama sanatında örnek olaylar rol-modeller ve olaylar çok önemlidir. Animasyonlardan edindiği fikirlerle kendine yol haritası çizebilen çocuk oradaki olaylar üzerinden de öykünme yapabilir.

Çizgi filmlerde en öne çıkan unsur karakterlerdir. Karakterlerin görselleştirildiği karakter geliştirme aşaması bir çizgi film yapımının en önemli aşamasıdır. Filmin senaryosunu yazan senarist karakterin temel olan ilk halini yazı diliyle ortaya çıkarır. Senarist senaryodaki karakterin yaşı, boyu, kilosuna ya da doğum yeri gibi genel fiziksel geçmişini, aynı zamanda karakteri tanımlayan kişilik özelliklerini ve sosyolojik durumunu belirten bir metin yazarak karakteri belirler. İyice işlenmiş, her yönüyle doğru çözümlenmiş bir karakter etkileyici ve orijinal ve inandırıcılığı yüksek olur. Bu nedenle senaristin bu konuda titiz çalışması ve dikkatli olması gerekir (Malatyalıoğlu, 2014)

Örnek olay ve rol-model çocuğun eğitiminde çok önemlidir. Edebi türlerdeki kahramanlardan ve olaylardan etkilenen çocuklar animasyon filmlerde de bunlardan etkilenerek kişiliklerini oluştururlar.

Bazı masallarda görülen şiddet vb. olumsuz olaylar animasyon filmlerde de görülmektedir. Anne-babanın ve eğitmenin bu konuda bilinçli olması gerekir.

Yardımlaşmak, arkadaşlık gibi değerleri yansıtan filmler olumlu olarak görülürken, şiddet içeren filmler çocukları kavgacı yapabilmekte, gelişimlerini olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Fakat özellikle son zamanlarda çizgi film sektöründeki başlayan iyileşmeler ile birlikte eğitici yönü olan çizgi filmler giderek çoğalmakta, büyük kurumlar pedagojik sansürden geçmiş çizgi filmler üretip yayınlamaktadır. Böylece çocukların televizyon karşısında geçirdikleri süre boyunca hem eğlenmesi, hem de eğlenirken öğrenmesi hedeflenirken yaratıcılıklarının artırılarak hayal dünyalarının da geliştirilmesi sağlanmaktadır (Hacıbektaşoğlu, 2014)

İzlenen animasyonların hemen hemen hepsinde ağırlıklı olarak masal türü özellikleri mevcuttur. Evrensel değerlere de hâkim olan temaların işlendiği bu filmlerde edebi türlerin eğitimdeki önemi bu animasyonlarda da geçerlidir.

Masallar, çocukların zihinsel ve entelektüel olgunluğa ulaşmadan önce onların imgesel dünyalarını oluşturan temel biçimlerdir. Anne-baba ya da çevre tarafından çocuğa aktarılan çeşitli masallar, çocukların hayal dünyalarını ve dünyayı algılama biçimlerini de aynı ölçüde etkilemiştir. Dünyayı algılayış biçimi, toplumsal roller, cinsiyet görevleri çocuğun bilinçaltı oluşumuna katkıda bulunur. (Boykukalın,2015)

Masallarda görülen cadı, dev, büyücü, ejderha, kara vezir gibi tehlikeyi simgeleyen öğeler animasyonlarda da vardır. Birey bunlarla mücadeleyi geçmişte edebi türlerdeki örneklerle görürken günümüzde animasyonlarda öğrenmektedir. Bu simgesel tehlikeler çocuğun günlük hayatında karşılaşılabileceği tehlikelere karşı ön hazırlıktır.

Bu filmler fabl türünün bütün özelliklerini taşımamakla birlikte, çocuklara hayvan sevgisini aşlamak, onları doğa ile tanışmalarını ve hoşça vakit geçirmelerini sağlamak için iyi bir kaynak oluşturmaktadır. Bu tür çalışmaların artırılması çocukların gelişiminde olumlu etki yapacağı kesindir. (Ungan,2015)

Birey, toplumda ve kendi hayatı içinde daima tek başınadır ve kurtuluşa da ancak tek başına ulaşabilir. Kendi aklı ile çizdiği yol ancak onu birilerinin avı olmaktan kurtarır ve başarıya götürür.

Campbell'e göre kahramanın sonsuza yolculuğunda bireyin mücadelesinde, geçmiş yıllarda hayvanların ve bitkilerin etkin olduğunu günümüzde ise bunun yerini bütün varoluşun hizmet ettiği kozmik yasa düşüncesinin aldığını söyler.

Animasyonlarda hem kadim tarihte görülen hayvan ve bitkinin hem de günümüze hâkim olan kozmik yasa düşüncesi birlikte görülür. Çocuk açısından geçmişten geleceğe kurulan, insan yaşamının tarihten bugüne oluşturduğu kültür ve inanç köprüsü çocuğun ufkunu açacaktır.

Masallarda olduğu gibi animasyonlarda da ortaya çıkan birtakım göstergeler bulunmaktadır. V. Propp'un masallarda tespit ettiği Hazırlık, Karışıklık, Gönderme, Dövüş, Dönüş, Tanınma sıralanış öğeleri dizimsel düzenine göre incelendiğinde animasyonlarda da bulunmaktadır.

Sedat Sever, "Çocuk ve Edebiyat"ta abartılmış merak, rastlantısallık ve duygusallığın konunun yapılandırılmasını zayıflattığını iddia eder. Gerek masallarda gerek animasyonlarda rastlantısallık çoğunlukla vardır. Fakat bu rastlantısallığın gerçeğe değil hayale ait olduğunu rahatlıkla anlaşılmasından dolayı çocuğa zarar vermeyeceği düşünülebilir. Teknoloji çağının sağladığı imkanlarla dış uyarcıların artması çocuğun hayal gücüyle merak faktörünü birleştirdiğinde inanılmaz fikirler ortaya çıkabilir. Bugün girişimcilik, üreticilik, tasarımcılık gibi sosyal ve ekonomik faaliyetlerin temelinde aranan bu özellikler sıradışı bakış açısı gerektirir. Bu sıradışılığın gerçekle kurgu arasındaki farkı senarist iyi verdiği sürece bir sorun yoktur. Masallarda görülen nesnenin yardımcı unsur olması animasyon filmlerde de mevcuttur. Bunları izleyen kitle nesnenin yardımıyla olağanüstülükler yaşaması ve içinde rastlantısallığın mevcudiyeti kurguya zarar veremeyeceği gibi çocuğun bakış açısına zarar vermez.

Bütün animasyonlarda alenen ya da gizil güç ile ilgi iletiler mevcuttur. Güç, statü ve maddiyatın dışındadır, öncelikli olarak iyilik, akılcılık, çalışkanlık, azim, dostluk gibi kavramların içinde iletileri verilmektedir.

Aytaç, "Günlük konuşma dilinde pek çok deyim ve kelimenin imgesel kökenli olduğu, etimolojisinden ve ancak dil uzmanlarınca fark edilirken birçoğu da uzmanlığı gerektirmeyecek kadar kolay fark edilir bir imgesellik sergiler: Metafor ya da benzetme yoluyla elde edilmiş bileşik kelimelerde olduğu gibi (mesela gökdelen, bilgisayar, sicim gibi yağmur, vişneçürüğü, yavruağzı).

Doğa afetleri gibi kesin kabullenilmesi gereken tehlikeler vardır. Animasyon filmlerde de sanal dünyanın getirdiği tehlikelerle karşılaşabiliriz. Ölümle sonuçlanan internet oyunları gibi pornografik ve şiddet içeren animasyonların tespiti ve engellenmesi aile, eğitmen ve devletin sorumluluğu altındadır.

Baudrillard'a göre kitle iletişim araçlarının gerçekteki işlevi; dünyanın yaşanan, benzersiz ve olaysal karakterinin yerine oldukları halleriyle birbirlerine türdeş, birbirlerini anlamlandıran ve gönderme yapan bir araçlar evrenini geçirmek için nötr hale getirmektir. İletişim araçları karşılıklı olarak birbirlerinin içeriği haline gelir ve bu da tüketim toplumunun totaliter iletilerini oluşturmaktadır. Televizyon aracının aracılık ettiği esas şey teknik örgütlenmesi yoluyla kolayca görselleştirilebilir, imgelerle okunabilir bir dünya fikridir. Televizyon bir göstergeler sistemi haline gelmiş dünya üzerindeki mutlak gücün ideolojisine aracılık etmektedir. Televizyondaki imgeler aslında orada yer almayan bir dünyanın üst- dili olmak istemektedir (Baudrillard, 2000:155, Akt. Yapıcıoğlu,2010:34).

Sosyal hayatı gelişmiş çocuklar için animasyonlar bir avantaj sosyal hayattan kopmuş çocuklar için ise dezavantajdır.

Görselliği de katarak bir kitabın beyaz perdeye aktarılması, çocuklarda hem kitap okuma sevgisinin, hem de sinema gibi kültürel etkinlik alışkanlığını kazanılmasına katkı sağlayacaktır. Bu konuda çizgi filmlerden rahatlıkla yararlanmak mümkündür. (Ungan,2015)

Hayal gücünü ortaya koyduğu zenginlikle farklı fikirlere ulaşılması animasyonların önemini arttırdığı için çocuğun kendini ifade etmesinde ve hayal gücünü kullanmasında bir fırsat olarak değerlendirilebilir. Çocuklarda benlik arayışını tamamlayacak olan animasyonlar kültür ekonomisi dikkate alınarak her türlü festival ve eğlence alanlarında özenle kullanılmalıdır. Kültür yozlaşmasını sağlayan yerel festivallerdeki eğlencelerin yerine mahalli, milli kültürlerin evrensel kültürlere ulaşması için eğitim kurumlarında animasyon çalışmalarına önem verilmelidir.

## 5. ÖNERİLER

1. Kitle İletişim Araçları her bireyin hayatında çok önemli bir yer tutmaktadır. Birey ve toplumdan gelen bu talepler kitle iletişim araçlarını sürekli canlı tutmak durumundadır. Bunun için geniş bir hedef kitlesi olan bu işten sorumlu kişiler sürekli orijinal üretimler yapmak zorundadır. Formal eğitiminin veremediklerini verme gayretinde olan informal eğitim içinde kullanılan kitle iletişim araçları animasyon filmlerle birinci ve ikinci kademe çocuklarına kolaylıkla ulaşmaktadır. Bu sebeple, animasyon film sektörünü sadece kâr amaçlı değil, uzmanlar eşliğinde eğitim amaçlı kullanılmasını sağlamak eğitimcilerin görevidir.
2. Çoklu öğrenme ortamlarının yaygın olarak informal ortamda formal ortama geçmesi belli bir disiplin içinde başarılı bir şekilde sağlanmıştır. Eğitimle ilgili kullanılacak çoklu öğrenme ortamlarının da uzmanlar eşliğinde animasyonların sistemli bir şekilde planlanması gerekmektedir.
3. Okumaya dayalı edebi türlerin yerini alan animasyon filmlerin kurgulanmasında temadan dile kadar her türlü alt başlığa dikkat edilmelidir.
4. Özellikle Sınıf Öğretmenliği, Okul Öncesi Öğretmenliği ve Türkçe Öğretmenliği bölümünde animasyon filmlere eleştirel bakabilmek için eğitim dersleri konulmalıdır.
5. Eğitim Fakültelerine Animasyon filmlerin kritiğinin yapılabilmesi için edebiyat, sanat, sosyoloji, antropoloji, psikoloji gibi disiplinlerin yanı sıra mitoloji ve kültür konularının derinlemesine işlenecek dersler koyulmalıdır.
6. Anne-baba ve öğretmenlerin çocukla nesiller arası ve kültürlerarası farkı asgariye indirebilmesi için animasyon filmleri birlikte izlemesi ve değerlendirme yapması gerekir.
7. Hiçbir edebi türün canlı olarak hitap edemeyeceği doğa tasvirleri göz alıcı ve muhteşem bir güzellikte sunulduğu için çocuğun dikkatini özendirerek doğa bilinci oluşturulabilir.
8. Animasyonlarda şiddet içeren unsurlar yer almamalıdır.
9. Animasyonlarda kullanılan dilin özellikleri iyi analiz edilmelidir. Argo sözler, eğlenceli ve komik gibi gösterilip çocuklara sunulmamalıdır.

## KAYNAKÇA

- Acar, Ü. ve Temizyürek, F. (2014). Çizgi Filmlerdeki Subliminal Mesajların Çocuklar Üzerindeki Etkisi. Cumhuriyet International Journal of Education, 3(3), 25-39.
- Aktürk, V., Bulut, R. Ve Yazıcı, H. (2013). Sosyal Bilgiler Dersinde Animasyon Ve Dijital Harita Kullanımının Öğrencilerin Mekân Algılama Becerilerine Yönelik Etkileri, Marmara Coğrafya Dergisi, 28, 1-17.
- Arıcı, N. ve Dalkılıç, E. (2006). Animasyonların Bilgisayar Destekli Öğretime Katkısı: Bir Uygulama Örneği. Kastamonu Eğitim Dergisi, 14(2).
- Aytaç, G. (2003). Genel Edebiyat Bilimi. İstanbul: Say Yayınları.
- Ayvazoğlu, B. (1989). İslâm Estetiği ve İnsan. İstanbul: Çağ Yayınları.
- Bayraktar, B. B. (2002). "Bilgi Sistemleri ve Yönetim Bilgi Sistemi Olarak Yüksek Performans Yönetim Modeli". Endüstri İlişkileri ve İnsan Kaynakları Dergisi. 4(2).
- Boynukalın, N. (2015). Açlık, Fakirlik, Çocuk İşçi, Yamyamlık Ve Toplumsal Cinsiyet Bağlamında Hansel Ve Gretel. Mavi Atlas, 5, 115-125.
- Çakır, K. ve Şen, E. (2012). Psikolojik Doğum Sırasına Göre Adil Dünya İnancı. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 32, 57-69.
- Çelik, B.Ç., Odacı, H. ve Oktan, V. (2018). Psikolojik Doğum Sırasının Psikolojik Sağlamlığın Yordanmasındaki Rolünün İncelenmesi. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 11(57).
- Dökmen, Ü. (2003) İletişim Çatışmaları ve Empati. İstanbul: Remzi Kitabevi

- Fedakâr, P. (2011). Çizgiyi aşanlar: Cille Türk Mitolojisinin Çizgi Filmde Kullanılması Ve Çizgi Filme Aktarılması, Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi, 11(1), 107-119.
- Fedâkar, P. (2014). Besleyen Mi, Öldüren Mi: Türk Mitik Tasavvurunda Anne Arketipinin Antropomorfik Görünümleri. Milli Folklor, 103.
- Fırat, M., İzmirli, S., Kabakçı, I. ve Kuzu, B. E. (2010). Öğretimin Değerlendirilmesinde Çoklu Ortam Kullanımına Eleştirel Bir Bakış, Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 9 (1),115-126.
- Froom, E. (1999). Erdem ve Mutluluk. (A. Yörükân, Çev.) İstanbul: Kültür Yayınları.
- Gölbaşı, Ş. ve Urhan, V. (2012) "Postmodern Yönetim Düzeni: İktidar Artık Her Yerde" (Postmodern Management Order: Sovereign Power is Now Everywhere)(10 Yıldır Tartıştıklarımız(Ed. Güleda Yücedoğan, Şükran Gölbaşı, Hasan Aydın,Erkut Sezgin, Berna Atak) İstanbul: Kültür Üniversitesi Yayınları.
- Gümüşsoy, R. ve Yayan, G. (2016). Çocuk Filmlerdeki İmgelerin Çocuk Eğitimi Üzerine Etkisi. Kesit Akademi Dergisi, 2 (4), 344-358.
- Gürses, İ. (2007). Jung'cu Arketip Teorisi Bağlamında Tasavvufi Öykülerin Değerlendirilmesi: Sîmurg Örneği. İlahiyat Fakültesi Dergisi,16(1),77-96.
- Hacıbektaşoğlu, E. S. (2014). Kültürel çalışmalar ve çizgi filmlerin çocuk izleyici üzerindeki etkileri araştırmaları. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Hançerlioğlu, O. (1963). Başlangıcından Bugüne Erdem Açısından Düşünce Tarihi. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Kafesoğlu, İ. (1995). Türk milliyetçiliğinin meseleleri. İstanbul: Ötüken
- Kaplan, A. (2008). Kültürel Müzikoloji, İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Kılıcı, Ş. (2009). Tüketim toplumunun bir formu olarak çizgi filmlerde çocukluk ve toplumsal cinsiyet temsilleri: Barbie, Bratz ve Winx Club. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli.
- Kılıç, E. (2006). Çoklu Ortamlara Dayalı Öğretimde Paralel Tasarım Ve Görev Zorluğunun Üniversite Öğrencilerinin Başarılarına Ve Bilişsel Yüklenmelerine Etkisi. Doktora Tezi. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Malatyahoğlu, Ö. (2014). Belirli Yaş Gruplarına Göre Çizgi Filmlerde Karakter Soyutlama Düzeyi. Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Muratoğlu, B. (2009). Sosyal Sapkınlığın Medyadaki Temsilinin Çizgi Filmler Üzerinden İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Özakupınar, Y. (2014b). Kültür ve Medeniyet Üzerine Denemeler. İstanbul: Ötüken.
- Özakupınar, Y. (2014a). İnsan Düşüncesinin Boyutlar. İstanbul: Ötüken.
- Özcan, F. (2008). Dokuzuncu Sınıf Coğrafya Öğretiminde Animasyonların Yeri ve Önemi. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya: Yayınlanmamış Y. Lisans Tezi
- Özdemir, E. (2000). Eleştirel Okuma, Ankara: Bilgi Yay.
- Özdemir, N. (2009). Kültür Ekonomisi Ve Endüstrileri İle Kültürel Miras Yönetimi İlişkisi. Milli Folklor, 84
- Özdemir, N. (2018). Geleneksel Bilgi ve Kültür Ekonomisi. Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi, 18(1), 1-28.
- Özen, Y. (2014). Türk Milli Kültüründe Değerler Ve Değerlerin Milletleşmeye Etkisi. Hikmet Yurdu, 14 (7), 62.
- Özkan, H. H. (2006). Popüler Kültür ve Eğitim. Kastamonu Eğitim Dergisi, 14 (1).
- Sever, S. (2017). Çocuk ve Edebiyat. İzmir: tudem.
- Ungan, S. (2015). Fabl Türünün Çocuk Edebiyatındaki Yeri Ve Günümüzde Bu Türden Yararlanma Olanakları. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 14
- Yapıcıoğlu, G. (2010). Bir Popüler Kültür Ürünü Olarak Animasyon Sinema: Kayıp Balık Nemo, Buz Devri, Wall-E (Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Yediyıldız, B. (2003). Dil Kültür ve Çağdaşlaşma. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Yavuz, H. M. (2013). Masallar ve Eğitimsel İşlevleri. Ankara: Eğiten Kitap.
- Yavuzer, H. (2001). Çocuk ve Suç. Ankara: Remzi Kitabevi.