

Araştırma Makalesi

Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların En Çok Etkilendiği Çizgi Film Karakterleri ve Bu Karakterlerle Özdeşleşmelerinin Yol Açabileceği Dijital Tehlikeler

Figen Akça¹
 Uludağ Üniversitesi

Nuray Koç Çilekçiler²
 Uludağ Üniversitesi

Öz

Bu çalışmada okul öncesi dönemdeki çocukların en çok izledikleri çizgi filmler, yerinde olmayı istedikleri ve istemedikleri çizgi film karakterleri ve bu karakterlerle özdeşleşmenin yol açabileceği dijital tehlikeler incelenmiştir. Araştırmada, Bursa ilindeki devlete ait anaokulu ve anasınıflarında okul öncesi eğitime devam etmekte olan 4-6 yaş grubundaki 182 çocuğa küme örnekleme yöntemi ile ulaşılmış, ardından bu çocuklar arasından tipik durum örnekleme ile seçilen 20 çocuk üzerinde çalışmanın nitel kısmı uygulanmıştır. Bu araştırma nicel ve nitel yöntemin bir arada kullanıldığı karma model bir çalışma olup nicel veriler “Çizgi Film Konulu Çocuk Anketi” ile nitel veriler ise yarı-yapılandırılmış görüşme soruları yoluyla elde edilmiştir. Araştırma kapsamında çocukların rol model olarak seçtikleri çizgi film karakterleri ve seçme nedenleri cinsiyet değişkenine göre değerlendirilmiştir. Araştırma verileri üzerinden araştırmaya katılan çocukların %53’nün Pepee, Rafadan Tayfa, Harika Kanatlar, Niloya, Karlar Ülkesi adlı çizgi filmleri izledikleri bulunmuştur. Yapılan görüşmeler sonucunda kız çocukların özellikle Elsa ve Bloom karakterlerinin, erkek çocukların ise çoğunlukla Jett ve Spiderman karakterlerinin yerinde olmak istedikleri anlaşılmıştır. Çalışmanın nitel verilerine göre çocukların çizgi film karakterlerine ilişkin seçimi daha çok dış görünüş, doğaüstü yetenekler, toplumsal cinsiyet ve karakterle ilgili olumlu ve olumsuz duygu durumu gibi temalara bağlı olarak gerçekleşmektedir.

Anahtar Kelimeler

Erken çocukluk dönemi • Karakterle özdeşim kurma • Sosyal öğrenme • Çizgi film • Rol model

¹ Yetkilendirilmiş yazar: Figen Akça, Uludağ Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bölümü, Nilüfer 16059 Bursa. Eposta: figenakca@uludag.edu.tr

² Uludağ Üniversitesi, Yenişehir İbrahim Orhan Meslek Yüksekokulu, Çocuk Gelişimi Bölümü, Yenişehir 16900 Bursa. Eposta: nuraykoc@uludag.edu.tr

Atf: Akça, F. ve Koç Çilekçiler, N. (2019). Okul öncesi dönemdeki çocukların en çok etkilendiği çizgi film karakterleri ve bu karakterlerle özdeşleşmelerinin yol açabileceği dijital tehlikeler. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6, 403–433. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2019.6.2.0053>

Küreselleşmenin bir parçası olan kitlesel medya, adından da anlaşıldığı gibi kitlesel dinleyici/ izleyici grubuna TV, radyo, sinema, gazete ve internetten oluşan kitle iletişim araçlarıyla ulaşmaktadır. [Kemp \(2017\)](#) tarafından hazırlanan rapor ile “Hootsuite” ve “We Are Social” platformlarının Ocak 2018 yılındaki araştırmasına göre ise dünyada, internet kullanıcı sayısı 4 milyarı geçmiştir ([Hootsuite ve wearesocial, 2018](#)). “We are social Batı Asya Raporu”na (2018) göre ise, Türkiye’de internet kullanıcısı 54.33 milyondur ve bu toplam nüfusun %67’sine denk gelmektedir. Raporun sunduğu verilere göre Türkiye’de internet kullanıcıları, günde 7 saat 9 dakika herhangi bir cihazdan internete bağlanmaktadır ve 2 saat 48 dakikalarını sosyal medyada geçirmektedir. Bu popülasyonun içinde çok büyük bir rakamı da çocuk ve gençler oluşturmaktadır.

Hepimiz “Dijital Dünya” içinde yaşıyoruz. Teknolojinin geldiği ve insanlığı getirdiği noktada özellikle çocukları bekleyen dijital tehlikelere ilişkin pek çok farklı endişenin ortaya çıktığı ve çıkmaya devam edeceğini söylemek yanlış olmayacaktır. Dolayısıyla burada öncelikle yanıt aranacak soru, çocukların maruz kaldığı “dijital tehlikeler yeterince tanınıyor mu ve bunlara karşı yeterli önlemler alınabiliyor mu?” sorusudur. Örneğin [Kuipers \(2006\)](#), yapmış olduğu çalışmada “tehlikeli” dijital eğlencenin iki biçimine yönelik tepkileri tartışmaktadır: etnik mizah ve çevrim içi pornografi. Çalışma, Hollanda ve Amerika örneklemindeki dört vaka üzerinden etnik kökenin nasıl pornografik öğelerle kullanıcıları ahlaki açıdan zor durumda bıraktığı üzerinedir.

Neredeyse tüm dünyada, çocukların özellikle de okul öncesi dönemdekilerin uyku dışında geçirdikleri zamanın çok büyük bir bölümünün dijital dünyaya ayrıldığı bilinmektedir ([Erdoğan ve Baran, 2008](#)). Bu durum çocukların, özellikle internetin içerdiği potansiyel tehlikelere maruz kalarak zarar görme riskinin ne denli büyük olduğunun bir göstergesidir ([Livingstone ve Smith, 2014](#)). Her yaştan çocuğun bu bağlamda maruz kalabileceği belli başlı tehlikeler arasında kişisel verilerin açıklanması, kişisel zarar, cinsel saldırı, siber zorbalık ve cinsel olmayan saldırılar, uygunsuz içeriğe maruz kalma ve kişisel aşinalık yer almaktadır ([Zilka, 2017](#)).

TV’nin çocukların gelişimi üzerindeki etkilerini inceleyen çalışmaların genel itibarıyla iki konuya odaklandığı görülmektedir: (1) Televizyon, çocuklarda görülen şiddet eğiliminin ortaya çıkmasında etkili midir? (2) Televizyon çocukların zekâ düzeyini etkiler mi? Nitekim televizyonun ve çizgi filmlerin yarar ve zararları hakkında yapılmış çok sayıda çalışmanın özellikle şiddet üzerinde durduğu bilinmektedir ([Choma ve ark., 2004](#)). Konuyla ilgili bir çalışmada, bir çocuğun ilkökulu bitirmeye kadar günde ortalama iki saat TV izlemesi hâlinde, 8000 cinayet ve 100.000 kadar da cinayet eylemine tanıklık etmiş olacağı saptanmıştır ([Morris, 2002, s. 368](#)). [Yıldız’ın \(2016\)](#) çocukların en çok tercih ettiği çizgi filmler üzerine yapmış olduğu bir incelemede ise ortalama izleme süresinin toplam 4220 saniyesinde şiddet unsurlarına tanık oldukları bulgulanmıştır. Örneğin, *Ben 10*, şiddet görüntülerinin en çok yer

bulduğu çizgi filmler arasında sayılmaktadır. Bu bağlamda [Wilson ve Hunter \(1983\)](#) tarafından gerçekleştirilen bir çalışmada, çocuklarda gözlenen 58 şiddet davranışının, 13 film ve 13 televizyon programının içeriğinde yer alan şiddet davranışlarıyla birebir aynı olduğunu tespit edilmiştir.

Sayar ve Dinç (2010), çocukların televizyonda ağırlıklı olarak tercih ettikleri çizgi filmlerin etkisinde kalarak kahramanlarıyla özdeşim kurmalarının sosyalleşme süreçlerini etkilediğini dikkat çekmişlerdir. Will (1993) Amerika’da yapmış olduğu çarpıcı bir araştırmada, bir kasabaya TV’nin girdiği 1973’ün ardından iki yıllık süre zarfında hem kız hem de erkek çocuklarda fiziksel şiddet oranlarının %45 oranında arttığını, ancak aynı dönemde zaten TV izlenen bir diğer kasabada bu oranın değişmediğini tespit etmiştir (s. 368’den akt., [Morris, 2002](#)).

TV’nin çocukların gelişimi üzerindeki etkilerini inceleyen çalışmalar arasında TV’nin çocukların zekâlarına yönelik etkisini ele alan çalışmaların öne çıktığı fark edilmektedir. Bunlardan [Lemish ve Rice’a \(1986\)](#) ait bir çalışmada, TV’nin 12-18 aylık bebekler için “konuşan resimli kitap” işlevi gördüğü belirlenmiştir. Bu noktada çocukların zekâ puanları ile TV izleme süreleri arasında, sanılan aksine bir korelasyon bulunmadığını gösteren çok sayıda çalışmanın yapıldığı da hatırlanmalıdır ([Flynn, 1987; Plomin, Corley, DeFries ve Fulker, 1990](#)). Buna karşın çocukların özellikle reklamlardaki mesajlardan zarar görebilecekleri, yani ekran karşısındaki bir çocuğun izlediği program kesilip reklamlar başladığında reklamcılarının ince aldatmacasına kolayca kanacağı yolunda kanıtlar sunan çalışmalar da mevcuttur ([Huston, Watkins ve Kunkel, 1989; Kunkel, 1988](#)). Nitekim söz konusu çalışmalarda, çocuklarda görülen obezitenin nedenleri arasında hem TV karşısında geçirdikleri zamanın hem de reklamlardan etkilenme şiddetinin fazla olmasının bulunduğu ortaya konmuştur ([Ogle, Graham, Lucas-Thompson ve Roberto, 2017](#)).

Çocukların izledikleri çizgi filmlerin çok büyük bir bölümüne YouTube üzerinden ulaşmaktadırlar ([Atalay, 2019](#)). YouTube için üretilen videoların büyük bir kısmı kız çocuklarına yönelik olup evcilik, makyaj yapma, el becerisi ve özel defter süsleme yöntemleri gibi çok çeşitli içeriklerle oluşturulmaktadır. Buna karşın erkek çocuklara sunulan videolarda yeni oyuncakların paket açılımı veya savaş oyunlarının tanıtımı gibi daha sınırlı içerikler söz konusudur ([İstanbul Bilgi Üniversitesi, 2017](#)). YouTube kanallarının bahsedilen içerikler yoluyla çocukların sosyal yaşantılarının her alanına nüfuz etme ve gelişimlerini olumsuz etkileme potansiyeline sahip olduğu konusu literatürde tartışılmaya devam etmektedir. Bu bağlamda öncelikle çocukların medyaya teslim oldukları konusu da önemlidir ([Ertürk ve Gül, 2006](#)). İçeriğe döndüğümüzde, çocukların makyaj yaptığı, evcilik oynadığı, oyuncak paketi açtığı veya oyuncak yaptığı videolar, çocukların medya temsiliyetindeki etik sorunları akla getirmektedir.

Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital dünyanın ilgi çekici unsurlarına karşı savunmasız oldukları aşîkârdır (İstanbul Bilgi Üniversitesi, 2016). Zira 2-7 yaş arasındaki çocuklar, son derece kolay etkilenirler ve bellekleri yaşça daha büyük çocukları kadar iyi gelişmemiştir (Ceci, Ross ve Toglia, 1987, s. 504'ten akt., Cohen ve Swerdlik, 2013). Ceci, Ross ve Toglia (1987), 3-12 yaş aralığında 182 çocuk ile yapmış oldukları deneysel bir çalışmada, çocukların yanıltıcı olaylara ait bilgilere duyarlık durumunu incelemişlerdir. Çalışma sonucunda 3-4 yaş aralığındaki çocukların çevreden gelen her yönergeye açık oldukları, ancak yaşları büyüdükçe bir yetiştikenden gelen bilgi ya da yönergeye karşı duyarlıklarının azaldığı bulgusu elde edilmiştir. Dolayısıyla çocuklarda kısmen bir yetiştikin otorite figürüne uyma isteğinin okul öncesi dönemde çok daha belirgin olduğu söylenebilir. J. Piaget'ye göre 3-6 yaş çocukları heteronom (dışa bağımlı) evre olarak da nitelendirilen dönemde olmakla birlikte benmerkezci (egosantrik) özellikler sergilerler. Bu dönemde dijital dünya ile tanışan bir çocuğun gelen tüm uyarınları olduğu gibi kabul etmesi, hatta boyun eğmesi söz konusu olacaktır. Ayrıca yaşam deneyiminin çok erken bir aşamasında, yani daha önce hemen hiç kişisel deneyimi ve/veya bilgisi olmayan çocuklara, bilgi verici, öğretici nitelikte mesajların verilmesi de ciddi bir tehlike yaratacaktır.

Medya kullanımının çocuğun üzerinde yapacağı etkilerin ve buna bağılı olarak gelişecek olası davranışların açıklanmasında gerçekçi bir perspektif sağlayacağı düşünülen gelişimsel kuramlar içinde *Sosyal Öğrenme Kuramı* öne çıkmaktadır. Bu kurama göre insan davranışı, bilişsel, çevresel ve davranışsal faktörler arasındaki etkileşim sonucu ortaya çıkmaktadır. Bandura'nın (1977) geliştirmiş olduğu Sosyal Öğrenme Kuramı, davranışçı kuramları temel almış olmakla birlikte insanların neredeyse bütün davranışları gözlemleyerek ve model alarak öğrendiğine ilişkin yaklaşımla özgünleşmektedir. Bandura'nın bu bağlamdaki savı, kişiliğimizin büyük oranda gözlemlenen davranışlardan etkilendiği üzerinedir (Kaya, 2012, s. 341-350). Bandura'nın kuramı günümüzde çocukların medya ya da internet aracılığıyla çok sayıda modelle karşı karşıya kalmasına şeklinde güncellenebilir. Bu modeller olumlu olabileceği gibi olumsuz içerikler de taşımaktadır. Paik ve Comstock (1994) ait meta analiz çalışmasında televizyondaki şiddet görüntülerinin, çocuğun kişilik özelliklerine olumsuz etkiler yarattığını tespit edilmiştir. Ayrıca bu çalışmada, şiddet görüntülerinin, çocuğu şiddete karşı duyarsızlaştırdığı ve/veya özdeşleşme yoluyla şiddet içerikli davranışlar ve tutumlar geliştirmesine yol açtığı da belirlenmiştir.

Yetim ve Sarıçam (2016) ebeveynlerin çocuklarının izlediği çizgi filmlerin niteliği bakımından farkındalık düzeylerine yönelik bir çalışma yürütmüştür. Araştırma verileri arasında ebeveynlerin çizgi filmlerin çocuklarını olumsuz etkilediğine, yani yarardan ziyade zararı olduğuna ve çocuklarının izledikleri çizgi filmler hakkında kendileriyle konuşmadığına ilişkin gözlemleri bulunmaktadır. Katılımcılar çocuklarıyla film izlerken iletişim kurmak istediklerinde çoğu çocuğunun hırçınlaştığını ya da tam tersi ses-

siz kaldığını yani iletişim kestiğin belirtmişlerdir. Yayan ve Gümüşsoy (2016), çizgi filmlerdeki subliminal mesaj ve imgeler üzerine yapmış oldukları çalışmada, kişilik bozuklukları, madde kullanımı, şiddet ve diğer sorun davranışlar için yönelime yol açacak olumsuz nitelikli siyasi, cinsel, ekonomik, ekolojik, dinsel ve kültürel imgelerin pek çok çizgi filmde yer aldığını tespit etmişlerdir. Samur, Demirhan, Soydan ve Önkol'un (2014) yapmış oldukları çalışmada *Pepee* adlı çizgi filmi çocukların çok sevdiğini, ebeveyn ve öğretmenlerin pek çok yönünü beğendiklerini, ancak bazı yönlerini de eleştirdiklerini göstermiştir. Ebeveynler ve öğretmenler *Pepee Çizgi Filminin* olumlu özelliklerinin yanında olumsuz özelliklerinin de olduğuna vurgu yapmışlardır. Özellikle *Pepee Çizgi Filminin* sıkça tekrar edilmesinin çocukların sıkılmasına ve izlememelerine neden olduğunu ifade etmiş ve yeni bölümlerin daha sık yayınlanmasının ya da gün içinde yayınlanma sayısının azaltılması gerektiğini belirtmişlerdir. Aynı zamanda aileler filmi; çocuğa göre basit olması, Bebe karakterinin henüz emekleme aşamasında olmasına rağmen konuşması; öğretmenler ise, Bebe karakterinin ağzında emzik olmasını olumsuz özellikleri arasında belirtmişlerdir. Öğretmenler *Pepee* karakterinin isminin Türk ismi olmaması, hayali birinin *Pepee*'yle konuşması, ailenin toplumdaki ayrı yaşaması, *Pepee*'nin duygusal olmasını da eleştirmiştir.

Çocukların zihninin öğrenmeye en açık olduğu dönemin 1-6 yaş aralığı olduğu birçok uzman tarafından kabul edilmekte olup bu dönemdeki çocuklara hitap eden çizgi filmlerin içerikleri, karakterleri ve çocukların onları nasıl algıladıkları üzerinde hassasiyetle durulması gerekmektedir. Çocukların kendileri için doğru, güvenilir ve rol model almalarına uygun içeriklere sahip çizgi filmlerle karşılaşmasının ebeveyn ve eğitimcilerin seçici davranmalarına bağlı olduğu muhakkaktır. Bu bağlamda araştırmanın amacı, okul öncesi eğitime devam eden 4-6 yaş aralığındaki çocukların TV'de en çok izledikleri çizgi filmleri ve bu çizgi filmlerdeki karakterler ile özdeşleşirken hangi temaları öncelediklerini belirlemektir. Araştırmanın aileler, öğretmenler ve medya çevrelerini çocukların en çok tercih ettiği çizgi filmler ve bunlar üzerinden yaşayabilecekleri dijital tehlikeler hakkında bilgilendirme noktasında önem taşıdığı düşünülmektedir. Ayrıca eğitimci ve ebeveynlerin, çocukların rol model olarak seçtikleri çizgi film karakterleri ve onları neden seçtikleri hakkında bilgi sahibi olmalarının yanı sıra bu bilginin medya okuryazarlığı yolculuklarında rehberlik edeceği düşünülmektedir. Medya okuryazarı olma ile ilgili bu tür verilerin hem eğitim ortamlarında hem de ailelere rehberlik yapmaya yardımcı olacağı söylenebilir.

Yöntem

Araştırmanın Deseni

Araştırma hem nitel hem de nicel yöntemin birlikte kullanıldığı karma yöntem kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Karma yöntemde, araştırma probleminin doğasına uygun olarak araştırmanın veri toplama ve analiz etme süreçlerinin herhangi birin-

de ya da tamamında nitel ve nicel metotların bütünleştirilerek kullanılması öngörülmekte olup bu şekilde araştırma probleminin daha detaylı ve farklı perspektiflerden incelenmesi amaçlanmaktadır (Çepni, 2014, s. 133; Karasar, 2009; Leech ve Onwuegbuzie, 2007). Buna göre karma yöntem kapsamında tanımlanan açıklayıcı desen, araştırmanın amaçlarına ulaşmada daha işlevsel olacağı *düşüncesiyle tercih edilmiştir* (Creswell, 2013, s. 224; Sönmez ve Alacapınar, 2011). Heigham ve Croker'ın (2009) geliştirdiği bu desende, nitel bulgular nicel bulguları daha kapsamlı ve açıklayıcı bir hâlde sunmak için kullanılmaktadır. Bu bağlamda nicel verilerin toplanıp analiz edilmesinden sonra nitel verilerin incelenmesine geçilmektedir (Creswell, 2013, s. 224). Çalışmada çocukların hangi çizgi filmleri daha çok izledikleri ve hangi çizgi film karakterlerinin yerinde olmak ve olmamak istedikleri nicel teknikle, bu karakterleri seçmelerini sağlayan duygu ve düşünceleri ise nitel teknikle belirlenmiştir. Nicel yöntemle toplanan veriler betimsel istatistikle nitel yöntemle toplanan veriler ise içerik analizi kullanılarak incelenmiştir. Kullanılan nitel ve nicel tekniklerle çocukların yerinde olmak veya olmamak istedikleri çizgi film karakterlerinin onlar üzerindeki duyuşsal, bilişsel ve fiziksel etkileri ile bu karakterlerden kaynaklanan olası dijital tehlikeler tanımlanmaya çalışılmıştır. Kullanılan nitel ve nicel tekniklerle çocukların yerinde olmak veya olmamak istedikleri çizgi film karakterlerinin onlar üzerindeki duyuşsal, bilişsel ve fiziksel etkileri ile bu karakterlerden kaynaklanan olası dijital tehlikeler tanımlanmaya çalışılmıştır.

Örneklem

Araştırmada nicel verilerin toplanması için Bursa il merkezindeki dört farklı sosyoekonomik düzeyi temsil eden ilçeler tespit edilmiştir. Osmangazi (105 anasınıfı, 13 anaokulu), Yıldırım (49 anasınıfı, 16 anaokulu), Nilüfer (47 anasınıfı, 13 anaokulu) ve Yenişehir (16 anasınıfı, 1 anaokulu) ilçelerinde yer alan devlet okulları içindeki toplam 43 anaokulu ve 217 anasınıfı arasından küme örnekleme yöntemi ile seçilmiş 10 okulda eğitim gören 4-6 yaş grubundan 182 çocuğa ulaşılmıştır. Çocuklara, hangi çizgi filmleri daha çok izledikleri ile bunlardaki sevdikleri ve sevmedikleri karakterlerin hangileri olduğunu saptamak için bir anket formu uygulanmıştır. Elde edilen veriler frekans dağılımları şeklinde bulgular bölümünde sunulmuştur.

Çalışmada nitel verilerin toplanması için 182 çocuk arasından tipik durum örnekleme ile seçilen 20 çocuğa ulaşılmıştır. Tipik durum örneklemesinde seçim, tipik durumlar anket verilerinden, ortalamaların demografik analizlerinden ya da "ortalama" durumların belirlendiği karakteristik özelliklerin normal dağılımını veren istatistiksel bulgular üzerinden yapılır (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2017, s. 252; Patton, 2014). Araştırmanın nitel verilerini toplamak için örneklem oluşturulurken nicel veriler için kullanılan ankette çocukların en çok olmak istedikleri karakterlere ilişkin cevaplarda ilk sırayı işgal eden karakterin söylenmesi ölçüt kabul

edilmiş, ancak bu çocuklarla yapılan görüşmelerde yöneltilen açık uçlu sorulara verilen cevapların aynı olması üzerine çalışma grubu 20 çocuk ile sınırlandırılmıştır.

Araştırmanın nicel kısmındaki örnekleme oluşturan 182 çocuğun 95'i kız (%52), 87'si erkektir (%48). Ayrıca çocukların 32'sinin 4 yaş (%18), 95'inin 5 yaş (%52) ve 55'inin 6 yaş (%30) grubunda olduğu belirlenmiştir. Araştırmanın nitel kısmındaki çalışma grubunu oluşturan 20 çocuğun ise 12'si kız (%60), 8'i erkektir (%40). Bu çocukların 3'ü 4 yaş (%15), 12'si 5 yaş (%60), 5'i 6 (%25) yaş grubundaki çocuklardan seçilmiştir.

Veri Toplama Aracı

Araştırmanın nicel boyutunda çocukların izledikleri çizgi filmlerin ve yerinde olmak istedikleri ve istemedikleri çizgi film karakterlerinin tespiti için çizgi film temalı bir anket formu hazırlanmıştır.

Çizgi Film Temalı Anket Formu. Yapılan araştırma kapsamında araştırmacılar tarafından hazırlanan ankette, araştırmaya katılan çocuğun cinsiyeti, yaşı, en çok izlediği çizgi film, en sevdiği ve yerinde olmak istediği çizgi film karakteri ile hiç sevmeyişi ve yerinde olmak istemediği çizgi film karakterini öğrenmeye yönelik sorular bulunmaktadır. Anket soruları hazırlandıktan sonra anketin içerik geçerliliğini temin amacıyla Uludağ Üniversitesi Okul Öncesi ve Öğretmenliği bölümünden 3 öğretim üyesinin görüşüne başvurulmuştur. Anket uygulamaları, araştırmacılar ve okul öncesi öğretmenliği son sınıfta okumakta olan öğrenciler tarafından sınıflarda bireysel olarak uygulanmış olup her bir uygulama yaklaşık 5-10 dk. arasında sürmüştür. Uygulama öncesinde çocuklara ve öğretmenlerine çalışma ile ilgili kapsamlı açıklama yapılmış ve verilerin kayıt altına alınması bakımından formların titizlikle doldurulmasına özen gösterilmiştir.

Araştırmanın nitel boyutunda kullanılan görüşme tekniği, araştırmacıya ve görüşme yapılan kişiye esneklik ve derinlik sağlayan bir gözlem tekniği olarak tanımlanmaktadır (Aziz, 2003, s. 85). Tek kişiyle olduğu gibi gruplarla yapılan çalışmalarda da uygulanabilen görüşme tekniği, soru yöneltme ve mülakat yoluyla alınan bilgileri kaydetmeye dayanmaktadır (Arıkan, 2000, s. 94). Bu araştırma kapsamında uygulanan görüşme tekniği, nitel araştırma konusunda uzman iki öğretim elemanının önerileri doğrultusunda çocukların çizgi filmlerdeki karakterleri sevmeye ve sevmeme nedenlerini anlamak üzere hazırlanan yarı yapılandırılmış açık uçlu sorularla yürütülmüştür. Araştırmanın nicel boyutu için daha önce uygulanan anketin çocukların çizgi filmlerin sevdikleri ve sevmedikleri karakterlerini belirlemeye yönelik sorularına verdikleri cevapların en yüksek frekansa sahip olanlarında toplanan 20 kişiden (11 kız ve 9 erkek) bir çalışma grubu oluşturulmuştur. Araştırmacılar tarafından her çocukla birebir olarak gerçekleştirilen 10 dakikalık görüşmeler ses kayıt cihazı ile kayıt altına alınmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırmanın nicel boyutunda gerçekleştirilen anket uygulaması, alt amaçlardan mevcut durumun belirlenmesine yönelik betimsel nitelikte sorular olduğundan, nicel ve demografik verilerin analizi için betimsel istatistik tekniklerinden frekans ve yüzde hesaplamasından yararlanılmıştır. Araştırmanın nitel boyutuna ait verilere ise içerik analizi uygulanmıştır.

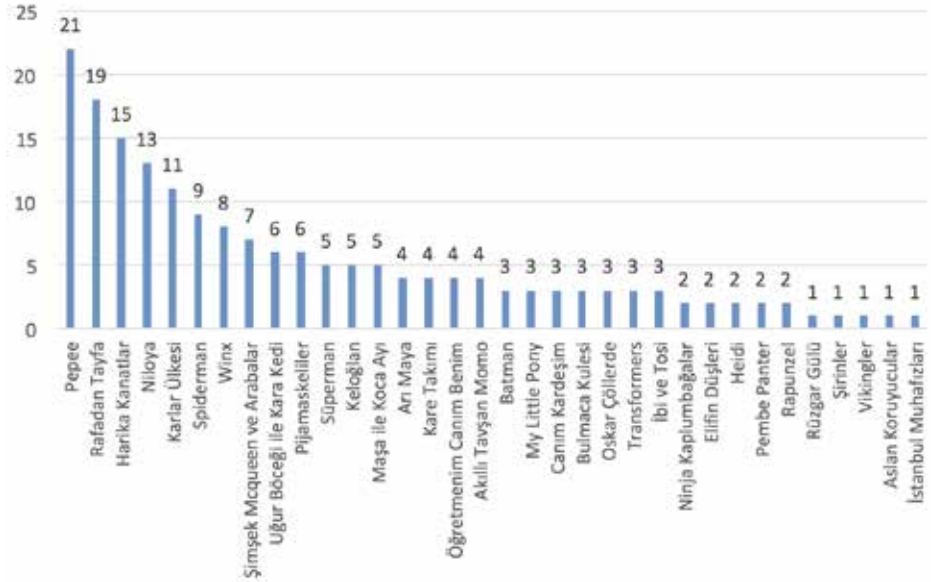
Araştırmanın dış geçerliğini (aktarılabiliğini) arttırmak için araştırma sürecinin ayrıntılı bir şekilde açıklanmasına önem verilmesi gerekir. Bu bağlamda araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama aracı, veri toplama süreci, verilerin çözümlenmesi ve yorumlanması ayrıntılı bir biçimde tanımlanmıştır. Araştırmanın iç geçerliğini (inandırıcılığını) arttırmaya yönelik olarak ise görüşme formu geliştirilirken ilgili alan yazın incelemesine dayanarak öncelikle konuya ilişkin kavramsal bir çerçeve oluşturulmuştur.

Araştırmanın dış güvenilirliğini (teyit edilebilirliğini) arttırmak için araştırmacı, süreçte yapılanları ayrıntılı bir biçimde tanımlamıştır. Ayrıca elde edilen ham veriler ve kodlamalar başkaları tarafından incelenebilecek şekilde araştırmacı tarafından saklanmaktadır. Araştırmanın iç güvenilirliğini (tutarlığını) arttırmak için bulguların tamamı yorum yapılmadan doğrudan verilmiştir. Ayrıca görüşmede elde edilen veriler üzerinde araştırmacılar ayrı ayrı kodlamalar yapmış ve kodlamalar karşılaştırılarak tutarlık oranı hesaplanmıştır. İki farklı araştırmacı tarafından birbirinden bağımsız şekilde yapılan kodlamalarda, [Miles ve Huberman \(1996\)](#) tarafından geliştirilen formül kullanılmıştır. Bu formüle göre güvenilirlik hesaplarının %70'in üzerinde çıkması, araştırmanın (tutarlı) olduğunu göstermektedir ve bu araştırmanın güvenilirlik değeri %80 olarak hesaplanmıştır. Kategori netliği için kodlar oluşturulurken alan yazınla uyumlu olması dikkate alınmıştır. Kategorilerin ve her bir kategoriye ait kod sayılarının yer aldığı sonuçlar, bulgular bölümünde şekil ve tablolar hâlinde sunulmuştur.

Bulgular

Araştırmacılar ve okul öncesi öğretmenliği bölümü öğrencileri aracılığı ile uygulanan anket sonucunda 182 çocuğun günlük olarak izlemeyi en çok tercih ettiği çizgi filmler Şekil 1'de yer almaktadır.

Şekil 1 incelendiğinde çalışma grubundaki çocukların izledikleri çizgi filmler arasında ilk sıraların *Pepee* (21), *Rafadan Tayfa* (19), *Harika Kanatlar* (15), *Niloya* (13), *Karlar Ülkesi* (11), *Spiderman* (9) ve *Winx Kızları* (8) tarafından alındığı görülmekte olup adı geçen çizgi filmleri izleyen çocuklar ise çalışma grubunun %53'ünü oluşturmaktadır. Bu çizgi filmlerden sonra sırasıyla *Şimşek Mcqueen* ve *Arabalar* (7), *Uğur Böceği* ve *Kara Kedi* (6) ve *Pijamaskeliler* (6) gelmektedir.



Şekil 1. En çok izlenen çizgi filmlerin dağılımı.

Çocukların bu çizgi filmlere TV ve internette bulunan hangi kanallardan ulaştığı incelendiğinde, Tablo 1'deki dağılım ortaya çıkmaktadır.

Tablo 1

En Çok İzlenen Çizgi Filmlerin Yayınlandıkları Kanallara Göre Dağılımı

Kanallar	Çizgi Filmler
TRT Çocuk	Canım Kardeşim, Rafadan Tayfa, Pepee, Keloğlan, Bulmaca Kulesi, Elif'in Düşleri, Kare Takımı, Niloya, Akıllı Tavşan Momo, İbi ve Tosi, Öğretmenim Canım Benim, Vikingler, Ari Maya, Rüzgâr Gülü, Heidi, Harika Kanatlar, Şimşek Mcqueen ve Arabalar, Karlar Ülkesi, İstanbul Muhafızları
Planet Çocuk	Winx Kızları, Maşa ile Koca Ayı, Pembe Panter
Disney Channel	Spiderman, Pijamaskeliler, Aslan Koruyucular, Uğur Böceği ile Kara Kedi, Rapunzel, Superman
Minika Go	Oscar Çöllerde, Transformers
Minika Çocuk	My Little Pony
Nickelodeon	Ninja Kaplumbağalar
Cartoon Network	Şirinler, Batman

Tablo 1'de çocukların en çok izledikleri çizgi filmlerin yayımlandıkları kanallara göre dağılımı yer almaktadır. Buna göre çocukların en çok izledikleri çizgi filmlerin bir devlet kanalı olan TRT Çocuk'ta (%61) yayımlandığı görülmektedir. TRT Çocuk'u sırasıyla özel kanallar olan Disney Channel ve Planet Çocuk izlemektedir.

İkinci aşamada çocukların yerinde olmak istedikleri çizgi film karakterlerine yönelik verdikleri cevaplardan elde edilen veriler değerlendirilmiştir. Tablo 2'de, çocukların yerinde olmak istedikleri çizgi film karakterlerinin cinsiyete göre frekans ve yüzdelik değerleri yer almaktadır.

Tablo 2

Çocukların Yerinde Olmak İstedikleri Çizgi Film Karakterleri

Yerinde Olmak İstedikleri Çizgi Film Karakterleri	CİNSİYET				Toplam
	Erkek		Kız		
	f	Yüzde	f	Yüzde	
Elsa (Karlar Ülkesi)	0	%0	17	%17,9	17
Jett (Harika Kanatlar)	12	%13,7	0	%0	12
Niloya	0	%0	10	%10,5	10
Bloom (Winx Club)	0	%0	10	%10,5	10
Spiderman	9	%10,3	0	%0	9
Pepee	5	%5,7	4	%4,2	9
Şimşek Mcqueen (Şimşek Mcqueen ve Arabalar)	8	%9,2	0	%0	8
Uğur Böceği (Uğur Böceği ile Kara Kedi)	1	%1,1	7	%7,4	8
Batman	7	%8	0	%0	7
Superman	7	%8	0	%0	7
Rapunzel	0	%0	6	%6,3	6
Pamuk Prenses	0	%0	5	%5,2	5
Kara Kedi (Uğur Böceği ile Kara Kedi)	5	%5,7	0	%0	5
Baba karakteri (Canım Kardeşim)	4	%4,6	0	%0	4
Mickey Mouse	0	%0	3	%3,2	3
Anna (Karlar Ülkesi)	0	%0	3	%3,2	3
Arı Maya	1	%1,1	2	%2,1	3
Baykuş Kız (Pijamaskeliler)	0	%0	3	%3,2	3
Donnie (Harika Kanatlar)	2	%2,3	1	%1,1	3
Akın (Rafadan Tayfa)	0	%0	2	%2,1	2
Hayri (Rafadan Tayfa)	0	%0	2	%2,1	2
Bebe (Pepee)	0	%0	2	%2,1	2
İbi (İbi ve Tosi)	0	%0	2	%2,1	2
Kertenkele (Pijamaskeliler)	2	%2,3	0	%0	2
Diğer	24	%27,6	16	%16,8	40
Toplam	87	%48	95	%52	182

Tablo 2’den, erkek çocukların genellikle Jett (*Harika Kanatlar*) (%13,7), *Spiderman* (%10,3) ve *Şimşek Mcqueen (Şimşek Mcqueen ve Arabalar)* (%9,2) karakterlerinin yerinde olmak istedikleri görülmektedir. Bunun yanında *Batman* (%8), *Superman* (%8), *Pepee* (%5,7) ve *Kara Kedi* (%5,7) karakterleri de erkek çocukların çoğunlukla sevdiği ve seçtiği karakterler arasında yer almıştır. Bulguların tümünü incelediğinde ise erkek çocukların yerine geçmek istediği karakterlerin nerdeyse tamamının erkek çizgi film karakterleri olduğu fark edilmektedir.

Kız çocuklardan elde edilen sonuçlar, en çok *Elsa (Karlar Ülkesi)* (%17,9) karakterinin yerinde olunmak istendiğini ortaya çıkarmıştır. Ayrıca kız çocukların %10,5’inin *Bloom (Winx Club)* karakterini, %10,5’inin *Niloya* ve %7,4’ünün *Uğur Böceği (Uğur Böceği ile Kara Kedi)* karakterinin yerinde olmak istediği belirlenmiştir. Yine kız çocukların da çoğunlukla kız çizgi film karakterlerini tercih ettiği görülmüştür.

Çocukların olmak istedikleri karakterler içinde *Heidi*, *Hello Kity*, *Rapunzel* gibi 24 karakterin sadece bir kez belirtilmiş olmasından ötürü tek bir grupta toplanması uy-

gun bulunmuştur. Bu noktada dikkat çeken bir diğer ayrıntı ise Pepee, Donnie (Harika Kanatlar), Arı Maya ve Uğur Böceği (Uğur Böceği ile Kara Kedi) karakterleri her iki cinsiyet tarafından da sevilirken diğer karakterlerin tamamında cinsiyet açısından kesin bir ayrımın olmasıdır.

Araştırmanın üçüncü aşamasında çocuklara yerinde olmak istemedikleri çizgi film karakterleri sorulmuş ve verdikleri cevaplardan elde edilen veriler değerlendirilmiştir. Tablo 3'te çocukların yerinde olmak istemedikleri çizgi film karakterlerinin cinsiyete göre frekans ve yüzdelik değerleri yer almaktadır.

Tablo 3
Çocukların Yerinde Olmak İstemedikleri Çizgi Film Karakterleri

Yerinde Olmak İstemedikleri Çizgi Film Karakterleri	CİNSİYET				Toplam
	Erkek		Kız		
	f	Yüzde	f	Yüzde	
<i>Pepee</i>	2	%2,3	9	%9,4	11
<i>Spiderman</i>	3	%3,4	7	%7,4	10
<i>Donnie (Harika Kanatlar)</i>	8	%8,2	0	%0	8
<i>Şimşek Mcqueen</i>	2	%2,3	6	%6,3	8
<i>Cadı</i>	2	%2,3	6	%6,3	8
<i>Hapşu (Öğretmenim Canım Benim)</i>	3	%3,4	4	%4,2	7
<i>Niloya</i>	2	%2,3	3	%3,2	5
<i>Ege (Ege ile Gaga)</i>	1	%1,1	3	%3,2	4
<i>Elsa (Karlar Ülkesi)</i>	1	%1,1	3	%3,2	4
<i>Winx Kızları</i>	1	%1,1	3	%3,2	4
<i>Gargamel (Şirinler)</i>	4	%4,6	0	%0	4
<i>Hayri (Rafadan Tayfa)</i>	1	%1,1	3	%3,2	4
<i>Hulk</i>	3	%3,4	0	%0	3
<i>Bebe (Pepee)</i>	1	%1,1	2	%2,1	3
<i>Batman</i>	3	%3,4	0	%0	3
<i>Baykuş kız (Pijamaskeliler)</i>	2	%2,3	1	%1,1	3
<i>Niloya'nın ağabeyi ve annesi.</i>	0	%0	3	%3,2	3
<i>İbi (İbi Ve Tosi)</i>	2	%2,3	1	%1,1	3
<i>Raphael (Ninja Kaplumbağalar)</i>	2	%2,3	0	%0	2
<i>Robot arabası</i>	2	%2,3	0	%0	2
<i>Pamuk Prenses'in üvey annesi</i>	0	%0	3	%3,2	3
<i>Anna (Karlar Ülkesi)</i>	0	%0	2	%2,1	2
<i>Anne karakteri (Canım Kardeşim)</i>	2	%2,3	0	%0	2
<i>Canavarlar</i>	0	%0	2	%2,1	2
<i>Deniz Altındaki Çocuklar</i>	2	%2,3	0	%0	2
<i>Gülgen (İstanbul Muhafızları)</i>	2	%2,3	0	%0	2
<i>Kara Kedi (Uğur Böceği ile Kara kedi)</i>	1	%1,1	1	%1,1	2
<i>Keloğlan</i>	2	%2,3	0	%0	2
<i>Şila (Pepee)</i>	0	%0	1	%1,1	1
<i>Boş</i>	3	%3,4	2	%2,1	5
<i>Diğer</i>	30	%34,4	30	%31,2	60
Toplam	87	%48	95	%52	182

Tablo 3'te çocukların yerinde olmak istemedikleri çizgi film karakterleri verilmiştir. Elde edilen sonuçlara göre, erkek çocukların %8,2'sinin Donnie (Harika Kanatlar), %4,6'sının Gargamel, %3,4'nün Spiderman, %3,4'nün Hulk, %3,4'nün Batman ve %3,4'nün Hapşu (Öğretmenim Canım Benim) karakterini sevmediği ve yerine geçmek istemediği görülmektedir.

Araştırmaya katılan kız çocukların yerinde olmak istemediği karakterler sırasıyla Pepee (%9,4), Spiderman (%7,4) ve Şimşek Mcqueen (%6,3) olarak belirlenmiştir. Bunları Cadı (%6,3) ve Hapşu (Öğretmenim Canım Benim) (%4,2) karakterleri takip etmektedir. Nitel veriler için yapılan görüşmelerde kız çocukların ilgili ifadeleri incelendiğinde, yapılan tercihlerinin çoğunun özellikle bu karakterlerin karşı cinsten olmasından kaynaklandığı anlaşılmaktadır. Görüşmelerde Taş adam, Süper Adam, Sky gibi 30 karakterin sadece bir kez belirtilmiş olmasından ötürü tek bir grupta toplanması uygun bulunmuştur. Ayrıca çocukların yerinde olmak istediği karakterler bakımından cinsiyet ayrımı çok belirginken, yerinde olmak istemedikleri karakterlerde daha çok birlik sağlandığı görülmektedir.

Çalışmanın nicel verilerini derinlemesine incelemek için gerçekleştirilen nitel boyutun örneklemini belirlemek üzere çocukların yerinde olmak ve olmamak istediği çizgi film kahramanlarından ilk sırada yer alan iki karakter kriter kabul edilmiştir. Araştırmanın nicel verilerinden kız çocukların en çok yerinde olmak istediği çizgi film karakterinin Elsa (Karlara Ülkesi), erkek çocukların en çok yerinde olmak istediği çizgi film karakterinin ise Jett (Harika Kanatlar) olduğu; kız çocukların hiç yerinde olmak istemedikleri çizgi film karakterlerinden ilk sırayı Pepee karakterinin, erkek çocukların hiç yerinde olmak istemediği çizgi film karakterlerinden ilk sırayı ise Donnie (Harika Kanatlar) karakterinin aldığı bulgusu elde edilmiştir. Belirtilen bulgulara göre yukarıda ifade edilen kritere uyan 46 çocuk seçilmiş ve böylece araştırmanın nitel verilerinin toplanacağı örneklem oluşturulmuştur. Bu çocuklara yarı yapılandırılmış görüşme tekniği uygulanmış, ancak aynı cevapların tekrarlanması üzerine 20 çocuktan (11 Kız, 9 erkek) oluşan bir çalışma grubu ayrılmıştır. Çocuklardan alınan cevaplar yazılırken isimleri gizli tutulup 1'den 20'ye kadar bir sıra sayısı (n) verilmiş ve çocukların ifadeleri cinsiyet ve yaş bilgisiyle birlikte Çn, Cinsiyet, Yaş şeklinde kodlanmıştır (Ör: Ç1, Erkek, 6 yaş).

Çocukların yerinde olmak istedikleri çizgi film karakterlerini neden seçtiklerine dair ifadelerine yönelik içerik analiziyle birtakım tema ve kodlara ulaşılmıştır. Tablo 4'te söz konusu tema ve kodlar frekans değerleriyle birlikte sunulmuştur.

Tablo 4

Çocukların Yerinde Olmak İstedikleri Çizgi Film Karakterleri ile İlgili Tema ve Alt Kodlar

Tema	Kodlar	f
Fiziksel Özellikler	Dış Görünüş	12
	Sahip Olduğu Nesneler	3
Kişilik Özellikleri	Yaptığı Eylemler	2
	Mizaç Özellikleri	5
Yetenekler	İnsani Yetenekler	4
	Doğüstü Yetenekler	10
Beklenti	Kişisel Beklenti	6
	Toplumsal Yarar	1
Duygu Durumu	Sevme	5

Tablo 4’te de görüldüğü üzere, görüşme yapılan çocuklara neden X (bu araştırma için Elsa ve Jett karakterleri) karakterin yerinde olmak istedikleri sorulduğunda, en çok dış görünüş (f:12) ve doğüstü yeteneklerini (f:10) öne çıkarttıkları saptanmıştır. Bu bulguya dayanarak çocukların özdeşim kurmak istedikleri karakterlerin sadece dışa yansıyan taraflarını önemsedikleri, duyuşsal özelliklerini ise çok dikkate almadıkları söylenebilir. Bunun yanı sıra çocukların olmak istedikleri karakterlerde sihir yapma, fiziksel güç ile üstünlük kurma, grubu ezme ya da kendini daha üstün görme gibi davranışları benimsedikleri fark edilmektedir. Bu durum, çocukların izledikleri çizgi filmlerin ve özellikle dijital ortamlarda çizgi film izlerken karşlarına çıkan reklam ve diğer videoların içeriklerinden olumsuz etkilenebilecekleri olasılığını akla getirmektedir. Nitekim Öztürk (2018) de özellikle akıllı telefon ve tabletler aracılığı ile Youtube üzerinden izlenen çizgi filmler için Youtube’un 2016’dan beri reklamlardan gelen gelir için yeni bir video algoritması kullandığını ve bir çizgi film bittikten sonra sıradaki çizgi filme geçmeden önce konulan reklamlar arasında çocukların uygunsuz reklam ve video içerikleri ile sıklıkla karşılaştığı konusunda uyarmıştır. Ayrıca çocukların kişisel beklenti (f:6), karakterin mizaç özellikleri (f:5) ve karaktere duydukları sevgi (f:5) ile ilgili ifadeleri de sıklıkla kullandıkları görülmüştür. Buna karşın özdeşlik kurulan karakterin belirlenmesinde en düşük frekansa sahip etkenin toplumsal yarar (f:1) olması dikkat çekicidir. Çocukların yerinde olmak istedikleri çizgi film karakterlerinin yaratacağı olası dijital tehlikeler tartışma bölümünde detaylı olarak ele alınmıştır. Kız çocukların en çok olmak istediği çizgi film karakteri Elsa ve erkek çocukların en çok yerinde olmak istediği Jett karakterlerine yönelik ifadelerin bazıları örnek olması açısından aşağıda ele alınmıştır:

Karlar Ülkesi’ndeki Elsa olup onun gibi güzel bir prenses olmak isterdim. Çünkü onun gözleri, upuzun saçları ve mavi parlak elbisesi çok güzel. Bir de çok güzel şarkı söylüyor. O şarkı söylerken kuşlar bile susup onu izliyor. Onu izlemesi çok güzel, onu çok seviyorum (Ç12, Kız 4 yaş).

Jett’in yerinde olmak isterdim. Kırmızı renkli çok hızlı uçan bir uçak. Bir sürü ülkeyi geziyor, insanlara hediyeler dağıtıyor, onların yardımlarına gidiyor. Sürekli maceraya koşuyor. Onun hayatı çok eğlenceli (Ç7, Erkek 6 yaş).

Elsa olmak isterdim. Onun çok büyük sihirli güçleri var ve o çok güçlü. Çünkü her şeyi dondurup buz yapabilme ve kar oluşturma gücü var. Herkesi dondurabildiği için onun gibi olmak isterdim. İsteddiği kişiyi dondurabiliyor, hatta bir keresinde kardeşini bile donduruyordu. İsteddiği zaman da eldivenlerini takıp eritebiliyor (Ç8, Kız 5 yaş).

Harika Kanatlar çizgi filminden Jett olmak isterdim. Çünkü o çok hızlı bir uçak ve uçabiliyor. Onun gibi uçmayı çok istiyorum. O çok zeki ve onu çok seviyorum (Ç3, Erkek 5 yaş).

Çocukların yerinde olmak istemedikleri çizgi film karakterlerini neden seçtiklerine dair ifadelerine yönelik içerik analiziyle birtakım tema ve kodlara ulaşılmıştır. Tablo 5'te söz konusu tema ve kodlar frekans değerleriyle birlikte sunulmuştur.

Tablo 5

Çocukların Yerinde Olmak İstemedikleri Çizgi Film Karakterleri ile İlgili Tema ve Alt Kodlar

Tema	Kodlar	f
Fiziksel Özellikler	Dış Görünüş	16
	İnsan Olmaması	5
Kişilik Özellikleri	Yaptığı Eylemler	8
	Mizaç Özellikleri	2
Cinsiyet	Cinsel Kimlik	12
	Cinsiyet Roller	8
Duygu Durumu	Sevmeme	4
	Nefret	2
	Sıkıcı Bulma	3

Tablo 5'te görüldüğü üzere, görüşme yapılan çocuklara neden X (bu araştırma için Pepee ve Donnie karakterleri) karakterin yerinde olmak istemediği sorulduğunda, en çok dış görünüş (f:16) ve cinsel kimlik (f:12) yönünde ifadelerin tekrarlandığı görülmektedir. Bunun yanında yaptığı olumsuz eylemler (f:8), cinsiyet rolleri (f:8) ve insan olmamasına (f:5) ilişkin cevapların da sık alındığı fark edilmektedir. Buna karşın çocukların olmak istemedikleri çizgi film karakteriyle ilgili söylemlerinde en az yer alan etkenin nefret duygusu (f:2) olması dikkat çekicidir. Çocukların karakteri sevmeme ile ilgili kurduğu cümlelerde daha çok “sevmiyorum”, “hoşlanmıyorum” gibi daha az yoğun duygu ifadeleri kullanılırken; nefret ile ilgili cümlelerde çocukların ilgili karaktere karşı “parçalamak istiyorum” ve “öldürmek istiyorum” gibi daha yoğun duygu ifadelerine yer verdikleri görülmüştür. Çocukların yerinde olmak istemedikleri çizgi film karakterlerinin yaratacağı olası dijital tehlikeler tartışma bölümünde detaylı olarak ele alınmıştır. Aşağıda kız çocukların yerinde olmayı hiç istemedikleri çizgi film karakteri Pepee ve erkek çocukların yerinde olmayı hiç istemediği Donnie karakteri ile ilgili ifade örneklerine yer verilmiştir:

Pepee olmayı istemezdim, çünkü sıkıcı biri hep ağlıyor, çok bebeksi, çünkü çok küçük, hiç büyümüyor, izlerken sıkılıyorum, bir de evimde onun oyuncacı yok (Ç2 Kız, 6 yaş).

Harika Kanatlar'daki Donnie olmak istemezdim, çünkü sakar bir karakter, en güçsüzleri o ve robota dönüşürken her yere çarpıyor, üstünü başını toz içinde bırakıyor ama inerken sürekli düşüyor (Ç11, Erkek 4 yaş).

Pepée olmak istemem; çünkü o bir erkek ben kızım, onu sevmiyorum, çok iğrenç çünkü çok yaramaz (Ç20, Kız 5 yaş).

Çünkü Donnie tamirci olduğu için... Onlar hep iş yapıyor. Çok sabırsız, hiç eğlenceli değil. Ülke gezdiği için yorulur, hep uçuğu için... Sürekli havalı inişler yapmaya çalışıyor, sonrada yere düşüp tozu dumana katıyor, çok sakar (Ç13, Erkek 5 yaş).

Tartışma

Bu çalışmada okul öncesindeki çocukların en çok izledikleri çizgi filmler, yerinde olmak istedikleri ve istemedikleri karakterlere yönelik algıları ile bu çizgi film karakterlerinin çocuklar üzerinde oluşturabileceği dijital tehlikeler incelenmektedir. Araştırmada hem nitel hem de nicel teknikler kullanılmıştır. Bu bağlamda araştırmanın nicel boyutunun örnekleme okul öncesi eğitime devam etmekte olan 182 çocukla, nitel boyutunun örnekleme ise bu çocuklar arasından seçilen 20 çocukla oluşturulmuştur.

Araştırmaya katılan 182 çocuğun %53'ünün Pepée, Rafadan Tayfa, Harika Kanatlar, Niloya, Karlar Ülkesi adlı çizgi filmleri izlemeyi tercih ettikleri saptanmıştır. Elde edilen bu bulguların [Oruç, Tecim ve Özyürek \(2011\)](#) ile [Yıldız'ın \(2016\)](#) yapmış oldukları çalışmaların bulguları ile büyük oranda örtüştüğü görülmektedir. Ayrıca çocukların en çok izledikleri çizgi filmlerin bir devlet kanalı olan TRT Çocuk'ta (%61) yayımlandığı, bunu sırasıyla özel kanallar olan Disney Channel ve Planet Çocuk'un izlediği tespit edilmiştir. Nitekim [Ertürk'e \(2007\)](#) ait çalışmada da çocukların izledikleri çizgi filmlerin çoğunlukla belirtilen kanallarda yayımlandığı bulgulanmıştır. Buna istinaden başta TRT olmak üzere diğer kanallara çocukların kolaylıkla ulaşabildiğini söylemek mümkündür. Çocukların TRT dışındaki özel kanallar ya da internet aracılığı ile cep telefonu, tablet ya da bilgisayardan bu programlara ulaşmış olması muhtemeldir. Bu durumda TRT kanallarına göre daha az korumalı olan bu yayın organları ya da araçlar konusunda olası dijital tehlikeler konusunda da araştırmalar planlamak uygun olacaktır.

Çalışmanın bulguları çocukların en çok izlediği çizgi filmler listesinin başında Pepée'nin olduğunu göstermektedir. [Yıldız \(2016\)](#) çalışmasında, Pepée'de şiddet unsurlarına rastlanmadığı belirtmiştir. [Samur ve arkadaşlarının \(2014\)](#) yapmış oldukları çalışmanın bulguları ise okul öncesi dönemdeki çocuklara yönelik bir program olan Pepée'nin çocuklar tarafından sevildiği, ebeveyn ve öğretmenler tarafından diğer çizgi filmlere göre daha eğitici olması ve kültürel değerleri işlemesi, şiddet içeriği olmaması dolayısıyla beğenildiğini göstermektedir. 3-6 yaş arasında çocuğu olan ebeveynlerle yapılan nitel çalışmanın verilerine göre ([Yetim ve Sarıçam, 2016](#)) aileler çocuklarının *Bebe* karakterini basit ve sıradan bulduklarını, henüz emekleme aşamasında olmasına rağmen konuşabilmesinin gerçekçi olmadığını, öğretmenler ise aynı karakterin ağzında emzik taşımasını olumsuz bulduklarını belirtmişlerdir. Öğ-

retmenler aynı zamanda, Pepee'nin Türk ismi olmaması, hayalî birinin Pepee'yle konuşması, ailenin toplumdan ayrı yaşaması, Pepee'nin fazla duygusal davranmasını da eleştirmiştir. Mevcut çalışmadaki çocukların Pepee'nin *küçük olması, sürekli ağlıyor olması, sıkıcı olması* gibi ifadeleri öğretmenlerin kanaatlerini doğrular mahiyettedir. 3-6 yaş döneminde kendilik gelişimi için önemli bir dönemde olan çocukların en çok izlediği çizgi film karakterlerinden biri olan Pepee'nin yeterince iyi model olamaya-bileceği ile ilgili soru işaretleri akla gelmektedir.

Bulgulara göre Pepee (f:21) en çok izlenenler listesinin ilk sırasında olmakla birlikte, çocuklar arasında eskisi kadar popüler olmadığı, hemen ardından gelen Rafadan Tayfa'nın da (f:19) en az onun kadar izlendiği anlaşılmaktadır. Okul öncesi dönemdeki çocukların en çok tercih ettikleri çizgi filmlerde yer alan şiddet içeren unsurları araştıran bir çalışmada, Rafadan Tayfa'nın 2196 saniyelik izlem süresinin %3'ünde sözel şiddet, %3'ünde psikolojik şiddet göstergelerinin bulunduğu tespit edilmiştir (Yıldız, 2016). Bu bulgu, adı geçen çizgi filmin sözel/ psikolojik şiddet içeren çeşitli davranış kalıplarının çocukların bilincine yerleşmesine yol açabileceği ve dolayısıyla çocuklar için dijital bir tehlike olabileceği şeklinde yorumlanabilir. Aynı çizgi film ile ilgili başka bir araştırmada günümüz popüler kültürüne ait "futbol", "selfie", "oyun", ve "Ankara havası" gibi öğeler içerdiğinin tespit edilmiş (Yaralı ve Avcı, 2017) olması ise çocukların Rafadan Tayfa'yı neden tercih ettiğini göstermektedir.

Çalışmada, örnekleme yer alan kız çocukların çoğunlukla Elsa (Karlar Ülkesi) ve Bloom (Winx) karakterlerinin, erkek çocukların ise Jett ve Spiderman karakterlerinin yerinde olmayı istedikleri bulgulanmıştır. Çalışmanın nitel boyutu için örneklem seçiminde, nicel boyutta belirlenen çocukların yerinde olmak ve olmamak istedikleri karakterlerin ilk sırasında yer alan çizgi film kahramanını söylemiş olmak kriter kabul edilmiştir. Bulgulara göre yerinde olmak ve olmamak istenen karakterlerin ilk sırasını kız çocuklar için sırasıyla Elsa (Karlar Ülkesi) ve Pepee, erkek çocuklar için Jett (Harika Kanatlar) ve Donnie (Harika Kanatlar) karakterleridir.

Verilerin tümü incelendiğinde, erkek çocukların neredeyse tamamının erkek çizgi film karakterlerini tercih ettikleri, kız çocukların da bir bölümü erkek karakter seçmekle birlikte ağırlıklı olarak kız karakterlere yönelim gösterdikleri fark edilmektedir. Araştırmanın nitel boyutuna katılan kız çocuklarının ifadelerinden Elsa (Karlar Ülkesi) karakterini dış görünüşü, sesinin güzelliği ve olağanüstü yetenekleri olan bir prenses olarak tanımladıkları anlaşılmaktadır. Nitekim katılımcıların bu karakterin yerinde olmayı genellikle onun dış görünüşü ve buz yapma özelliği için istedikleri ilgili ifadelerinde yer almaktadır. Başkalarını buza çevirmenin aslında onları yok edebilme gücü anlamına geldiği de düşünüldüğünde çalışmaya katılan çocukların başkalarına zarar vermeyi normalmiş gibi algılama potansiyeli taşıdıkları söylenebilir. Dolayısıyla ön planda olağanüstü bir yetenek ve yardım etme aracı gibi görünen bir

özelliğın alt mesaj olarak şiddet ve zarar verme becerisi içermesinin çocuklar için dijital bir tehlike yarattığı fikri ortaya çıkabilir.

Çocukların çizgi filmlerdeki karakterlerle özdeşim kurarken ağırlıklı olarak dış görünüşü esas almaları önemli bir dijital tehlike olarak nitelendirilebilir. Zira bu durum çocuklarda mükemmellik takıntısı ve/veya bu özelliklerden yoksun olmak yüzünden yetersizlik algısı oluşmasına yol açabilir. Ayrıca çocuklar akranları ile ilişkilerinde de sadece dış görünüş üzerinden değerlendirme yapmayı alışkanlık hâline getirebilir. Schramm, çocukların belli karakterlere benzemeye daha istekli olduklarını ister kurgu ister gerçek olsun, çocukların bir modeli zihinlerinde saklayıp ileri yaşlarda bile tekrarlayabildiklerini ortaya koymuştur (akt., [Kruttschnitt, Heart ve Ward, 1986](#)).

Kız çocuklarının severek izlediği Winx adlı çizgi filmin izlenilen toplam 3600 saniyelik izlem süresinde sözel şiddetin, psikolojik şiddetin ve şiddet aracı olarak ateşli silahların kullanılmasının %2’lik oranlarla eşit paya sahip oldukları bulunmuştur. İzlenen görüntülerin %1’inde fiziksel şiddet belirlenirken, yine %1’inde şiddet aracı olarak ateşsiz silahların kullanıldığı görülmüştür ([Yıldız, 2016](#)). Ailelerin çizgi filmlere yönelik bilgi ve farkındalık düzeylerini konu alan bir diğer çalışma kapsamında görüşülen bir ebeveynin Winx Kızları bağlamında yaptığı açıklama ise şöyledir:

Kızım genelde uçan, sihir yapan ve değişen kızlar var ya sanırım ismi mmmm Winx Club onu çok seviyor. *İzlerken sürekli koltukların tepesinde.* "Ben de bir periyim. Uçabiliyorum." deyip koltuktan kendini atıyor. Bak değişiyor. Şimdi sana yemek yapacağım gibi şeyler söylüyor. Bunu sürekli yaşıyorum. Allah’tan yanında ben varım. Bu tarz çizgi filmlerden dolayı kızımı yalnız bırakmaya korkuyorum ve bu programların kaldırılmasını çok istiyorum ([Yetim ve Sarıçam, 2016, s. 355](#)).

Bu açıklamadan da anlaşılacağı gibi J. Piaget’in işlem öncesi olarak tanımladığı dönemde bulunan çocuklar, bu tip karakterleri rol model alırken gerçek ve hayal dünyasını ayırt edememekte ve izledikleri görüntüleri kendi hayatlarına da aktarmak istemektedirler ([Kaya, 2012](#)). Dolayısıyla adı geçen çizgi film vb.nin çocukları tehlike ve kazalara ileri düzeyde açık hâle getirdiğini söylemek kuşkusuz yanlış olmayacaktır. Diğer yandan bu bulgulardan çıkarılabilecek bir diğer sonuç şu olabilir; kız çocukların Elsa gibi her şeyi dondurma gücü olan ya da Bloom gibi uçan bir prenses olmak istemesi bilişsel dönem itibarıyla ele alınabilir. Hayal ile gerçeği ayırt etmede zorlanan bu çocukların dijital dünyanın doğaüstü yeteneklerle donatılmış karakterlerini izlerken gerçek dünyadaki yaşantılarından kendilerini izole etme olasılıkları bir tehlike olarak karşımıza çıkabilir.

Bu araştırmanın ulaştığı bulgular arasında erkek çocukların yerinde olmak istediği karakterler içinde Jett (Harika Kanatlar) ve Spiderman öne çıkmıştır. Ancak bu karakterlere ait niteliklerin rol model alınmaları hâlinde ciddi tehlikeleri beraberinde getireceği öngörülmektedir. Bu bağlamda yapılmış bir çalışma, çocukların Batman ve

Spiderman çizgi filmlerindeki karakterlerden etkilenecek oyunlarına taşıdıkları öğeleri ele almış ve oyunlarının başlangıç aşamasında daha çok kullandıkları, uygulama ve bitiş evrelerine pek taşımadıkları sonucuna varılmıştır (Yaşar ve Paksoy, 2011). Bu umut verici bir sonuçtur. Çocuklar, çizgi film karakterini neden sevdiklerini açıklarken en çok doğaüstü yetenekleri ve dış görünüşü vurgulamaktadırlar. Çocukların çizgi film karakterlerini betimlerken kullandıkları dil irdelendiğinde *uçmak isterdim, sihirli güçlerim olsun isterdim, ağ atmak isterdim* gibi ifadelerle gerçekte bu karakterlerin doğaüstü yeteneklerine öykünme arzularını açığa vurdukları anlaşılmaktadır. Ayrıca çocukların bazı çizgi film karakterleri için kullandığı *beni korkutuyor, O çok yaramaz, O kötü birisi, O çok çirkin, O'nu parçalamak istiyorum* gibi ifadelerin duygu yükleri, söz konusu karakterlerin yer aldığı çizgi filmlerin çocukta yarattığı gerilimin bariz göstergeleridir. Yetim ve Sarıçam'a (2016) ait çalışmada çizgi filmlerin çocuklara olumlu etkilerinden çok olumsuz etkilerinin olduğu ve hatta bunun çocuğa zarar verecek duruma kadar geldiğini belirtilmektedir. Daha önce bahsedildiği gibi ebeveynlerin katılımcı olduğu bu araştırmanın diğer bulguları arasında ailelerin çizgi film programlarına ilişkin bilgi düzeylerinin yeterli olmadığı, bundan dolayı hangi çizgi filmi izleyeceğinin seçimini çocuklarına bıraktıkları ve çocukları ile izledikleri çizgi filmler üzerine konuşmakta zorlandıklarını belirtmişlerdir. Bu bulgulara ve yukarıda yer verilen katılımcı açıklamasına istinaden ebeveynlerin çocuklarının izledikleri çizgi filmlerin onlara verebileceği zarar konusunda gözlemleri ve kuşkuları olduğu hâlde ne yapacakları noktasında bilinçli bir yaklaşım geliştirebilecek farkındalık düzeyine erişemedikleri sonucuna varılmıştır.

Özellikle Spiderman ve Pepee gibi karakterlerin araştırmaya katılan 4-6 yaş okul öncesi çocuklar tarafından hem en sevilen hem de hiç sevilmeyen olarak belirtilmesi araştırmanın ulaştığı ilginç bir bulgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu göstergeyi ortaya çıkaran nedenler için çocukların ifadelerine bakıldığında iki ana faktör karşımıza çıkmaktadır. Bunlardan ilkinin toplumsal cinsiyet rolü ile alakalı olduğu, yani kız çocukların adı geçen karakterlerin yerinde olmayı erkek oldukları için istemedikleri fark edilmektedir. Bu karakterlerin yerinde olmak istemeyen erkek çocukların ifadeleri değerlendirildiğinde ise Spiderman için *uçmaktan korkma*, örümcek ısırması gibi korkuların, Pepee karakteri için *sıkıcı* ve *bebeksi* bulmalarının etkili olduğu söylenebilir.

Çalışmada çocukların hem izlemeyi sevdikleri çizgi filmlere ait karakterlerin hem de yerinde olmak istedikleri karakterlerin arasında yetişkin karakterlerin de olduğu bulgulanmıştır (ör. Öğretmenim Canım Benim, Bay Becerikli, Canım Kardeşimdeki Baba, Anne karakterleri). Çocukların kısmen bir yetişkin otorite figürünün isteklerine uyma eğilimi içinde oldukları bilgisinden hareketle (Ceci, Ross ve Toglia, 1987) dizilerde yer alan yetişkin karakterlerin hangi mesajı nasıl verdiği üzerine özellikle nitel çalışmalar yapmak gerekebilir. Alan yazında çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkisi, çocukların çizgi film izleme süreleri, medya okur-yazarlığı hakkında çok sayıda

araştırma bulunmaktadır (Büyükbaykal, 2007; Ertürk ve Gül, 2006). Bu bilgilerden hareketle çocuklara verilen mesajların alanda uzman olan kişiler tarafından irdelendiği çalışmalar önerilebilir.

Çocukların kullanmış oldukları *sevmiyorum çünkü erkek, sevmiyorum çünkü kız* gibi ifadeler, kuşkusuz cinsiyet vurgusu açısından değerlendirilmelidir. Çünkü bilinmektedir ki iki yaşını tamamlamış bir çocuk toplumsal cinsiyet kimliğini geliştirmiştir. Buna göre kız, kız olduğunun, erkek çocuğu da erkek olduğunun farkındadır, fakat aynı zamanda bir kız veya bir erkek olmanın ne anlama geldiği hakkında çok az şey söyleyebilecek fikre sahiptir. Öyle ki bazı iki yaş çocukları elbiselerini veya saç şeklini değiştirerek karşı cinsten bir çocuk olabileceklerini düşünürler. Buna karşın çocukların genel itibarıyla dört beş yaşlarına geldiklerinde toplumsal cinsiyet değişmezliğini, cinsiyetin sahip olunan cinsel organa bağlı olduğunu ve değiştirilemeyeceğini kavrayacak seviyeye ulaşmış oldukları belirtilmektedir (Morris, 2002, s. 400). Bu noktada öncelikle cinsiyet rolünün gelişiminin biyolojik mi yoksa çevresel mi olduğuna dair çalışmaların henüz netlik kazanmamış olduğunu hatırlamak gerekir. Nitekim konu bağlamında Prior, Smart, Sanson ve Oberklaid (1993) imzalı bebeklikten sekiz yaşına kadar olan cinsiyet farklılıklarını inceleyen bir çalışmada, bebeklikte erkek ve kızlar arasında cinsiyet farklılıklarının en az düzeyde olduğu, çocuklar büyüdükçe farklılıkların giderek arttığı ve belirginleştiği ortaya çıkarılmıştır. Günümüzde TV ve diğer medya araçlarının çevresel etkiler bakımından aile ve okul kadar etkili olduğu artık yadsınamaz bir gerçekliktir. Buna koşut olarak çocukların gerek kendi cinsiyetleri konusundaki algıları gerek toplumsal cinsiyet rollerinin oluşumundaki keskin ayrımların izledikleri çizgi filmlerden çok büyük oranda etkilendiği rahatlıkla söylenebilir.

Çalışma bulgularına genel olarak bakıldığında, çocukların çok sayıda ve çeşitte çizgi film izlediği ve bu çizgi filmlerin çok farklı karakterleri içerdiği görülmektedir. Ancak ailelerin medya okuryazarı olarak eğitilmeden çocukları bu çizgi filmlere maruz bırakmış olmaları, yukarıda sayılan nedenler dolayısıyla değişik yönlerden pek çok tehdidi beraberinde getirmektedir. Bu kadar çok çeşitlilikte çizgi filme kolaylıkla ulaşabilen çocukların hangi karakteri rol model olarak seçeceği konusunda yaşadığı karmaşa, söz konusu tehditlerin ilki olarak görülebilir. Aynı zamanda yayın akışının sabit olmaması ve gün boyu sürmesinden ötürü çocukların televizyon başında daha fazla zaman geçirmesi, oluşturabileceği bedensel ve ruhsal sorunlarla ciddi bir tehdit olarak addedilmelidir. Ayrıca *çocukların çevrelerindeki yetişkinlere ait tablet ve telefonlarla internet üzerinden çizgi film izlemesi* çeşitli çalışmalarda ortaya konan dijital tehlikelere maruz kalmalarına da yol açmaktadır. Bütün bunlara dayanarak *çocukların kolayca erişebildiği bu çizgi filmlerin çizgi filmlerin uzmanlar tarafından titizlikle incelenmesi gerektiği* aşikârdır. RTÜK Özel Çalışma Grubu Sonuç Raporu'nda aktarıldığına göre "...son otuz yılı aşkın bir süreçte, kitle iletişim üzerine yapılan araştırmalardaki ezici bulgu, medyadaki şiddet sahnelerine maruz kalmanın

çocuklarda saldırgan davranışları arttırdığı olmuştur...” (akt., Ertürk ve Gül, 2006, s. 18). RTÜK’ün bu açıklaması, *günümüzde çocukların çok sayıda dijital tehlikeye maruz kalabildiklerinin ve çocukların korunması* açısından yolun daha başında olduğunun bir kanıtı niteliğindedir.

Her ne kadar dijital medya kullanımı *şiddet, cinsel içerik* ve subliminal mesajlara maruz kalma gibi tehditlere yol açsa da medyanın çocuğun öğretim ve yaratıcılığını destekleme açısından bir işlevi bulunmaktadır. Buna binaen ailelerin medya okuryazarlığı becerisini edinebilmesi büyük önem taşımaktadır. Nitekim Krcmar ve Vieira (2005) bu meselede ailenin önemini vurgulayarak çocuğu ile şiddetle karşılaştığında nasıl davranması gerektiği hakkında konuşan ve birlikte düşünmeyi alışkanlık hâline getiren ailelerde, televizyonun olumsuz etkilerinin azaldığını, hatta bu çocukların söz konusu içerikleri izlerken olayları veya kişileri yargılayıp gerçek hayatta kullanabilecekleri yararlı davranış biçimleri geliştirdiklerini iddia etmektedirler.

Okul öncesi dönemdeki çocukları bekleyen dijital tehlikeleri en aza indirmek için ev ve okul ortamında yapılması gerekenler şöyle sıralanabilir:

- Çocukların sosyal medya erişimlerinde hukuki yaş sınırlarına uyulmalıdır. BTK’nın (2017) raporunda, Google, Facebook, Reddit, Twitter, Instagram, Tumblr, Pinterest, Vimeo, Skype, Foursquare, MySpace, Snapchat için kullanım yaşı 13, Youtube, Flickr ve WeChat için ise kullanım yaşı 18 yaş üstü olarak açıklanmıştır.
- Çocuğun internet ve TV karşısında geçirdiği zaman belli olmalı ve çocuk bu dijital ortamlarda uzun süre yalnız bırakılmamalıdır. Böylece ebeveyninin gözetiminde olan çocuk otokontrolünü daha rahat sağlayacaktır. Bunun beraberinde internet bağlantısı ve bilgisayar üzerinde güvenli internet, aile koruma programları da kullanılabilir.
- Çocukların oynadığı dijital oyunlar ve izlediği çizgi filmler aileler tarafından önceden incelenmeli ve hatta birlikte izlenmelidir.
- Ebeveynler telefon ve tabletlerinde yüklü uygulamaları zaman zaman kontrol etmeli, bu araçların kullanıcısı olan çocuklarını içten denetimli olarak yetiştirmeye özen göstermelidir. Örneğin, aile içerisinde bir *internet* kullanım anlaşması yapılabilir.
- Çocuklar alternatif olarak kodlama, robotik vb. alanlara yönlendirilmeli, teknolojik ilgi ve yetenekleri olumlu yönde desteklenmelidir.

Çizgi filmlerde işlenen temaların ve yer alan karakterlerin çocuklar üzerinde yaptığı etkileri sadece betimsel çalışmalarla anlamaya çalışmanın yeterli olmayacağı açıktır. Dolayısıyla çocukların farklı gelişim dönemlerine göre planlanmış boyamsal ya da kesitsel çalışmaların yapılmasının yararlı olacağı düşünülmektedir. Çocukların yüzlerce çizgi filme rahatlıkla ulaşabildiği ve bu çizgi filmlerde çok sayıda sanal ki-

şilikle karşılaştığı düşünüldüğünde, mevcut çalışmanın sınırlılıkları göz önüne alınarak benzer çalışmaların ve projelerin çok daha genişletilmiş boyutunun ele alınması önerilebilir. Ayrıca ülkemizde benzer nitelikte yapılmış çalışmaların sonuçlarına bakıldığında, bir dönem sık izlenen çizgi filmlerin çok kısa süre sonra yerini başka bir çizgi filme bıraktığı görülmektedir. Muhtemelen bu çalışma da yayımlandığı sırada, bulgularında ilk beşe giren çizgi filmler yerini yeni ve daha farklı çizgi filmlere bırakacaktır. Bu hızlı döngüden çocukları korumak için *internet* yasası gibi RTÜK çalışmalarının nicelik ve niteliklerinin arttırılmasının yanı sıra ebeveyn ve öğretmenlerin medya okuryazarlığı konusunda bilinçlenmelerine yönelik etkinliklerin yapılmasının yararlı olacağı öngörülmektedir.

Extended Abstract

The Cartoon Characters with the Greatest Influence on Preschool Children and the Digital Dangers They Can Be Exposed to While Identifying with These Characters*

Figen Akça¹
Uludağ University

Nuray Koç Çilekçiler²
Uludağ University

Abstract

This study examines the cartoons preschool children view the most and the cartoon characters these children want and don't want to be, as well as the possible digital dangers these children could be exposed to during the identification process. The first part of the study is done with 182 children between 4-6 years old studying in various kindergartens and preschools in Bursa province. For the second part of the study, qualitative analysis has been conducted with 20 children selected using typical case sampling. This study uses the hybrid model, which consists of qualitative and quantitative methods. Data for the quantitative part of the study has been obtained through the Survey for Children about Cartoons which created by authors and for the qualitative part of the study through semi-structured interview questions. The validity and reliability studies of the survey were conducted. The opinions of the academicians who are experts in the fields of pre-school and psychological counseling have been consulted for content validity of the survey. The cartoon characters which children choose role models and the reasons why they choose these characters have been examined according to the gender variable. According to the findings, 53% of children watch cartoons such as Pepee, Rafadan Tayfa, Harika Kanatlar, Niloya, Karlar Ülkesi. While girls want to be characters such as Elsa and Bloom, boys want to be characters such as Jett and Spiderman. The qualitative findings show that children mostly consider themes such as physical appearance, supernatural abilities, gender, and the positive and the negative emotional states related to the character while selecting one.

Keywords

Early childhood • Character identification • Social learning • Cartoons • Role model

* This is an extended abstract of the paper entitled "Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların En Çok Etkilendiği Çizgi Film Karakterleri ve Bu Karakterlerle Özdeşleşmelerinin Yol Açabileceği Dijital Tehlikeler" published in *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*.

Manuscript Received: November 30, 2017 / **Accepted:** September 22, 2018 / **OnlineFirst:** April 20, 2019

1 Correspondence to: Figen Akça, Department of Guidance and Psychological Counseling, Faculty of Education, Uludağ University, Nilüfer, Bursa 16059 Turkey. Email: figenakca@uludag.edu.tr

2 Department of Child Development, Yenişehir İbrahim Orhan Vocational School, Uludağ University, Yenişehir, Bursa 16900 Turkey. Email: nuraykoc@uludag.edu.tr

To cite this article: Akça, F., & Koç Çilekçiler, N. (2019). The cartoon characters with the greatest influence on preschool children and the digital dangers they can be exposed to while identifying with these characters. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6, 403-433. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2019.6.2.0053>

Reports have stated the number of children, adolescents, and adults actively using the Internet to be two billion (Internet World Status, 2011, p. 790, as cited in [Giddens & Sutton, 2016](#)). Apparently, we all live in a digital world. Nothing wrong about the point where technology has brought us, but there is a legitimate concern about the threat of digital dangers in children's future. Answering questions such as "Are digital dangers well-enough known?" and "Are the preventions against digital dangers enough?" are important on this point ([Erdoğan & Baran, 2008](#); [Ertürk & Gül, 2006](#), p. 18). In a study on the most viewed cartoons, [Yıldız \(2016\)](#) found children to witness violence for an average of 4,220 seconds during in 39,495 seconds cartoon-watching session in most preferred 14 cartoons by children. Such as, "Ben 10" is a cartoon with some of the most violent scenes in each episode ([Yıldız, 2016](#)). [Wilson and Hunter \(1983\)](#) found an exact similarity between the violent behaviors displayed in 13 films and 13 TV shows with the 58 different violent behaviors observed among children. In a study conducted in a town in the USA, Will (1993) found violent behaviors to have increased 45% among girls and boys two years after being introduced to the TV in 1973. During the same period, the percentage of violent behavior stayed the same in a town that already had TV (p. 368, as cited in [Morris, 2002](#)).

[Lemish and Rice \(1986\)](#) stated that TV functions as a talking picture book for 12- to 18-month-old infants. On the other hand, lots of studies have shown that children get easily deceived by advertisements and can be bothered by advertising messages ([Huston, Watkins, & Kunkel, 1989](#); [Kunkel, 1988](#)). Children's obesity levels are explained by the time spent watching TV and advertisements' possible negative effects ([Ogle, Graham, Lucas-Thompson, & Roberto, 2017](#)).

In recent years, 2- to 12-year-old children have started to spend more time on Youtube alongside TV. They have started becoming consumers of Youtube content. This raises ethical issues about children's media consumption, especially those between two to seven years old ([Çaplı, 1996](#)).

Pre-school children's vulnerability to the attention-grabbing elements of digital media in the digital world is obvious ([İstanbul Bilgi Üniversitesi, 2016](#)). This is because they are more susceptible to external influences and their brains are not as developed as older children (Ceci, Ross, & Toggia, 1987, p. 504, as cited in [Cohen & Swerdlik, 2013](#)). [Ceci, Ross, and Toggia \(1987\)](#) found younger children between three and four years old to be open to every environmental distractor, and to become less sensitive to information and directives received from adults as they get older. According to [Piaget \(1989\)](#), children three to six years old are egocentric and in a heteronomous (externally dependent) period. During this period, a child encountering the digital world accepts all the external stimuli, maybe even complying with them (as cited in [Kaya, 2012](#)). [Paik and Comstock \(1994\)](#) discovered violent scenes on TV

to have different impacts on children depending on personality traits. These types of scenes cause children to desensitize to violence, or to exercise the same types of behaviors and attitudes by means of identification. Yetim and Sariçam (2016) conducted a study where they investigated parents' content awareness of the cartoons their children regularly watch. Parents stated that their children do not talk to them about the cartoons' contents. Yayan and Gümüşsoy (2016) examined the imaginary in cartoons and found cartoons to have political, substance-use encouraging, indecent, and violent imageries as well as subliminal economic messages.

This study aims to examine if children between four and six years old are susceptible to digital dangers by means of how they identify with their favorite main cartoon characters. In order to do this, we have identified the popular cartoons among this age group during the interviews and the themes touched upon in these cartoons. This study is considered to be informative for educationists and parents about which characters children choose and why children choose them as role models. The data of this study is thought to be a helpful guide for educationists and parents in becoming good media-literate.

Method

Research Design

This study uses the hybrid model, which consists of qualitative and quantitative methods. The quantitative method has been used for verifying the most viewed cartoons and which characters children want or do not want to be. The qualitative method has been used for determining which emotional states and thoughts lead them in choosing these characters.

Sample

Four socioeconomically different districts in Turkey's Bursa province were chosen for collecting the quantitative data. The data have been collected from 182 participating children aged four to six in 10 schools. The qualitative analysis has been conducted with 20 children selected from the 182 children using typical case sampling. The 20 children have been selected according to their answers to the survey about their preferences for characters they want to be.

Data Collection

The Survey for Children About Cartoon was prepared for the quantitative part of the study to collect data for determining which cartoons are the most viewed and which characters children want to be or not be. The 20 children were asked semi-

structured interview questions in the qualitative part of the study about why they like or dislike the cartoon characters. The semi-structured interview questions were created with the help of two expert instructors.

Data Analysis

The quantitative and demographic part of the study has utilized frequency and percentage calculations in the descriptive statistical analysis. The qualitative part of the study conducts content analysis to analyze the data collected from the interviews.

Findings

The cartoons children in the study group watch most are respectively listed in order as “Pepee” (21), “Rafadan Tayfa” (19), “Super Wings” (15), “Niloya” (12), “Frozen” (11), “Spiderman” (9) and “Winx Club” (8). In addition, 53% of the entire study group watches these cartoons. “Cars Toons” (7), “Miraculous: Tales of Lady Bug and Cat Noir” (6) and “PJ Masks” (6) follow this list. The other finding is about which channels they watch these cartoons on. 61% of the children watch TRT (a public broadcasting channel funded by the government), followed by the Disney Channel and Kids Planet (private channels).

Boys and girls were asked in the second stage which cartoon characters they want to be the most. Boys chose the following answers the most: Jett (Super Wings; 13.7%), Spiderman (10.3%), and Lightning McQueen (Cars Toons; 9.2%), followed by Batman (8%), Superman (8%), Pepee (5.7%), and Cat Noir (5.7%). Almost all boys apparently chose characters who are also male. Seventeen girls (17.9% of the sample) stated wanting to be Elsa (Frozen) the most. The girls also stated wanting to be: Bloom (Winx Club; 10.5%), Niloya (10.5%), and Lady Bug (Miraculous: Lady Bug and Cat Noir; 7.4%). As with the boys, girls favored female cartoon characters. Gender discrimination is found in almost all cartoons except for the characters Pepee, Donnie (Super Wings), and Queen Bee and Lady Bug (Miraculous: Lady Bug and Cat Noir). Both the boys and girls like these characters.

In the third stage, the girls and boys were asked which cartoon characters they did not want to be. Boys’ answers are: Donnie (Super Wings; 8.2%), Gargamel (Smurfs; 4.6%), Spiderman (3.4%), Hapşu (Öğretmenim Canım Benim; 3.4%), Hulk (3.4%) and Batman (3.4%). The girls’ most unfavorable characters are: Pepee (9.4%), Spiderman (7.4%), and Lightning McQueen (6.3%). Witch (6.3%) and Hapşu (Öğretmenim Canım Benim; 4.2%) followed by these results. When examining the example statements, the main reason in choosing the least favored characters is because of being the opposite gender.

In the qualitative stage, 46 children were chosen to be interviewed; the study group became restricted to 20 children (11 girls, 9 boys) once the answers began to repeat.

In the content analysis conducted about which characters they want to be, five themes gained importance: ability, physical features, interest, personal characteristics, and expectations. The reasons given most for their choices are the characters' physical features ($n = 12$) and supernatural abilities ($n = 10$), followed by spell casting, physical power, domination, degrading group members, or acting superior. The children also mentioned their expectations often to be about: their dreams ($n = 6$), characters' temperament ($n = 5$), and their love for the character ($n = 5$). The least popular reason for choosing a character is social benefit ($n = 1$). The character chosen most is Elsa among the girls and Jett among boys. Examples of how they describe these characters follow:

I wished I was Jett. It is a fast, red airplane. It travels around the world and gives gifts to people and helps them. It is adventurous and has a fun life-style (Child 7, 6-year-old boy).

I wished I was Elsa. She has magical powers and is powerful because she can freeze everything and make them ice. She can make snow, too. Because of these powers, I wish to be her. She can freeze whoever she wants to. She froze her sister in one episode in fact. And whenever she wants to melt something, she wears her gloves and does it (Child 8, 5-year-old girl)

When conducting content analysis about the characters children do not want to be, four themes gain importance: physical features, personal characteristics, gender, and emotional status. When describing why they do not want to be these characters, the reasons given most are: the character's physical features ($n = 16$), gender ($n = 10$), and dis-likability ($n = 10$). Unfavorable actions ($n = 8$), gender roles ($n = 8$), and not being human ($n = 8$) were also frequently mentioned.

Discussion and Recommendations

Of the 182 children who participated in the study, 53% stated preferring to watch the cartoons "Pepee", "Rafadan Tayfa", "Super Wings", "Niloya", and "Frozen". This study's findings greatly overlap with those findings of [Oruç, Tecim, and Özyürek \(2011\)](#) and [Yıldız \(2016\)](#). Yıldız's study found no violent scenes in "Pepee". [Samur et al. \(2014\)](#) stated that teachers had criticized Pepee for a number of reasons, such as the family in the cartoons being isolated and Pepee being extremely emotional, talking to an imaginary friend, and not having a Turkish name. These findings overlap with the present study's findings on Pepee being young, crying a lot, and being boring. "Rafadan Tayfa" is in second place for the most viewed cartoon. In other study which investigated violent content in cartoons who preschool children watch most, Rafadan Tayfa's 2,196 seconds of show time is found 3% of which consists of verbal violence, 3% of which consists of psychological violence ([Yıldız, 2016](#)). This can be a digital danger by means

of cartoons, where violence can take place in children's consciousness. In addition, the same cartoon has varied contexts such as soccer, selfies, games, and Ankara Havası [Ankara Entertainment] (Yaralı & Avcı, 2017).

The most viewed cartoons are broadcast on the public channel TRT Çocuk (61%), followed respectively by Disney Channel and Kids Planet. Ertürk's (2007) study also confirms this finding. Children watch cartoons not only through television but also on the Internet. Cartoons watched on the Internet in particular may include inappropriate content such as virtual casinos, gambling, perverted belief systems, and illegal organizations. These pages are easily reached if a child attempts to access them. This situation make think that all children are vulnerable to digital dangers.

Girls chose the cartoon character, Elsa (Frozen) the most. When we examined their interview answers, the reason they chose this character is due to her physical appearance and ability to make ice. Turning some people to ice means they are destroyed. This has the potential of making children perceive destructive behavior as a normal thing. If we think to these children just between 4-6 years old, it may be dangerous for them to meet with destruction so early. A seemingly helpful and skillful thing can also be interpreted as having messages about harming others and violence in their essence. Girls also want to be cartoon characters such as the girls from "Winx Club", Rapunzel, Snow White, and Cinderella. The reasons are their physical appearances and beauty. One digital danger is how girls idolize characters in terms of their physical appearance and beauty. This may cause children to become perfectionists about their own physical appearance. They may even experience inadequacy because of their high standards. In addition, they may develop the habit of judging others according to physical appearance. In a study conducted by Kruttschnitt, Heath, and Ward (1986), children may keep the character they want to be like in their minds, even trying to resemble that character when they are older. The period where children want to freeze others like Elsa and fly like Bloom also coincides with 3- to 6-year-old period when children cannot distinguish fantasy from reality. Children in that age range can have difficulty returning from a fantasy world where supernatural forces and colorful imageries are presented back to reality.

Boys' criteria for choosing their favorite characters are supernatural skills and physical appearance (Yaşar & Paksoy, 2011). When examining the children's statements, their description of the characters is twofold: first they stated wanting to fly or have supernatural powers; second, they stated these characters to make them scared or to be bad, ugly, and naughty. This emotional overload and tension can create adverse psychological problems. Yetim and Sarıçam (2016) found parents to have insufficient knowledge about cartoons' content. They also let children choose which cartoons to watch and do not communicate with their children about the cartoons. This shows parents are somewhat aware of the possible dangers but do not know how to deal with them.

Children have also been found to want to be cartoon characters such as those in *Öğretmenim Canım Benim*, *Bay Becerikli*, and the father and mother in *Canım Kardeşim*. Children are known to want to fulfill an adult authority figure's wishes (Ceci, Ross, & Toglia, 1987). Therefore, one should question if the messages given by an adult authority figure in the public eye on TV have been properly assessed (Büyükbaykal 2007; Ertürk & Gül, 2006). When considering the findings from the perspective of gender, statements have been encountered such as "I don't like him because he's a boy" and "I don't like her because she's a girl." In a study on newborns to eight year olds, Prior, Smart, Sanson, and Oberklaid (1993) stated gender differences to be minimal for infants with the gap increasing as one grows older. Children's perspectives on their own sex and gender issues are also generally shaped by cartoons. As a result, having experts carefully examine the content of cartoons is recommended. A resulting quote from Turkey's Radio and Television Supreme Council (RTÜK, 2005) reports, "For the last 30 years, research on mass communication has shown that as children are exposed to violent scenes in media, their tendency to display violent behaviors increases" (as cited in Ertürk & Gül, 2006, p.18). This situation shows that even today Turkey remains at the very beginning of the road toward protecting our children from digital dangers. Media can cause people to become exposed to violent, indecent content and subliminal messages. Also, spending a long-time watching TV can cause obesity. Therefore, having parents acquire skills on media literacy is important. Krcmar and Vieira (2005) proposed that children develop skills for criticizing dangerous scenes, learning lessons from them, and applying what they learn to real world instances properly the more that parents have healthy talks with their children about the possible dangers of media, such as discussing how the child should behave when exposed to an inappropriate content. Complying with legal age limits for children's access to social media is important.

Qualitative analysis is not completely sufficient for understanding the themes in cartoons and the cartoon characters' effects on children. Therefore, making longitudinal or cross-sectional studies that are arranged according to children's different developmental periods is considered appropriate. In addition to this and when examining the results of similar studies in Turkey, the most frequently watched cartoons for one period are soon replaced by other cartoons. Perhaps the five most viewed cartoons will have been replaced by other cartoons by the time this study is published. Increasing the quantity and quality of RTÜK studies would be useful for protecting children from this rapid cycle, and having parents and teachers become aware of media literacy would also be a good practice.

Kaynakça/References

- Arıkan, R. (2000). *Araştırma teknikleri ve rapor yazma*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Atalay, G. E. (2019). Sosyal medya ve çocuk: “Babishko Family Fun TV” isimli Youtube kanalının eleştirel bir analizi. *Erciyes İletişim Dergisi*, 1, 179–202.
- Aziz, A. (2003). *Araştırma yöntemleri teknikleri ve iletişim*. Ankara: Turhan Kitabevi.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (2017). *Sosyal medya kullanım yaşları açıklandı*. <http://www.trthaber.com/haber/bilim-teknoloji/sosyal-medya-kullanim-yaslari-aciklandi-341434.html> adresinden 26.06.2018 tarihinde edinilmiştir.
- Büyükbaykal, G. N. (2007). Televizyonun çocuklar üzerindeki etkileri. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 28, 31–44.
- Büyükoztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2017). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (23. basım). Ankara: Pegem Akademi.
- Ceci, S. J., Ross, D. F., & Toglia, M. P. (1987). Suggestibility of children’s memory: Psycholegal implications. *Journal of Experimental Psychology: General*, 116(1), 38. <http://dx.doi.org/10.1037/0096-3445.116.1.38>
- Choma, C. J., Hossler, S., Leu, R., Nelson, D., Ray, S., Wicox, B., & Ybarra, B. (2004). *Effects of cartoons on children*. Retrieved November 28, 2017 from <http://www.bgsu.edu/departments/tcom/faculty/ha/tcom103fall2004/gp9/>
- Cohen, R. J. ve Swardlik, M. E. (2013). *Psikolojik test ve değerlendirme, testler ve ölçmeye giriş* [Psychological testing and assessment, an introduction of test and measurement] (E. Tavşancıl, Ed. ve Çev.). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Creswell, J. W. (2013). *Araştırma deseni: Nitel, nicel ve karma yöntem yaklaşımları* (S. B. Demir, Ed. ve Çev.). Ankara: Eğiten Kitap.
- Çepni, S. (2014). *Araştırma ve proje çalışmalarına giriş*. Trabzon: Celepler Matbaacılık.
- Erdoğan, S., & Baran, G. (2008). A study on the opinions of parents regarding television watching habits of their children in the four-six age group. *The Social Sciences*, 3(3), 245–248.
- Ertürk, Y. D. ve Gül, A. A. (2006). *Çocuğunuzu televizyona teslim etmeyin*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Ertürk, Y. D. (2007). 3-6 years old children’s media use according to social learning theory: A focus group research on Turkey sample. *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*, 5(9), 175–189.
- Flynn, J. R. (1987). Massive IQ gains in 14 nations: What IQ tests really measure. *Psychological bulletin*, 101(2), 171. <http://dx.doi.org/10.1037/0033-2909.101.2.171>
- Giddens, A. ve Sutton, P. W. (2016). *Sosyoloji* (7. basım). İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Heigham, J., & Croker, R. (Ed.). (2009). *Qualitative research in applied linguistics: A practical introduction*. UK: MacMillan Publish.
- Hootsuite and wearesocial. (2018). *Digital in 2018 Report*. Retrieved December 1, 2018 from <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>
- Huston, A. C., Watkins, B. A., & Kunkel, D. (1989). Public policy and children’s television. *American Psychologist*, 44(2), 424. <http://dx.doi.org/10.1037/0003-066X.44.2.424>
- İstanbul Bilgi Üniversitesi. (2016). *Dijital medya ve çocuk*. <http://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/2016/12/13/youtubeda-cocuklari-bekleyen-tehlikeler/> adresinden 26.06.2018 tarihinde edinilmiştir.

- İstanbul Bilgi Üniversitesi.* (2017). 0-8 Yaş arasındaki çocuklar dijital medyayı nasıl kullanıyor? <http://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/2017/11/15/0-8-yas-arasindaki-cocuklar-medyayi-nasil-kullaniyor/> adresinden 25.11.2017 tarihinde edinilmiştir.
- Karasar, N. (2009). *Bilimsel araştırma yöntemi: Kavramlar, ilkeler, teknikler*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kaya, A. (2012). *Eğitim psikolojisi* (7. basım). Ankara: Pegem.
- Kemp, S. (2017). *Digital in 2017: Global overview*. Retrieved from <https://wearesocial.com/special-reports/digital-in-2017-global-overview>
- Krcmar, M., & Vieira Jr, E. T. (2005). Imitating life, imitating television: The effects of family and television models on children's moral reasoning. *Communication Research*, 32(3), 267–294. <https://doi.org/10.1177/0093650205275381>
- Kruttschnitt, C., Heath, L., & Ward, D. A. (1986). Family violence, television viewing habits, and other adolescent experiences related to violent criminal behavior. *Criminology*, 24(2), 235–266, <https://doi.org/10.1111/j.1745-9125.1986.tb01495.x>
- Kuipers, G. (2006). The social construction of digital danger: debating, defusing and inflating the moral dangers of online humor and pornography in the Netherlands and the United States. *New Media & Society*, 8(3), 379–400.
- Kunkel, D. (1988). Children and host-selling television commercials. *Communication Research*, 15(1), 71–92. <https://doi.org/10.1177/009365088015001004>
- Leech, N. L., & Onwuegbuzie, A. J. (2007). A typology of mixed methods research designs. *Quality & Quantity: International Journal of Methodology*, 43, 265–275. <http://dx.doi.org/10.1007/s11135-007-9105-3>
- Lemish, D., & Rice, M. L. (1986). Television as a talking picture book: Aprop for language acquisition. *Journal of Child Language*, 13(2), 251–274. <https://doi.org/10.1017/S0305000900008047>
- Livingstone, S., & Görzig, A. (2014). When adolescents receive sexual messages on the Internet: Explaining experiences of risk and harm. *Computers in Human Behavior*, 33, 8–15.
- Miles, M. B. ve Huberman, A. M. (2016). *Genişletilmiş bir kaynak kitap: Nitel veri analizi* (S. A. Altun ve A. Ersoy, Çev.). Ankara: Pegem Akademi.
- Ogle, A. D., Graham, D. J., Lucas-Thompson, R. G., & Roberto, C. A. (2017). Influence of cartoon media characters on children's attention to and preference for food and beverage products. *Journal of the Academy of Nutrition and Dietetics*, 117(2), 265–270. <https://doi.org/10.1016/j.jand.2016.08.012>
- Oruç, C., Tecim, E. ve Özyürek, H. (2011). Okul öncesi dönem çocuğunun kişilik gelişiminde rol modellik ve çizgi filmler. *EKEV Akademi Dergisi*, 15(48), 281–297.
- Öztürk, E. (2018). *YouTube algoritması ile çocukların psikolojisini bozuyor*. <https://www.teknolojioku.com/sosyal-medya/youtube-algoritmasi-ile-cocuklarin-psikolojisini-bozuyor-5aa37e3bd8a7e60825571de9> adresinden 10.04.2018 tarihinde edinilmiştir.
- Paik, H., & Comstock, G. (1994). The effects of television violence on antisocial behavior: A meta-analysis1. *Communication Research*, 21(4), 516–546. <https://doi.org/10.1177/009365094021004004>
- Patton, Q. M. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri* (M. Bütün ve S. B. Demir, Ed. ve Çev.). Ankara: Pegem Akademi.
- Plomin, R., Corley, R., DeFries, J. C., & Fulker, D. W. (1990). Individual differences in television viewing in early childhood: Nature as well as nurture. *Psychological Science*, 1(6), 371–377. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.1990.tb00244.x>

- Prior, M., Smart, D., Sanson, A., & Oberklaid, F. (1993). Sex differences in psychological adjustment from infancy to 8 years. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 32(2), 291–305. <https://doi.org/10.1097/00004583-199303000-00009>
- Samur, A. Ö., Demirhan, T. D., Soydan, S. ve Önkol, L. (2014). Pepee çizgi filminin ebeveyn öğretmen ve çocuk gözüyle değerlendirilmesi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11(26). <http://sbed.mku.edu.tr/article/view/1038000621> adresinden edinilmiştir.
- Sayar, M. K. ve Dinç, M. (2010). Televizyon ve çizgi filmlerin çocukların değer oluşumuna etkileri. http://www.tavsiyedyorum.com/makale_5354.htm adresinden 26.11.2017 tarihinde edinilmiştir.
- Sönmez, V. ve Alacapınar, F. G. (2011). *Örneklendirilmiş bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Wilson, W., & Hunter, R. (1983). Movie-inspired violence. *Psychological Reports*, 53(2), 435–441, <https://doi.org/10.2466/pr0.1983.53.2.435>
- Yaralı, K. T. ve Avcı, N. (2017). Bir çizgi filmin popüler kültür açısından incelenmesi: Rafadan Tayfa. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 5(1), 449–470.
- Yaşar, Ö. G. D. M. ve Paksoy, İ. (2011). Çizgi filmlerdeki saldırgan içerikli görüntülerin çocukların serbest oyunları sırasındaki saldırganlık düzeylerine etkisi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20(2), 279–298.
- Yayan, G. ve Gümüşsoy, R. (2016). *Çizgi filmlerdeki imgelerin çocuk eğitimi üzerine etkisi*. *Kesit Akademi Dergisi*, 2(4), 344–358.
- Yetim, G. ve Sarıçam, H. (2016). Çizgi film programlarının çocuklara etkisi konusunda ailelerin bilgi ve farkındalık düzeylerinin incelenmesi. *OPUS – Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 6(11), 341–364.
- Yıldız, C. (2016). 3-6 yaş çocuklarının tercih ettikleri çizgi filmlerdeki şiddet içeriklerinin analizi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(2), 698–716.
- Zilka, G. C. (2017). Awareness of eSafety and potential online dangers among children and teenagers. *Journal of Information Technology Education: Research*, 16, 319–338.