

İLKÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNİN ÇİZGİ FİLM İZLEME DURUMLARI ÜZERİNE BİR İNCELEME*

A SITUATIONAL ANALYSIS OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS ON WATCHING CARTOONS**

Osman KARA***
Müzeyyen ALTUNBAY****

Özet

İnsanların yaratma arzusu sonucu ortaya çıkan çizgi filmlerin tarihi çok eskilere dayandırılır. Mağara duvarına çizilen görsellerle devam eden yaratma tutkusu, Yunan ve Romalı heykeltıraşların eserlerine de yansır. Çizgi film, Mısır’da yaşayan Yunanlı Filozof Ptoleym’in bir mum sayesinde görüntünün göz retinasında kısa bir süreliğine izinin kaldığını keşfetmesi ile farklı bir noktaya ulaşır. Günümüzde bilgisayar ortamında hazırlanan ve büyük küçük herkesin ilgisini çeken çizgi filmler eğlendirici ve eğitici bir tür olmakla birlikte, reklam sektöründen eğitim-öğretime kadar pek çok alanda kullanılmaktadır. Günümüzde devlet kurumları ve özel sektör tarafından çok farklı ve çeşitli çizgi filmler üretilmektedir. Bu çalışmada ilköğretim öğrencilerinin çizgi film izleme durumlarının araştırılması amaçlanmış olup çalışmada tarama modelinden yararlanılmıştır. Toplam 697 ilköğretim öğrencisinin katıldığı araştırmada; katılımcıların çoğunluğunun iki saat ya da daha kısa bir süre televizyon izlediği, yarış ve savaş temalı çizgi filmlerin öğrenciler tarafından daha çok izlendiği vb. gibi sonuçlara ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: çizgi film, televizyon, eğitim, dinleme, izleme.

Abstract

The history of the cartoons which emerged as a result of the desire of people to create goes back to the ancient times. The desire for creation, which continued with the images drawn on the cave walls, can also be seen in the works of Greek and Roman sculptors. The cartoon gets a different perspective when the Greek Philosopher Ptoleym, who lived in Egypt, discovered that a candle caused the trace of the image remained on the eye retina for a short time. Today, the cartoons which are prepared

* Bu çalışma, Osman Kara'nın (2019) "Çizgi filmlerin çocukların karakter eğitimine etkisi" adlı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

** Bu çalışma, aynı zamanda Giresun Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projesi olarak desteklenmiştir (Proje numarası: EĞT-BAP-C-09112017-165).

*** Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Öğrencisi, Giresun / TÜRKİYE osman_kara20@hotmail.com ORCID.ORG/0000-0002-8872-1157

**** Doç. Dr., Giresun Üniversitesi Eğitim Fakültesi Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Giresun / TÜRKİYE altun.bay@hotmail.com ORCID.ORG/0000-0002-9568-3160

on computer and attract the attention of everyone, young and old, are both entertaining and educational, besides they are used in many areas from the advertising industry to education. Today, many different and various cartoons are produced by public and the private sectors. This study aims to investigate the case of cartoon watching by elementary school students. The scanning model was used in the study. 697 primary school students participated in this study which has found out that the majority of the participants watched TV for two hours or less, and the cartoons with the theme of racing and war are watched more by the students.

Keywords:cartoons, TV, education, listening, watching.

Giriş

Çizgi filmler, özellikle çocuklar olmak üzere, yediden yetmişe herkesin dikkatini cezbeden bir türdür. Bu çalışmanın konusu, ilköğretim çağındaki çocukların çizgi film izleme alışkanlıklarıdır. Yapılan bu araştırmada, cinsiyet faktörü de gözetilerek öğrencilerin televizyon ve çizgi film izleme süreleri, izlemeyi tercih ettikleri çizgi film türleri gibi hususların tespit edilmesi amaçlanmıştır. Araştırma, konu ile ilgili güncel veriler sunması açısından önemlidir.

Çizgi film insanın canlandırma arzusu sonucu tezahür etmiş bir seyir türüdür. Çok eski bir tarihi olan çizgi filmlerin Türkiye’deki geçmişi 1900’lü yıllara dayanmaktadır. İlk ortaya çıkışında insanın “canlandırma arzusu”nu gerçekleştirmek vardır. Ancak daha sonraki süreçte tıpkı masal türü gibi bir görev üstlenmiştir. Bu görev, çocukları eğlendirmek ve gelişimlerini olumlu yönde desteklemektir. Çünkü çizgi filmler gerçekte olması çok zor ya da imkânsız olan şeyleri çok basit bir şekilde kendi evreninde gerçekleştirmektedir. Renkli görüntüleri ve güzel kurgusu ile etkili bir araçtır. Bu sebeple çocukların gelişimini desteklemek için çizgi filmler oluşturulmakta hatta çocukların çizgi filmlere rahatça ulaşabilmesi için çizgi film kanalları ve siteler hazırlanmaktadır. Günümüzde çizgi filmin bu etkileyiciliği sadece çocukları geliştirmek amacıyla değil eğitim-öğretim, pazarlama gibi birçok alanda da araç olarak kullanılmaktadır. Çizgi filmlerin etkili ve popüler olmasının en önemli nedenleri arasında hareketli ve renkli oluşları, istedik mesajlar barındırmaları ve eğitici olmaları gösterilebilir.

Canlandırma, animasyon, anime olarak da adlandırılan çizgi film, uzun metrajlı filmlerden kısa metrajlı filmlere, dizilere, reklamlara, elbiselere, ayakkabılara, okul eşyalarına, web sitelerine kadar hayatımızın içinde olan her yerde karşımıza çıkan sanatsal bir türdür. Hayatın bu kadar içerisinde yer almasının sebebi üretilen çizgi film kahramanlarının büyük küçük herkes tarafından sevilmesidir. “Latince ‘hayat vermek’ anlamına gelen ‘animare’ kelimesi dilimize ‘animasyon’ olarak girmiştir (etimolojiturkce). Türkçede canlandırma olarak geçmektedir. Canlandırma, “tek tek resimleri ya da

hareketsiz cisimleri, gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek biçimde düzenlemek ve çevirmek olarak” (Özön, 1963: s.18) tanımlanmaktadır. Halk arasında ise yaygın olarak “çizgi film” adı kullanılmaktadır. Çizgi filmin ortaya çıkışında insanoğlunun durağan şeyleri canlandırma arzusu yatmaktadır. Bunun için insanlar eski çağlarda avladıkları hayvanların resimlerini yaşadıkları mağaralara çizmişlerdir. Yaptıkları çanak, çömlek ya da süs eşyalarında doğada yer alan hayvan, bitki figürleri yer almıştır. İnsanın bu faaliyetleri gerçekleştirmesinin altında birçok sebep olabilir. Bu sebepler arasında yaşadıkları yaşamı bir sonraki nesillere aktarma isteği, yaptıkları işlerdeki başarılarını hatırlamak ya da içlerindeki estetik, yaratıcı yönü beslemek vb. sayılabilir (Kaba’dan aktaran Can, 1997: s.8).

Sinemoğlu (1984), varlık ve nesnelere hareket ettirme çabasının Yunan ve Romalı heykeltıraşlar tarafından devam ettirildiğini, sanatçıların da Tanrının, atletlerin heykellerini hareket içeren pozlarda âdeta yaşamı temsil edeceğine yaptıklarını belirtmekte, buna örnek olarak da Miron’un “Disk Atan Adam” heykelinin bir sonraki hareketinde disk atacakmış gibi işlendiğini dile getirmektedir (Sinemoğlu’ndan aktaran Can, 1997).

1. Çizgi Filmin Tarihine Kısa Bir Bakış

Sezgin (1990), gözün retinasında görselin geçici bir süre izinin kaldığını, M.S. 130 yılında Mısır’da yaşayan Yunanlı Filozof Ptoleym’in fark ettiğini söylemektedir. Ptoleym’inin göz retinasında görsel izinin bir süre kaldığını keşfetmesi ile insanlık canlandırma arzusuna bir adım daha yaklaşmıştır. İnsanlar gözde gerçekleşen bu olayı kullanarak canlandırmanın gerçekleşebileceği çıkarımına ulaşmıştır. Bu çıkarım sonucu “büyülü fener” aleti icat edilmiştir. Büyülü fenerin icadında Çin’deki gölge oyunlarının da tesiri olduğu söylenmektedir. Büyülü fener günümüz projeksiyonlarına benzer bir görüntüsü olan, mercekten hızlıca geçen görüntüleri ekrana hareket ediyormuş gibi gösteren bir cihazdır. Bu icadın ardından canlandırmaya yönelik gelişmeler hız kesmeden devam etmiştir (Sezgin’den akt, Can, 1997).

Demir (2013), Hollandalı bilim adamı Pieter Van Musschenbroek’un bu gelişmeyi daha da ileri bir seviyeye taşıyarak 1736 yılında bildiğimiz anlamdaki “hareketli görüntü”yü oluşturduğunu söylemektedir. Kesintisiz görüntü sağlanarak hareket ettirilen ya da ettiğini zannettiğimiz görüntülerle başarılı ilk canlandırma gerçekleştirilmiştir. Bu gelişme günümüz çizgi filminin temelini oluşturmaktadır. Gülen (2013), üretilen bu cihazlardan sonra 28 Aralık 1895 yılında büyük bir adım atılarak hareketli resimlerin seyirciyle buluştuğunu belirtmektedir. Bu olayın gerçekleşmesi ile canlandırma artık sadece bir tutku değil, bir iş hâlini almıştır. 1900’lü yılların başlarında çizgi film çalışmaları yoğun bir şekilde devam etmiştir. Ilgaz (1998), James Stuart Blackton’un 1907 yılında çektiği “The Haunted Hotel” filminde tek kare

çekim tekniğini kullandığını, daha sonra bu uygulamayı geliştirerek Emile Colh'un canlandırma filminin en önemli sanatçılarından biri olduğu belirtilmektedir. Kerman (2014), 1920'de Otton Messer tarafından çizilen ve canlandırılan "Felix The Cat" filminin o dönemlerin en popüler çizgi filmi olduğunu söylemektedir. Günümüz çizgi filmlerine doğru yapılan ilk başarılı yapımlardan olan "Felix The Cat" tek karede kesintisiz görüntü sunmasıyla ve çizgi film alanının halk tarafından yeni tanınmaya başlamasından dolayı büyük ilgi görmüştür. İnce'ye göre (1991: s.36-50) özellikle 1990'lı yıllarda bilgisayarın etkisi daha net biçimde görülmeye başlanmıştır. 1990'lı yıllarda bilgisayar teknolojilerinden yararlanılarak üç boyutlu canlandırmalar gerçekleştirilmiştir. Dünyadaki bu gelişmeleri Türkiye 1930'lu yıllarda takip etmeye başlamıştır. Türkiye'nin canlandırma alanındaki çalışmalara bu kadar geç başlamasının sebebi bu ihtiyacın gölge oyunları ve karikatürlerle uzun süre giderilmiş olmasıdır. Alsaç (1994), Türkiye'deki karikatüristlerin yabancı örneklerini bildiklerini canlandırma sinemasına ilgi duyarak bu alana yönelik ilk çalışmaları 1930'lu yıllarda gerçekleştirdiklerini belirtmektedir.

"Turgut Çeviker'in 'Türk Canlandırma Sineması' belgeselinde Türkiye'de ilk çizgi film gösterimi 1932'de Kadıköy Opera Sinemasında gösterilen 'The Skeleton Dance' (İskelet Dansı) olarak belirtilir" (Özakçaoğlu, 2009: 75). Alsaç (1994), İkinci Dünya Savaşından sonraki dönemlerde Walt Disney yapımı çizgi filmlerin büyük ilgi gördüğünü, bu ilgi üzerine Vedat Ar'ın 1948-49'da İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisinde bir kurs açarak ilk çizgi film denemelerini gerçekleştirdiğini ifade eder. Bu da dönem içerisinde başarılı bir çizgi film ortaya çıkarmak için sanatçıların çalışmalara devam ettiğini göstermektedir. İnce (1991), çoğu akademi öğrencisi olan bugünkü karikatür sanatçıların 1950'li yıllarda Yüksel Ünsal öncülüğünde uzun metrajlı "Nasreddin Hoca" çizgi filmi yapmaya çalıştıklarını ancak başarılı olamadıklarını ifade etmektedir. Türkiye'de başarılı bir çizgi film çalışması için girişimlerin devam etmesine karşın teknik yetersizlikten dolayı başarılı olunamadığı görülmektedir.

Sevim (2013), çizgi film çalışmalarının gelişmesi ve çizgi filmlerin halkın ilgisini çekmesi, kanallarda fazlasıyla yer alan reklam sektörünün de dikkatinden kaçmadığını, reklam sektörünün ürünlerini ilgi çekici ve sempatik çizgi filmleri kullanarak tanıttıklarını, 60'lı yıllara gelindiğinde ise Türk canlandırma sineması ve reklam sektörünün birbirinden ayrılmaz bir bütün hâline geldiğini belirtmiştir. Gülen (2013), 1970 yılında Tonguç Yaşar'ın "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü" adlı çizgi film çalışması ile Antalya film festivalinde büyük ödül kazandığını belirtmektedir. Bu da çizgi film alanında başarılı çalışmaların ortaya konduğunun bir göstergesidir. Alan (2009), ilk çizgi film seminerinin 1989'da TRT yöneticileri ve Kültür Bakanlığının

temsilcilerinde katılımıyla gerçekleştiğini ifade eder. Bu seminer, Türk çizgi film alanına yönelik gerçekleşen önemli bir faaliyettir. Çünkü çizgi film alanına yönelik bilgiler paylaşımına sunulmuş ve geniş kitlelere ulaşımı için önemli bir adım atılmıştır. “1990’lara kadar çizgi film eğitimi, güzel sanatların içerisinde sadece ders olarak okutulmakla sınırlı kalmıştır. 1990’da Yüksek Öğrenim Kurumuna yapılan başvuru kabul edilerek Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde Çizgi Film Bölümü kurulmuştur” (Özer, 2012: s.65). Böylelikle artık çizgi film alanında akademik düzeyde çalışma imkânı doğmuştur. Bu gelişme çizgi film üzerine sistemli çalışmaların gerçekleşmesi için atılmış önemli adımlardan biridir.

2. Çizgi Filmlerin Çocuklara Etkisi

Çocukluk dönemi bireyin eğlenceye meyilli, öğrenmeye açık, yaratıcılığının yüksek olduğu bir dönemdir. Çizgi filmler eğlence yönüyle bireyi kendine çekmektedir. Bir çizgi film karakterinin çocuğun yaratıcı yönüyle kesişen yönleri vardır. Duvardan geçen, uçabilen, ateşi, suyu kontrol edebilme yeteneğine sahip olan karakterler çocuğun hayal dünyasıyla benzerlik göstermektedir. Çocuk da bu sebeple çizgi filmlere ilgi duymakta ve izlemektedir. Çocuk, çizgi filmin sunduklarını gözlemleyerek pek çok şeyi öğrenebilmektedir. Bazen olumsuz örneklerin öğrenildiği de görülmektedir. Buna “2000 yılında Mersin ilinde 4 yaşında Ferhat adındaki erkek çocuğun kendini Pokemon zannederek 7. kattan atladığı” (Milliyet Gazete Arşivi, 2000) haberi örnek gösterilebilir. “Yine aynı yıl Kilis ilinde 7 yaşındaki Seda adındaki kız çocuğu da ‘Ben Pokemon’um!’ diyerek 5. kattan atlamıştır” (Milliyet Yaşam, 2000). Bu haberlerdeki iki çocukta ciddi hayati tehlike oluşmuştur. Bu örnekler çizgi filmlerin çocukların üzerindeki etkisinin net göstergesidir.

Bayır ve Günşen (2017), çizgi filmlerde bilimsel kavram ve ifadelerin verildiğini, gündelik hayatta karşılaşılabileceğimiz bilimsel kavramların çizgi filmler ile çocuklara sunulduğunu ifade etmiştir. Bu da çizgi filmlerin öğretici bir yanı olduğunu göstermektedir. Çocuklar televizyonlarda izledikleri çizgi filmlerin etkisiyle davranışlarını şekillendirebilir. Çünkü çocuklar sadece davranışsal boyutta öğrenmeler gerçekleştirmezler; renkleri, cinsiyetleri, toplumsal rolleri, hayvan ve bitkilerin rollerini ve daha birçok gündelik hayata dair bilgiyi de görerek öğrenmektedirler. Çocuklar bu öğrenmeleri görerek/gözlemleyerek öğrenmektedir (Destebaşı, 2011: 38 ; Oruç, Tecim, ve Özyürek, 2011: s.308-309). Ülkemizde çizgi filmlerin son zamanlarda eğitim ve öğretime yönelik çalışmalarda da kullanıldığı görülmektedir. Bu çalışmaların en önemlilerinden biri 17 Ağustos depremi sonrası çocukları depreme karşı bilinçlendirmek için yapılan “Deprem Dede ve Doğa” adlı

çalışmadır. Bu çalışma depreme yönelik eğitim amaçlı yapılmıştır. Çizgi filmde kahraman olarak Prof. Dr. Mete Işıkara kullanılmıştır.

Yaman (2010), çizgi filmlerin eğlenceli yönüyle öğrencilerin eğitim-öğretim süreçlerine katılımı artırdığını, öğrenmeyi kolay ve kalıcı hâle getirdiğini, tekrar ihtiyacını azalttığını, hatırlamayı kolaylaştırdığını, yaratıcılık becerisini artırdığını ve somutlaştırma yapmaya olanak sağlayarak öğrenmeye yönelik motivasyonu artırdığını ifade eder. Ayrıca çizgi filmlerin kendine has özelliklerinin öğrenmeye yönelik kullanıldığında etkili bir öğrenme gerçekleştirilmeye olanak sağladığını belirtmiştir. Çizgi filmler gerek duyu organlarına hitap etmesi yönüyle olsun gerek bireye yaşantılar sunarak öğrenmeler gerçekleştirilmesi açısından olsun gerekse kendine özgü özellikleriyle öğreneni öğrenmeye teşvik edip çok yönlü desteklemesiyle olsun eğitim için önemli bir araçtır.

Çizgi filmler sunduğu karakter ve olaylar ile çocuklara bir simülasyon şeklinde deneyimler yaşatmaktadır. Çizgi filmler aracılığıyla çocuk toplum kurallarını, doğru ve yanlış davranışları öğrenmektedir. Çocuk bu öğrendiklerini gözlem yoluyla öğrenmektedir. Bu öğrenmeler de çocuğun karakter ve kişilik yapısını oluşturmaktadır. Örneğin, sorumluluk sahibi ve seçme hakkını edinip kendi seçim yapan kahramanın başarılı bireyler olarak sunulduğu bir çizgi filmi izleyen çocuk, sorumluluklarını üstlenmekten kaçınmaz ve seçme haklarını kullanmak ister. Bu da çocuğun kendine güvenmesini, kendi istek ve arzularını dinlemesini, bir görüşü olmasını ve sorumlulukları olduğunu bilmesini sağlar. Çocuğun bu becerileri zamanla davranış hâline gelmektedir. Görüldüğü gibi çizgi filmler çocukları kendine yetebilen bireyler olması yolunda desteklemektedir. Ancak çizgi filmler bunun tersi etkilerde sunabilmektedir (Oruç, Tecim ve Özyürek, 2011: s.306-315).

Can (1997), ebeveynlerin çocuklarıyla birlikte programları izlemesi, çocuklarına sorular sorması, onların sorularına cevap vermesi, televizyondan gelen mesajları çocuğun iyi bir biçimde anlamlandırmasına yardımcı olması gerektiğini ifade etmiştir. Bu da çizgi filmlerin bilinçli bir bireyin denetimiyle sunulduğunda çocuğun kendi gelişimi için olumlu bir araç hâline gelebileceğinin göstergesidir. Sakıncalı olan durum, denetimsiz ve yeterince ilgilenilmeyen çocukların çizgi film ile baş başa bırakılıp kendine göre onu anlamlandırmasına izin vermektir. Bu çalışmada ilköğretim çağındaki çocukların çizgi film izleme alışkanlıklarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu kapsamda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Çocuklar ne kadar süre TV ve çizgi film izlemektedirler?

2. Çocukların en çok sevdiği/tercih ettiği çizgi film türleri nelerdir?

3. Yöntem

Bu bölümde araştırmanın yöntemi, evren ve örnekleme, veri toplama araçları ve verilerin analizi kısmına yer verilmiştir. Araştırma, tarama modeli ile gerçekleştirilmiştir. Tarama, bir konuya ya da olaya ilişkin katılımcıların görüşlerinin ya da ilgi, beceri, yetenek, tutum vb. özelliklerinin belirlendiği genellikle diğer araştırmalara göre görece daha büyük örneklem üzerinde yapılan araştırmalara denir (Büyüköztürk vd., 2015: s.177). Bu çalışma; ilköğretim öğrencilerinin çizgi filmleri izleme, izlenen çizgi filmlerdeki temel konuların belirlenmesi gibi hususların tespit edilmesi amacıyla tarama modelinden yararlanılarak hazırlanmıştır.

3.1. Çalışma Grubu

Bu çalışmada Giresun ilinin Merkez ilçesinde tesadüfi biçimde seçilen toplam 7 okulda 5. sınıf seviyesinde öğrenim gören 697 öğrenci ile yapılmıştır. Okulların Merkez ilçenin farklı bölgelerinden seçilme nedeni, sosyo-ekonomik olarak farklı seviyelerdeki bölgelerden örneklem alınarak, örneklem çeşitliliğinin sağlanmasının amaçlanmasıdır. Çalışmadaki katılımcıların 370'i erkek, 327'si kız öğrencidir. Katılımcı grup ortalama olarak 11 yaşındadır.

3.2. Verilerin Toplanması ve Analizi

“Veriler, belli konudaki gerçeklerin sembolik ifadeleridir. Veriler işlenmemiş kanıtlardır; ekonomik bir değere henüz dönüşmemiş ve insan davranışı üzerinde etkisi olmayan dayanaklardır. Araştırmada veriler araştırma amacını gerçekleştirmek için gerekli olan kanıtlardır” (Balci, 2011:149). Bu bölümde veriler, hazırlanan anket ile toplanmıştır. Anket, üç uzmana gönderilip gelen dönütlere göre düzenlendikten sonra veri toplama süreci başlamadan önce bir pilot okul seçilerek 30 öğrenciye uygulanmıştır. Öğrencilerin anketi cevaplama sürecindeki gözlemler ve öğrenci dönütlerine göre ankete son hâli verilmiştir. Araştırma sonuçları öğrencilere verilen anket formu neticesinde toplanan verilerin SPSS 20.0.0 programı ile frekans analizi yapılmasıyla elde edilmiştir.

4. Bulgular

Bu bölümde çocukların çizgi film izleme durumlarına ilişkin bulgular sunulmuştur. İlk olarak çocuklara bir günde ortalama ne kadar süre televizyon izledikleri sorulmuş, bu sürenin cinsiyete göre farklılık gösterip göstermediği incelenmiştir (Bk. Tablo 1).

Tablo 1: Cinsiyet ile Günde Ortalama Televizyon İzleme Arasındaki İlişki

Osman KARA-Müzeyyen ALTUNBAY
İlköğretim Öğrencilerinin Çizgi Film İzleme Durumları Üzerine Bir İnceleme

			Cinsiyet		Toplam	
			Erkek	Kız		
Bir günde ortalama TV izleme süresi	1	n	128	19	247	
		%	35,6%	36,6%	36,1%	
	2	n	118	93	211	
		%	32,8%	28,6%	30,8%	
	3	n	54	83	137	
		%	15,0%	5,5%	20,0%	
	4 ve daha fazla	n	60	30	90	
		%	16,7%	9,2%	13,1%	
			n	360	325	685
	Toplam		%	100,0%	100,0%	100,0%

Tablo 1'deki günlük ortalama televizyon izleme süresinin dağılımı incelendiğinde bir saat izleyenlerin oranının %36,1 iki saat izleyenlerin oranının %30,8 üç saat izleyenlerin oranının %20, dört ve daha fazla izleyenlerin oranının ise %13,1 olduğu anlaşılmaktadır. 697 katılımcıdan 12 kişi bu soruya cevap vermemiştir. Bu da genel katılımcıların %1,7'sini oluşturmaktadır. Bu sonuçlardan hareketle katılımcıların çoğunluğunun iki saat ya da daha kısa bir süre televizyon izlediği sonucuna varılmaktadır. Bu sonuçtan yola çıkarak günlük yaşam içerisinde çocukların televizyon kullanımında ölçülü davrandıkları söylenebilir. Televizyonda en çok izledikleri program türleri sorulmuş, bu soruda öğrencilerin birden fazla programı severek takip edebilecekleri düşünüldüğünden yanıt verme konusunda sınırlandırılmamışlar, tercihlerin cinsiyete göre farklılık gösterip göstermediği incelenmiş ve alınan yanıtlar Tablo 2'de gösterilmiştir (Bk. Tablo 2).

Tablo 2: Cinsiyet ile En Çok İzlenen Program Türü Arasındaki İlişki

		Cinsiyet		Toplam
		Erkek	Kız	
Televizyonda en çok izlenen program türleri	Müzik	83	113	196
		22,9%	34,8%	
	Dizi	188	256	444
		51,8%	78,8%	
	Çizgi Film	315	291	606
		86,8%	89,5%	
	Film	193	184	377
		53,2%	56,6%	
	Magazin	13	73	86
		3,6%	22,5%	
	Belgesel	132	83	215
		36,4%	25,5%	
	Futbol	211	24	235
		58,1%	7,4%	
Haber	97	59	156	
	26,7%	18,2%		
Diğer	30	27	57	
	8,3%	8,3%		

Tablo 2'ye göre en çok izlenen programların dağılımı incelendiğinde; erkek öğrencilerin en çok çizgi filmleri (%86,8), futbol programlarını (%58,1), filmleri (%53,2) ve dizileri (%51,8) sevdikleri anlaşılmaktadır. Bu tercihleri belgeseller (%36,4), haber programları (%26,7), müzik programları (%22,9), magazin programları (3,6) ve diğerleri takip etmektedir.

Kız öğrencilerin en çok izledikleri programlar incelendiğinde %89,5'lük bir oranla çizgi filmlerin ilk sırayı aldığı görülmektedir. Bunu diziler (%78,8), filmler (%56,6), müzik programları (%22,9), belgeseller (%25,5), magazin programları (%22,5), haber programları (%18,2), futbol (%7,4) ve diğer programlar takip etmektedir. Tablodan hareketle program türleri arasında

cinsiyete göre farklılıklar olsa da her iki cinsiyetin ortak tercihinin çizgi filmler olduğu anlaşılmaktadır. Tabloda yer alan diğer seçeneğine öğrenciler; basketbol, yarışma programları, bilgi yarışması, spor programı, hava durumu, yemek programı gibi cevaplar vermiştir.

Öğrencilerin çok izledikleri program türünün çizgi film olmasından hareketle (Tablo 2) günlük ortalama ne kadar zamanlarını çizgi film izlemeye ayırdıkları tespit edilmek istenmiş, bu sürenin cinsiyete göre değişip değişmediği incelenmiş ve bulgular Tablo 3'te sunulmuştur (Bk. Tablo 3).

Tablo 3: Cinsiyet ile Çizgi Film İzleme Süresi Arasındaki İlişki

			Cinsiyet		Toplam
			Erkek	Kız	
Çizgi film izleme süresi	İzlemiyor	n	30	18	48
		%	8,1%	5,5%	6,9%
	1 saatten az	n	41	57	98
		%	11,1%	17,4%	14,1%
	1 saat	n	178	170	348
		%	48,1%	52,0%	49,9%
	2 saat	n	66	51	117
		%	17,8%	15,6%	16,8%
	3 saat	n	28	22	50
		%	7,6%	6,7%	7,2%
	4 saat	n	23	7	30
		%	6,2%	2,1%	4,3%
	4 saatten daha fazla	n	4	2	6
		%	1,1%	,6%	,9%
Toplam		n	370	327	697
			100,0%	100,0%	100,0%

Tablo 3'teki veriler incelendiğinde; bir saatten az çizgi film izleyenlerin oranı %14,2 bir saat izleyenlerin oranı %49,9 iki saat izleyenlerin oranı ise %16,8'dir. Üç saat izleyenlerin oranı %7,2 dört saat izleyenlerin oranı %4,3 olup dört saatten fazla izleyenlerin oranı %0,9'dur. %6,9 oranında bir kısım ise çizgi film izlemediğini ifade etmiştir. Tablo cinsiyet açısından

değerlendirilince cinsiyet açısından izleme süreleri içerisinde çok büyük bir farklılık olmadığı görülmektedir. 697 katılımcıdan tamamı bu soruyu cevaplamıştır. Öğrencilere hangi konulardaki çizgi filmleri izledikleri sorulmuş, birden fazla konuda çizgi film sevebileceklerinden hareketle yanıtları sınırlandırılmamış, alınan yanıtlar Tablo 4’te sunulmuştur (Bk. Tablo 4).

Tablo 4: Cinsiyet ile İzlenen Çizgi Filmler Arasındaki İlişki

			Cinsiyet		Toplam
			Erkek	Kız	
En çok izlenen çizgi film türü	Savaş	n	210	54	264
		%	62,7%	17,5%	
	Yarış	n	139	58	197
		%	41,5%	18,8%	
	Büyü	n	102	157	259
		%	30,4%	50,8%	
	Doğa	n	85	129	214
		%	25,4%	41,7%	
	Hayvan	n	112	114	226
		%	33,4%	36,9%	
	Arkadaşlık	n	121	199	320
		%	36,1%	64,4%	
	Diğer	n	92	89	181
		%	27,5%	28,8%	
		n	335	309	644

Tablo 4'teki en çok izlenen çizgi film türleri incelendiğinde; erkek öğrencilerin en çok savaş konulu (%62,7) çizgi filmlerden hoşlandıkları, bu tercihi yarış/yarışma (%41,5), arkadaşlık (36,1), hayvan (33,4), büyü/sihir (%30,4), doğa (%25,4) ve diğer konuların izlediği görülmektedir. Kız öğrencilerin en çok izledikleri çizgi film türleri incelendiğinde ise ilk sırayı arkadaşlık (%64,4) konulu çizgi filmlerin aldığı anlaşılmaktadır. Bu tercihi büyü/sihir (%50,8), doğa (%41,7), hayvan (%36,9), yarış/yarışma (%18,8), savaş (%17,5) ve diğer konuların izlediği anlaşılmaktadır.

Diğer seçeneğinde ise öğrenciler, komik, macera, eğlence, futbol, süper kahraman, tarih, korku, aksiyon, bilim kurgu, kardeşlik, icat, şiddet, uzay, yardımlaşma, teknoloji, spor, romantik, doğaüstü güçler, dostluk, polisiye, barış, aşk ve sevgi cevaplarını vermişlerdir. Cinsiyet ile çizgi film türleri arasındaki ilişki incelendiğinde, erkeklerin en çok savaş (%62,7) konusunda çizgi filmleri izlerken kızların arkadaşlık (%64,4) konusundaki çizgi filmleri izledikleri tespit edilmiştir.

5. Sonuç

Giresun ilinin Merkez ilçesinde tesadüfi biçimde seçilen toplam 7 okulda 5. sınıf seviyesinde öğrenim gören 697 öğrenci ile gerçekleştirilen bu çalışmada ilköğretim öğrencilerinin çizgi film izleme durumlarının tespit edilmesi amaçlanmıştır. Elde edilen verilerin analizi sonucu öncelikle katılımcıların çoğunluğunun iki saat ya da daha kısa bir süre televizyon izlediği sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuçtan hareketle, televizyonun hemen her öğrencinin hayatının bir parçası olduğu anlaşılmaktadır.

Öğrencilerin çeşitli türde programları izlemekle birlikte kız ve erkek öğrencilerin büyük bir bölümünün çizgi film türünü severek izledikleri (Bk. Tablo 2) anlaşılmaktadır. Çizgi film kendi içinde ayrıca değerlendirilmesi

gereken bir konu olup çocukların kendilerine uygun olmayan programları da (magazin programı, dizi vb.) izleyebildikleri tespit edilmiştir. Öğrencilerin çok izledikleri program türünün çizgi film olmasından hareketle günlük ortalama çizgi film izleme süresi noktasında cinsiyete göre büyük bir farklılık olmamakla beraber bu sürenin değişkenlik gösterdiği görülmüştür. İzlenmekten hoşlanılan çizgi film türleri incelendiğinde erkek öğrencilerin en çok savaş konulu (%62,7) çizgi filmlerden hoşlandıkları, buna karşın kız öğrencilerin en çok arkadaşlık (%64,4) konulu çizgi filmlerden hoşlandıkları ve bunları izledikleri tespit edilmiştir. İzlenen türün cinsiyete göre değiştiği anlaşılmakla beraber bu türler içinde savaş, yarış/yarışma, sihir/büyü vb. gibi yer yer şiddet içeren çizgi filmlerin de izlendiği sonucuna ulaşılmıştır.

Sonuç olarak çizgi filmlerin çocukların kişilik ve karakter gelişimlerine etki edebildiği bilinen bir gerçektir. Pek çok bilgi, davranış vb. çizgi filmler aracılığı ile öğrenilebilir, ancak denetim mekanizması olmadan, kontrol edilmeden, denetlenmeden sunulan ve izletilen çizgi filmlerin çocukların özellikle ruhsal gelişimlerine ve bilişsel gelişimlerine zarar verebileceği unutulmamalıdır. Yayın organlarıncaya sunulan çizgi filmler uzman kişilerden oluşan bir kadro ile daha sıkı denetlenmeli, çocukların gelişimlerine olumsuz etki edebilecek çizgi filmler yayımlanmamalıdır. Aileler çocuklarının izlediği çizgi filmleri denetlemeli, çocuğun uzun süre televizyon karşısında kalmasına müsaade etmemelidir. Okullarda ise medya okuryazarlığı derslerinin artırılması daha bilinçli bir izleyici kitlesinin oluşmasına katkı sunacaktır.

Kaynakça

- Alan, İ. (2009). *Sevgi İçerikli Çizgi Filmlerin İlköğretim 5. Sınıftaki Öğrencilerin Göresel Sanatlar Dersinde Yaptıkları Resimler Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Alsaç, Ü. (1994). *Türkiye'de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Balcı, A. (2011). *Sosyal Bilimlerde Araştırma* (9. basım). Ankara: Pegem Akademi.
- Bayır, E. ve Günşen, G. (2017). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının En Çok İzledikleri Çizgi Filmlerin Bilimsel Açılarda Analizi. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* , 7(2), 746-761.
- Büyükoztürk, Ş. & Kılıç Çakmak, E. & Akgün, Ö. E. & Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2015). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Pegem Akademi.
- Can, A. (1997). *Çizgi Film ve Çocuk*. Konya: Öz Eğitim Yayınları.
- Destebeşi, F. (2011). *Çocuk Edebiyatı Eserlerinin 7 ve 8. Sınıf Öğrencilerinin Karakter Eğitimine Etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Demir, Ö. (2013). *Türk Televizyonlarında Yayınlanan Çizgi Filmlerin İlköğretim Çağı Çocuklarının Toplumsallaşma Sürecine Etkilerinin Değerlendirilmesi*. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Osman KARA-Müzeyyen ALTUNBAY
İlköğretim Öğrencilerinin Çizgi Film İzleme Durumları Üzerine Bir İnceleme

- Gülen, A. (2013). *Cemal Erez'in Çizgi Film Dünyası*.Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi,Beylent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- İlgaz, S. (1998). *Çizgi Film Temel İlkeleri Yapım Tekniği*. İstanbul: Leyla Yayınevi.
- İnce, M. (1991). *Çizgi Filmlerin 6-18 Yaş Grubu Bireylerin Yaşantılarında Yeri Ve Önemi*.Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kerman, S. (2014). *Türk Çizgi Film Tarihinde 'Pepee' Adlı Karakterin Yeri Ve Görsellik Açısından Değerlendirilmesi*.Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Oruç, C., Tecim, E. ve Özyürek, H. (2011). Okul Öncesi Dönem Çocuğunun Kişilik Gelişiminde Rol Modellik ve Çizgi Filmler.*EKEV Akademi Dergisi* , S.48, 303-319.
- Özakçaoğlu, N. (2009). “Çizgi Filmlerin Eğitilebilir Zihinsel Engelli Öğrencilerin Resimlerine Anlatım, Biçim ve Renk Olarak Yansımaları”.Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Özer, S. (2012). *Sosyal Bilgiler Öğretiminde Çizgi Filmlerin Kullanımı*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Özön, N. (1963). *Sinema Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Sevim, Z. (2013). *Çizgi Filmlerin DeğerlerEğitimi Bakımından Karşılaştırılması*.Yayımlanmamış Doktora Tezi. Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yaman, H. (2010). Cartoons as a Teaching Toll: A Research on Turkish Language Grammar Teaching.*Educatioan Sciences: Theory& Praticce*, 10(2), 1231-1242.
- Milliyet Gazete Arşivi*. (2000, 10 30). [Erişim Tarihi: 29.03.2018], http://gazetearsivi.milliyet.com.tr/GununYayinlari/ZqCvycoHQSoJij_x2B_9j_pPd6g_x3D_x3D_
- Milliyet Yaşam*. [Erişim Tarihi: 29.03.2018], (2000, 11 25). <http://www.milliyet.com.tr/2000/11/25/yasam/yas05.html>