

Rafadan Tayfa ve Teen Titans Go Çizgi Filmlerinde İşlenen Temel Evrensel Değerlerin Karşılaştırmalı Analizi

A Comparative Analysis of Core Universal Values in Rafadan Tayfa and Teen Titans Go

Rabia Elif YAKUT, Sorumlu Yazar, Öğr. Gör.
Kahramanmaraş İstiklal Üniversitesi, Kahramanmaraş / Türkiye.
rabiaelifyakut@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-2165-0673>

İlyas YAKUT, Dr. Öğr. Üyesi.
Kahramanmaraş İstiklal Üniversitesi, Kahramanmaraş / Türkiye.
yakutilyas@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-9680-4561>

ISSN: 1303-880X

e-ISSN: 2667-7504

<http://ded.dem.org.tr>

Makale Türü / Article Type:

Araştırma Makalesi / Research Article

Geliş Tarihi / Received Date: 01.09.2022

Kabul Tarihi / Accepted Date: 01.12.2022

Yayın Tarihi / Published Date: 25.12.2022

Tr/En: Tr

İntihal / Plagiarism: Bu makale, en az iki hakem tarafından incelendi ve intihal içermediği teyit edildi. / This article has been reviewed by at least two referees and scanned via a plagiarism software.

Atıf/Citation: Yakut, R. E. & Yakut, İ. (2022). Rafadan Tayfa ve Teen Titans Go çizgi filmlerinde işlenen temel evrensel değerlerin karşılaştırmalı analizi. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 20 (44), 519-547.

<https://doi.org/10.34234/ded.1169656>

Öz: Günümüz dünyasında artan ekran bağılılığı, öğrenmenin en hızlı olduğu dönemlerden olan ergenlik öncesi ya da geç çocukluk dönemi olarak tanımlanabilecek 10-14 yaş dönemi bireylerin öğrenme süreçlerine doğrudan etki etmektedir. Bu sebeple, bu çalışmada ilgili yaş dönemindeki çocuklara hitap eden Türk yapımı *Rafadan Tayfa* ve Amerikan yapımı *Teen Titans Go* çizgi filmleri orijinal dillerinde incelenmiş ve evrensel değerlerin ne oranda işlendiği ortaya konmuştur. Her iki çizgi filminden on bölüm basit rastgele örnekleme yöntemi kullanılarak seçilmiş ve incelenecek bölümler doküman olarak kabul edilerek içerik analizi yöntemi ile incelenmiştir. İlgili bölümlerde işlenen değerler, UNESCO tarafından belirlenmiş 12 değer temel alınarak etiketlenmiştir. Veriler, her iki çizgi film için SPSS programı kullanılarak betimleyici istatistik yöntemi ile nitelik açısından karşılaştırılmış ve değerlerin *Rafadan Tayfa* çizgi filminde daha sık işlendiği gözlemlenmiştir. Ardından, çizgi filmlerin oluşturulduğu kültürler bağımsız değişken olarak kabul edilip, çizgi filmlerde ortaya çıkan temel değerler ki-kare kullanılarak karşılaştırılmıştır. Ki-kare sonuçları bağımsız değişken olan kültürün bağımlı değişken olan değerlerin işlenme sıklıkları üzerinde etkisi olduğunu göstermiştir. Değerlerin toplam işlenme sıklıklarının karşılaştırılmasının ardından, 12 değer işlenme sıklık sıralamaları Spearman korelasyon katsayısı ile test edilmiş ve farklı kültürleri temsil eden iki çizgi filmde değerlerin benzer sıralamada işlendiği tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Medya, Çizgi Film, Kültür, Temel Değerler

&

Abstract: Increasing rates of screen addiction in today's world directly affects the learning processes of individuals aged 10-14, which can be defined as pre-adolescence or late childhood, which is one of the fastest learning periods. In this study, the Turkish production *Rafadan Tayfa* and the American production *Teen Titans Go* cartoons, which appeal to children in the relevant age period, were examined in their original languages to find out to what extent universal values were processed. Ten episodes from each cartoons were selected using a simple random sampling method, and the episodes were considered as documents and analyzed by the content analysis method. The values that emerged in the selected episodes are labeled on the basis of 12 values determined by UNESCO. The values emerging in each cartoon were compared with the descriptive statistics using the SPSS program, and the values emerged more frequently in *Rafadan Tayfa* compared to *Teen Titans Go*. Then, accepting culture as the independent variable and core values as the depen-

dent variable, we compared the data using the Chi-square test. The Chi-square test results revealed that culture had an impact on the emergence rates of core values. Chi-square results showed that culture, which is the independent variable, had an impact on the emergence rate of core values that are accepted as the dependent variable. In the Spearman correlation coefficient test, in which the frequency of 12 values in both cartoons was compared, it was found that the values emerged in a similar order in the two cartoons representing different cultures.

Keywords: Media, Cartoon, Culture, Core Values

(The Extended Abstract is at the end of the article)

Giriş

Evrensel değerler, insanların bir arada daha mutlu yaşamasına, toplumda düzenin sağlanmasına ve dünyanın insanlar için daha yaşanılabilir bir yer haline gelmesine katkı sağlar. Bireyler ve toplumlar ortak evrensel değerlerle birbirlerine bağlı olursa, hem bireyler arası problemlerin çözülmesi kolaylaşacaktır, hem de kültürler arası iletişim daha sağlam temellere oturtulabilecektir. Değerler doğru zamanda ve doğru şekilde işlendiğinde yarınlarımızın büyükleri olacak olan çocuklarımız hem milli hem de evrensel ahlak değerleri ile donatılabileceklerdir. Bu sağlanabilirse hem ülkesine hem de dünyaya faydalı bireyler yetiştirme süreci daha verimli işleyecektir. Bunun yanında evrensel ahlak ilkelerini özümseyen bireylerin hem aile hem de sosyal ilişkilerinde (Aydın ve Akyol-Gürler, 2014) daha başarılı olmaları beklenebilir. Günümüz dünyasında sosyal ilişkiler sadece kişinin bulunduğu toplumdan ibaret değildir. Bu yüzden, diğer kültürlerle de iletişim halinde olabilmek ve sosyalleşebilmek için bütün kültürlerde kabul gören temel evrensel değerlerin bilinmesi, kültürlerarası iletişimin etkili olabilmesi sürecinde büyük önem taşır.

Çocukluk dönemi, değerlerin kazanıldığı en kritik dönemdir ve kitle iletişim araçları bu dönemde çocuklar üzerinde bir hayli etkilidir (Karaca, 2019). Dünyayı etkisi altına alan Covid-19 sürecinde, çocukların ekran bağılılığı artmıştır (Dunton vd., 2020; Moore vd., 2020; Xiang vd., 2020; Ceylan vd., 2021). Bu durum, çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkisinin daha da önem kazandığının bir göstergesi olarak kabul edilebilir.

Çocukları televizyonda en çok etkisi altına alan program türü çizgi filmlerdir, çünkü bu programlar renk yelpazesi bakımından zengindir ve geçişler hızlıdır (Güloğlu, 2019). Güloğlu'nun da belirttiği gibi çizgi filmlerin çocukların hayatında büyük önemi vardır. Çizgi filmler olumlu ya da olumsuz hangi bilgileri iş-

lerse işlesin, çocuklar bu bilgileri edinmeye hazırdır. Bu yüzden, çocuklar çizgi filmlerde geçen evrensel veya kültürel kodları öğrenip genellikle davranışlarına yansıtmaktadırlar (Kamacıoğlu, 2017). Rashid (2015), Hindistan televizyon kanallarında yayınlanan çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki olumlu ve olumsuz etkisini araştırmıştır ve çocukların çizgi filmlerden çok etkilendiği sonucuna varmıştır. Çizgi filmlerde olumlu özellikler sunulduğunda çocuklarda olumlu davranışlar gözlemlenirken tam tersi olumsuz öğeler içerdiğinde, çocuklarda saldırganlık ve şiddete eğilimin arttığı gözlemlenmiştir. Bu yüzden, çocukların izlediği programlara ve bu programlarda verilmek istenen mesaja çok dikkat edilmelidir. Çocuklar tarafından izlenen çizgi filmler, uzmanlar tarafından detaylı bir şekilde kontrol edildiğinde, değerlerin aktarılmasında büyük öneme sahip oldukları yadsınamayacak bir gerçek olarak karşımıza çıkmaktadır (Kara, 2019). Soyut kavramlar olan değerler, iletişim araçları ile verildiğinde çocukların bu kavramları daha kolay öğrendiği görülmüştür (Kadan ve Aral, 2017). Santrock (2016), değerlerin küçük yaşlarda verilmesinin ileriki yıllarda bireylere daha çok katkısı olabileceğini belirtmiştir.

“Çocuklara yönelik yapımların, sinema filmlerinin, çizgi filmlerin, reklamların, internet oyunlarının ortak özelliği canlandırmadır ve canlandırmanın bir türü olan çizgi filmler bu yapımlar arasında ilk sırada gelmektedir” (Aydın, 2018, s. 22). Çocuklara yönelik hazırlanan içeriklerde canlandırma tekniği kullanılarak izleyici kitlesinin dikkatini çekmek hedeflenmektedir. Bununla birlikte, bu yapımlarda hedeflenen kitleye örtülü bir şekilde hedeflenen bilgilerin veya olguların da aktarılması hedeflenmektedir. Bu yüzden, öğretilmesi hedeflenen unsurlar, yapımlarda dikkat çeken ve genellikle çocukların rol model olarak alabilecekleri karakterler üzerinden anlatılır. Bu yüzden, tüm dünyadaki çocukların ahlak gelişimine katkısı olan temel değerlerin çizgi filmlerde bilinçli bir şekilde yer alması oldukça önemlidir (Kaymak, 2020).

Literatür Taraması

Evrensel değerler, kitle iletişim araçları kullanılarak çocuklara aktarılabilir. Ancak, Kaymak’ın (2020) vurguladığı gibi, bu değerlerin bilinçli bir şekilde aktarılması önemlidir. Bu yüzden, çocuklara yönelik hazırlanan içerikleri değer aktarımı açısından inceleyen birçok çalışma bulunmaktadır.

Aydın (2018), yaptığı çalışma ile çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkisini araştırmıştır. TRT Çocuk ve Disney Channel kanallarından seçilen altı çizgi film çalışmaya dâhil edilmiştir. Çalışmada *sevgi* ve *adil olma* değerlerinin iş-

lendiği görülse de Türkçe'ye çevrilmiş yabancı çizgi filmlerde batı kültürünün yoğun bir şekilde çizgi filme yerleştirildiği de görülmüştür. Türk kültürü öğeleri yerli yapım çizgi filmlerde işlense de yabancı kanal ve çizgi filmlerin sayısının fazla olmasından dolayı yetersiz kaldığı görülmüştür.

Çimen'in (2019) çalışmasında TRT Çocuk kanalında yayınlanan Rafadan Tayfa incelenmiştir. MEB müfredatında bulunan; *adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik* ve *yardımseverlik* değerlerinin nasıl işlendiğine bakılmıştır ve değerlerin farklı sıklıklarla işlendiği görülmüştür. Çizgi film ve değerlerin ilişkisini inceleyen çalışmasında Sevim (2013), okul öncesi çocukların en çok izlediği çizgi filmleri belirleyerek değerlerin ne kadar işlendiğini incelemiştir. Araştırmanın sonunda en çok işlenen değerlerin *sevgi, saygı* ve *hoşgörü* olduğu ortaya çıkmıştır. *Vatanseverlik* ve *barış* değerlerine rastlanılmamıştır. Akıncı (2013), çalışmasında TRT çocuk kanalında okul öncesi çocuklara hitap eden çizgi filmleri davranışsal ve sözel açıdan incelemiştir ve sözel ifade de en fazla *nezaket* en az *saygı* değerine yer verildiğini ifade etmiştir. Davranışsal olarak da en fazla *mutluluk* en az *sabır* değerine yer verilmiştir. Akıncı'nın çalışmasında en az *saygı* ve *sabır* değerlerine yer verildiği görülmektedir. Kadan ve Aral (2017) yürüttükleri çalışmada okul öncesi çocukların en çok izlemeyi tercih ettiği çizgi filmler olan Keloğlan, Pepee, Ege ile Gaga, Scooby Doo, Niloya, İstanbul Muhafızları, Köstebekgiller ve Canım Kardeşim'i inceleyerek bu çizgi filmlerde yer alan değerleri araştırmışlardır. En fazla karşılaşılan değerlerin *yardımlaşma, dostluk* ve *saygı* olduğu ifade edilmiştir. Karakuş (2015) ise okul öncesi çocukların izlediği çizgi filmlerden birisi olan Niloya'yı değerler açısından incelemiş ve en çok işlenen değer *sevgi, hoşgörü, duyarlılık* ve *iyilik* olduğunu tespit etmiştir. Evrensel değerler bakımından yerli ve yabancı yapım iki çizgi filmi karşılaştıran Kaymak (2020), okul öncesi çocuklarının en çok izlemeyi tercih ettiği Keloğlan Masalları ve Vikingler isimli çizgi filmleri incelemiştir. 12 evrensel değer içeren listeye göre incelediğinde Keloğlan masalları çizgi filminin, Vikingler'in Türkçe dublajına göre daha çok değer içerdiği görülmüştür. En çok yer verilen değerlerin *mutluluk, dürüstlük, hoşgörü* ve *özgürlük* olduğu tespit edilmiştir. Hamarat vd. (2015) okul öncesi dönem çocukların izledikleri Caillou ve Sünger Bob çizgi filmini inceleyip çocuklara olan uygunluğuna bakmışlardır. İncelenen çizgi filmlerde bireysel değerlere daha çok önem verilip, ailevi değerlerin göz ardı edildiği ifade edilmiştir.

Çizgi filmlerde işlenen değerlerin incelendiği son iki yılda yapılan çalışmalara bakıldığında, araştırma sonuçları genelde çizgi filmlerde *yardımseverlik/yardımlaşma* değerinin ön plana çıktığını göstermiştir. Erşan ve Er (2022), 48-66 ay arası

çocukların en çok izledikleri Rafadan Tayfa, Niloya, Pijamaskeliler, Pepe ve Kral Şakir çizgi filmlerini değerler açısından incelemişlerdir. Yardımlaşma ve iş birliği değerlerinin ön plana çıkarken, saygı değerinin yeterince işlenmediği tespit edilmiştir. Ay ve Yangil (2021), Kral Şakir çizgi filminin dört sezonunun bütün bölümlerini inceledikleri çalışmalarında en çok *yardımseverlik* değerinin, ardından *sorumluluk* değerinin geldiğini vurgulamışlardır. *Saygı* değerinin ise en az işlenen değer olduğu tespit edilmiştir. Yener vd. (2021), TRT çocukta yayınlanan 28 çizgi filmin en çok izlenen birer bölümü değerler açısından incelemişler ve *yardımlaşma/dayanışma* değerinin en sık işlenen değer olduğunu gözlemlemişlerdir.

Alanla ilgili yapılan araştırmalar incelendiğinde, birçok çalışmanın okul öncesi dönemine yöneldiği ve yabancı çizgi filmlerin Türkçe çevirisinin incelendiği görülmüştür (Hamarat vd., 2015; Kadan ve Aral, 2017; Aydın, 2018; Güloğlu, 2019; Kaymak, 2020). Ancak, Munday'ın (2016) çeviri bilim alanında referans kitabı olarak kabul edilen eserinde belirtildiği üzere, medya çevirilerinde, özellikle çok yönlü boyutta duylara hitap eden televizyon programlarında (dizi, film, çizgi film vb.), ana dilden hedef dile çeviri sürecinde çevirmenlerin işlevsel çeviri yöntemini kullanırken söylemin hedef kitle tarafından anlaşılabilirliği ve kabul görmesi için yerelleştirme ve adaptasyon tekniklerinden faydalandıkları bilinmektedir. Bu yüzden, değerlerin televizyon programlarında işlenme süreçlerinin senaryonun ve metnin oluşturulduğu anadilde incelenmesi, programın oluşturulduğu kültür bağlamında temel evrensel değerlerin tür ve sıklık bakımından işlenme sürecini ortaya koyabilmek açısından büyük önem taşımaktadır.

Bu araştırmanın temel amacı Türk yapımı (*Rafadan Tayfa*) ve Amerikan yapımı (*Teen Titans Go*) iki çizgi filmi kendi anadillerinde inceleyerek temel evrensel değerlerin kültür bağlamında işlenme oranlarını belirlemektir. Bu çalışmada çizgi filmlerin seçilmesinde ve incelenmesinde üç temel nokta esas alınmıştır. İlk olarak, karşılaştırma yapılacak iki çizgi film de orijinal dillerinde incelenmiştir. İçeriğin senaryonun oluşturulduğu anadilde incelenmesi, senaryoda geçen değer ve kültür ilişkisini ortaya çıkarmada daha etkili olacağı düşünülmektedir. İkinci olarak, bu çalışmada incelenen çizgi filmlerin seçildiği iki çizgi film de arkadaş gruplarının maceralarını anlatmaktadır. Üçüncü olarak, *Rafadan Tayfa* Türk kültürünü ve mahalle yaşamını aktaran çizgi filmlerden birisiyken, *Teen Titans Go* Amerikan kültüründe önemli yere sahip olan süper kahramanları konu almaktadır. Diğer bir deyişle, Türk yapımı olan *Rafadan Tayfa*'da daha çok gündelik hayatta karşılaşılabilecek insan profilleri üzerinden senaryo oluşturulurken, *Teen Titans Go*'da süper kahramanlar, canavarlar,

doğüstü yaratıklar senaryonun iskeletini oluşturmaktadır. Bu bağlamda, 10-14 yaş grubuna hitap eden ve iki farklı kültürün özelliklerini yansıtan çizgi filmlerde temel evrensel değerler analiz edilip karşılaştırıldığı için, bu çalışma ileride yapılacak olan araştırmalar için örnek teşkil edebilecektir.

Yöntem

Araştırma Modeli

Bu araştırmada, iki farklı kültüre ait olan *Rafadan Tayfa* ve *Teen Titans Go* çizgi filmlerinde işlenen temel evrensel değerleri tespit etmek ve ortaya çıkan değerler ile kültür arasında bir ilişki olup olmadığını ortaya çıkarmak amaçlanmıştır. Karma yöntem araştırma modelinin kullanıldığı bu çalışmada, ilk aşamada nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi kullanılmıştır. İkinci aşamada ise, her ne kadar nicel veri toplama yöntemlerinden direkt olarak yararlanılmamış olsa da nedensel karşılaştırma yapabilmek amacıyla ortaya çıkan nitel veriler frekans değerlere dönüştürülmüştür. Böylece, bağımsız değişken olan kültürün bağımlı değişken olan UNESCO'nun belirlemiş olduğu 12 kök değerinin işlenme sıklıkları ve sıralamaları üzerinde etkisi olup olmadığı test edilmiştir.

Karma yöntem araştırma modeli, araştırmacının varyans ve süreç yaklaşımlarını araştırmada ortak kullanması olarak tanımlanabilir (Maxwell, 2010). Her ne kadar genel yönelim araştırma modeli verinin belirli özellikleri veya veri toplama yöntemleri üzerinden belirlenmesi şeklinde olsa da bu yaklaşım Hammersley (1992) ve Bergman (2008) tarafından eleştirilmiştir. Hammersley (1992), çalışmada nitel ya da nicel verinin kullanılmış olmasının çalışmayı nitel ya da nicel araştırma olarak ayırt etmede sağlıklı bir yol olmayacağını belirtmiştir (akt. Maxwell, 2010). Buna ek olarak, Bergman (2008) nitel ve nicel modellerin ayrımında göz önüne alınan alışlagelmiş yaklaşımların sorgulanması gerektiğini vurgulamıştır. Sandarowski vd. (2009), karma yöntem araştırma yöntemi ile oluşturulmuş araştırmalarda nitel verinin nicel veriye dönüştürülmesinin amacını “araştırma sorularını cevaplamak veya bağımsız (açıklayıcı veya yordayıcı) değişken (ler)le bağımlı (tepki veya sonuç) değişken(ler) arasındaki ilişkileri açıklamayı hedefleyen hipotezleri test etmek” (s. 211) olduğunu belirtmişlerdir. Dörnyei (2007) ise karma araştırma yönteminden veri toplama veya analiz süreçlerinde nitel ve nicel araştırma yöntemlerinin birleştirilerek faydalanabileceğini belirtmiştir.

Veri Toplama Teknikleri

Türk ve Amerikan yapımı iki çizgi filmin içerdiği UNESCO’nun 12 temel değerini inceleyen bu çalışmada doküman incelemesi kullanılmıştır. Bowen (2009), doküman analizini “basılı ya da elektronik (bilgisayar-temelli veya internet üzerinden edinilen) dokümanları gözden geçirmek veya değerlendirmek için kullanılan sistematik bir işlem süreci” (s. 27) olarak tanımlamaktadır. Bowen’a göre dokümanlar bir toplumun sosyal gerçeklerini yansıtır ve radyo ve televizyon senaryoları doküman analizinde kullanılabilecek materyallerdir. Bu çalışmada, her iki çizgi filmde onar bölüm rasgele örnekleme yöntemi kullanılarak belirlenmiş ve toplamda 20 bölümlük veri doküman olarak kabul edilmiş ve incelenmiştir.

Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi “belirli kurallara dayalı kodlamalarla bir metnin bazı sözcüklerinin daha küçük içerik kategorileri ile özetlendiği, sistematik ve yenilenebilir bir teknik” olarak tanımlanmaktadır (Büyüköztürk vd. 2016). Verilerin incelenmesi için UNESCO (2002) tarafından evrensel değerler olarak kabul edilen *sevgi, saygı, dürüstlük, iş birliği, mutluluk, alçak gönüllülük/tevazu, barış, sorumluluk, sadelik, hoşgörü/tolerans, birlik/dayanışma* ve *özgürlük* değerleri belirlenmiştir. Kaymak’ın (2020) detaylı bir şekilde alt boyutları ile birlikte listelediği bu değerler çalışmamızda kodlama yaparken kullanılmıştır. Bunun yanında nicel araştırma yöntemi kullanılarak elde edilen veriler istatistiksel olarak karşılaştırılmıştır.

Evren ve Örneklem

Bu çalışmada Türkiye’de yayınlanan *Rafadan Tayfa* ve Amerika Birleşik Devletleri’nde yayınlanan *Teen Titans Go* çizgi filmlerinden rasgele örneklem yöntemi ile belirlenen onar bölümünün dokümanları incelenmiştir.

Veri Analizi

Çalışmaya dâhil edilen çizgi filmlerden onar bölüm seçilmiş ve içerik analizi kullanılarak ilgili çizgi filmler incelenmiştir. İçerik çözümlemesi süreci nispeten öznel bir süreç olduğu için bölümlerin tamamı incelenmeden önce, *Rafadan Tayfa* ve *Teen Titans Go* çizgi filmlerinin rastgele seçilen 2 bölümü içerik analizi alanında çalışan bir uzmana gönderilerek verilen listeye göre etiketlemesi istenmiştir ve kodlama sonucu benzerlik %90 çıkmıştır. Farklılıklar, araştırmacılar ve uzman tarafından değerlendirilmiş ve yapılan son değerlendirmeye göre çizgi filmler incelenmiştir.

Çalışmaya konu olan içeriğe, internet üzerinden ulaşılmış ve evrensel değerlerin işlendiği diyaloglar ve görsel durumlar tespit edilip çok yönlü transkripsiyonları yapılmıştır. Kodlama sürecinde UNESCO tarafından belirlenmiş 12 temel değer inceleme birimi olarak seçilmiş ve Kaymak'ın (2020) çalışmasında detaylarını paylaştığı alt boyutlar da göz önüne alınarak çizgi filmlerde işlenen değerler kodlanmıştır. Kodlama sürecinde hem sözsel hem de davranışsal durumlarda işlenen değerler kodlanmıştır. Aşağıda süreci daha net hale getirebilmek için çalışmada yürütülen kodlama süreci örneklenmiştir.

Kodlama Örneği:

Rafadan Tayfa

Akın: 'Abi yağmurluklarımızı unutma' (uyarı veya hatırlatma söz eylemi kullanılarak sorumluluğun hatırlatılması)

Kamil: 'Kamp bu belli mi olur her şeyi aldık' (önlem almanın önemine vurgu yapılmaktadır) <Sorumluluk>

Teen Titans Go

Robin: 'Would you like to go restaurant with me?' [Benimle restorana gelmek ister misin?] (davet söz eylemi)

Starfire: 'I would love to' [Çok isterim] (Duruma sevindiğini, kabul etme söz eylemi ile belirtmektedir) <Mutluluk>

İçerik çözümlemesinde süreç genelde araştırmacının veriyi incelemesi sonucu ortaya çıkan temalar üzerinden ilerlediği için içerik güdümlü kodlamalar tercih edilirken, bu çalışmada UNESCO'nun belirlemiş olduğu 12 temel değer inceleme birimi olarak ele alındığı için içerik tabanlı süreç takip edilmiştir.

Her ne kadar içerik analizi genellikle nitel araştırmalarda kullanılan bir teknik olsa da içerik analizinde elde edilen veriler kategorileştirilebiliyorsa, sayısal verilere dönüştürülebileceği ve istatistiksel çıkarımlar yapmak için kullanılabileceği alan yazında belirtilmiştir (Rourke & Anderson, 2004; Olenik, 2010; Riff vd., 2014; Van Leuven vd., 2015). Bu yüzden, içerik analizi sonucu elde edilen veriler sınıflandırılmış ve her bir değer frekans sıklığı sayısal veri olarak kabul edilmiştir. Diğer bir deyişle, 12 temel değer her biri ayrı bir kategori olarak kabul edilmiş ve elde edilen frekans değerler farklı iki kültüre ait olan çizgi filmleri karşılaştırmada kullanılmıştır. Bu süreçte, *Rafadan Tayfa* ve *Teen Titans Go* çizgi filmlerinin oluşturulduğu kültürler bağımsız değişken olarak kabul edilmiş ve kültürün 12 temel değer ilgili çizgi filmlerde işlenme sıklık-

ları ve bu değerlerin işlenme sıklıklarının değerlerin sıralamaları üzerinde etkisi olup olmadığı çıkarımsal istatistik yöntemleri ile test edilmiştir.

Kültür ve 12 temel değer işlenmesi arasındaki ilişkiyi açıklayabilmek için SPSS'ye girilen veriler ilk aşamada betimleyici istatistik yöntemi kullanılarak tablolatırılmıştır. Sonrasında, bağımsız bir değişken olarak kültürün çizgi filmlerde işlenen değerler üzerinde etkisini ortaya koymak için ki-kare testi kullanılmıştır. Spearman korelasyon katsayısı testi yapılarak iki çizgi filmde işlenen değerlerin sıklık sıralamaları karşılaştırılmıştır.

Bulgular

Bu çalışmada, bulgular iki başlık altında paylaşılmıştır. Birinci bölümde, çalışmaya konu olan çizgi filmlerde ortaya çıkan temel değerler, sıklık sıralaması, frekans değeri ve yüzdelikleri açısından incelenmiş ve en sık işlenen temel değerler örneklendirilmiştir. İkinci bölümde, veriler sayısal verilere dönüştürülüp bağımsız değişken olan kültürün iki farklı ülkeye ait olan çizgi filmlerde işlenen temel değerler üzerindeki etkisi araştırılmıştır.

Çizgi Filmlerde İşlenen Değerlerin Betimsel Analizi

Rafadan Tayfa için tespit edilen değerlerin sıklığı (180), *Teen Titans Go*'dan (144) daha yüksek çıktığı görülmüştür. İncelenen çizgi filmlerde yer alan evrensel değerlerin durumu Tablo 1'de gösterilmektedir.

Tablo 1: Temel Evrensel Değerlerin Rafadan Tayfa ve Teen Titans Go Çizgi Filmlerinde Yer Alma Sıralaması, Frekansları ve Yüzdeleri

Evrensel Değerler	Rafadan Tayfa			Teen Titans Go		
	Sıralama	N	%	Sıralama	N	%
Birlik/Dayanışma	1	28	15,6	1	24	16,7
İş birliği	2	26	14,4	3	20	13,9
Sevgi	3	25	13,9	4	18	12,5
Saygı	4	20	11,1	6	12	8,3
Sorumluluk	5	18	10	5	15	10,4
Dürüstlük	6	17	9,4	7	9	6,3
Mutluluk	7	12	6,7	5	15	10,4
Özgürlük	7	12	6,7	2	21	14,6
Alçak Gönüllülük	8	8	4,4	9	3	2,1

Hoşgörü	8	8	4,4	8	4	2,8
Barış	9	4	2,2	10	2	1,4
Sadelik	10	2	1,1	11	1	0,7
Toplam		180	100		144	100

Tablo 1'e göre, yerli yapım *Rafadan Tayfa* çizgi filmde işlenme sıklığı açısından ilk beş sırada yer alan *birlik/dayanışma* (%15,6), *iş birliği* (%14,4), *sevgi* (%13,9), *saygı* (%11,1) ve *sorumluluk* değerleri işlenen toplam değerlerin %65'ini oluşturmaktadır. Yabancı yapım *Teen Titans Go* çizgi filmde ise işlenme sıklığında ilk beş sırada yer alan *birlik/dayanışma* (%16,7), *özgürlük* (%14,6), *iş birliği* (%13,9), *sevgi* (%12,5), *mutluluk* (%10,4) ve *sorumluluk* (%10,4) toplam değerlerin %78,5'lik kısmını oluşturmaktadır. Sıklık sıralamasında *Rafadan Tayfa*'da ikinci grupta yer alan *dürüstlük* (%9,4), *mutluluk* (%6,7), *özgürlük* (%6,7), *alçak gönüllülük* (%4,4), *hoşgörü* (%4,4), *barış* (%2,2) ve *sadelik* (%1,1) değerleri işlenen değerlerin toplamının %35'lik kısmını oluşturmaktadır. *Teen Titans Go* çizgi filmde ikinci grupta yer alan *saygı* (%8,3), *dürüstlük* (%6,3), *hoşgörü* (%2,8), *alçak gönüllülük* (%2,1), *barış* (%1,4) ve *sadelik* (%0,7) değerleri ilgili çizgi filmde işlenen değerlerin %21,5'lik kısmını oluşturmaktadır.

Tablo 1'de görüldüğü üzere, her iki çizgi filmde işlenme sıklığında ilk beş sırayı alan değerler karşılaştırıldığında, *birlik/dayanışma* değeri her iki çizgi filmde de en sık işlenen değer olmuştur. *İş birliği* değeri *Rafadan Tayfa*'da en sık işlenen ikinci değer olurken, *Teen Titans Go*'da üçüncü sırada yer almıştır. *Sevgi* değeri *Rafadan Tayfa*'da en çok işlenen üçüncü, *Teen Titans Go*'da ise dördüncü değer olmuştur. *Rafadan Tayfa* çizgi filmde dördüncü sırada yer alan *saygı* değerinin *Teen Titans Go* çizgi filmde ilk beş sırada yer almadığı ancak *mutluluk* ve *sorumluluk* değerlerinden sonra en çok işlenen değer olduğu gözlemlenmiştir. *Sorumluluk* değeri her iki çizgi filmde de beşinci sırada yer almıştır. Buna ek olarak, *Teen Titans Go*'da ikinci sırada yer alan *özgürlük* değerinin ve beşinci sırada yer alan *mutluluk* değerinin *Rafadan Tayfa*'da ilk beş sırada yer almadığı gözlemlenmiştir. *Özgürlük* ve *mutluluk* değerleri yerli yapım çizgi filmde yedinci sırada yer almıştır. *Mutluluk* değerinin yerli ve yabancı çizgi filmlerde işlenme sıklıkları sıralamasındaki fark nispeten küçük olsa da *özgürlük* değerinin sıralaması kayda değer bir farklılık oluşturmaktadır. *Özgürlük* değeri arasındaki fark çizgi filmlerin alındığı Türk ve Amerikan kültürlerinin farklı normlarını da ortaya koymaktadır. İkinci grupta yer alan değerler karşılaştırıldığında, en az rastlanan değerler ise her iki çizgi filmde de *barış* ve *sadelik* değerleri olmuştur.

Tablo 1’de görüldüğü gibi yerli yapım çizgi filmde en sık işlenen evrensel değer *birlik/dayanışma* olmuştur. *Rafadan Tayfa* çizgi filminin fotoroman bölümünde Kamil’in davet söz eylemini kullanarak bir arada olmanın önemine vurgu yaptığı ve sonrasında bütünlük içerisinde fotoğrafları çektikleri görülmektedir. Örnek (2)’de Basri Amca’nın rolüyle *birlik/dayanışma* değerinin güç birliği yapılarak işlendiği gözlemlenmektedir.

(1) Kamil: ‘Hadi çekim başlıyor’ (Kamil’in davet söz eylemi bir arada olmanın önemine vurgu yapar ve sonrasında hep beraber bütünlük içinde fotoğrafları çekerler). <Birlik/dayanışma>

(2) Sahne içerisinde Basri Amca fotoroman konusunda Sevim ve Hale’ye yardımcı olur. <Birlik/dayanışma>

Aynı şekilde Tablo 1’de belirtildiği gibi *Teen Titans Go*’da da en çok işlenen evrensel değer *birlik/dayanışma* değeridir. Birds (Kuşlar) bölümünde Cyborg güç birliğinin önemine vurgu yaparak *birlik/dayanışma* değerinin işlenmesini sağlamaktadır.

(3) Cyborg: ‘I got this titans, titans go.’ [Anladım Titanlar, harekete geçelim] (Sahne- de Cyborg diğer arkadaşlarına yardım eder ve bacadaki problemi hep beraber çözmeye çalışırlar. Bacaya yerleşen kuşlarla birlikte mücadele ederler.) <Birlik/dayanışma>

Rafadan Tayfa çizgi filminde en sık rastlanan ikinci evrensel değer *iş birliği* olmuştur. *Rafadan Tayfa*’nın Rafadan TV bölümünde *iş birliği* evrensel ahlak değeri Akın isimli karakter *iş birliği* teklifini kabul etme söz eylemini kullanarak *iş birliği* değerinin işlenmesini sağlamıştır.

(4) Akın: ‘Hiç istemez olur muyum abi? Anca beraber kanca beraber.’ <iş birliği>

Teen Titans Go çizgi filminde *Rafadan Tayfa*’dan farklı olarak en sık rastlanan ikinci değer *özgürlük* çıkmıştır. Kaymak (2020) özgürlük değerini “herhangi bir koşula bağlı kalmadan düşünme ve davranma durumudur.” (s.62) olarak tanımlamıştır. Karakterlerden Robin (5) numaralı örnekte belirtildiği gibi özgürce düşüncesini ifade etmiştir.

(5) Robin: ‘When I kicked them out, they weren’t this cool.’ [Onlardan kurtulduğumda çok da havalı görünmüyorlardı.] (Robin özgürce düşüncesini ifade etmektedir) <özgürlük>

Rafadan Tayfa çizgi filminde *sevgi* değerinin en sık işlenen üçüncü değer olduğu görülmüştür. Yayınlanan UFO Nöbeti bölümünde Bahri takdir etme söz eylemini kullanarak, Akın ise övgü söz eylemini ve sevgi hitabı kullanarak *sevgi* değerinin işlenmesini sağlamışlardır.

(6) Bahri: ‘Aferin Akın!’ (takdir etme söz eylemi) <sevgi>

(7) Akın: ‘Yaşayın abilerim benim.’ (sevgi hitabı – yakınlayıcı nezaket ifadesi) <sevgi>

Teen Titans Go çizgi filminde *iş birliği* işlenen değerlerin sıralamasında üçüncü sırada yer almıştır. Date bölümünde Cyborg teklif etme söz eylemini kullanarak *iş birliği* değerine vurgu yapmıştır.

(8) Cyborg: ‘We can help you.’ [Sana yardım edebiliriz] (iş birliği teklif etme söz eylemi) <iş birliği>

Rafadan Tayfa’da *saygı* değeri en çok rastlanan dördüncü değer olmuştur. Diş Korkusu bölümünde Kamil, Basri Amca’nın evine girmeden önce kapıyı çalar ve kültürümüzde önemli yeri olan bu saygı şeklinin çizgi filmde işlenmesini sağlar. Kültürümüzde özel alan olarak bilinen ortama girmeden önce kapı çalınması (kapı açık olsa bile), içeridekinin kişisel alanına duyulan saygıdan kaynaklanır.

(9) (Kamil evin kapısını dışarıdan açabilecek olmasına rağmen kapıyı çalar ve Basri Amca’nın davetini bekler)

Basri Amca: ‘Gel evlat gel.’

Kamil: (Daveti duyar ve içeri utangaç bir şekilde girer). ‘Basri Amca sana bir şey getirdim.’ (Diş korkusunu yendiğini Basri Amca’ya gösterip ona örnek olmak için çektiği çürük diş peçete içerisine koyarak Basri Amca’ya verir. Bu sayede, Basri Amca’nın da vapura binme korkusunu yenebileceğini düşünür). ‘Ben gideyim arkadaşlar bekler.’ (Kamil, Basri Amca’nın yalnız kalması gerektiğini düşünür ve ortamdan ayrılır.) <saygı>

Teen Titans Go’da en sık işlenen dördüncü değer *sevgi* olmuştur. Beach Day (Sahilde bir gün) bölümünde, Dünya’ya çarpacak olan bir göktaşı Beast Boy tarafından durdurulur ve Starfire isimli karakter övgü söz eylemini kullanarak, Beast Boy’a hem teşekkür eder hem de takdirini ifade ederek sevdi değerini işler.

(10) (Beast boy göktaşını durdurarak Dünya’yı kurtarmıştır.)

Starfire: ‘You have saved us all Beast Boy.’ [Hepimizin hayatını kurtardın Beast Boy.] (takdir ifadesi övgü söz eylemi ile gerçekleşmiştir.) <Sevgi>

Beast Boy: ‘I guess I did.’ [Sanırım öyle oldu.]

Rafadan Tayfa’da en sık işlenen beşinci değer *sorumluluk* olmuştur. Bu değer örnek (10)’da Kuraklık bölümünde Akın’ın ortaya çıkan kuraklıkta insanların etkisi olduğunu ve olumsuz durumu üstlenip vicdani rahatsızlığını belirttiği ifadesinde ortaya çıkmaktadır.

(11) Akın: ‘Bu kuraklıkta kim susamaz ki! Bu durumda bizim de hatamız yok değil tabi.’ <sorumluluk>

Teen Titans Go’da sıklık sıralamasında beşinci sırada *sorumluluk* ve *mutluluk* değerleri yer almaktadır. Örnek (12)’de görüldüğü üzere, Date (Randevu) bölümünde Robin’in davetini Starfire’in mutlu olup kabul ettiği görülmektedir. Örnek (13)’te ise Birds (Kuşlar) bölümünde arkadaşları tarafından bacası temizleme görevi verilen Robin, ekibin lideri olduğunu ve bu yüzden bacayı temizleme sorumluluğunu almayacağını söylese de, arkadaşlarının ısrarı ile görevi üstlenir. Bacadaki kuşlara kızan Robin ilgili sahnede kuşları bacadan çıkarma görevini yerine getirmek ister.

(12) Robin: ‘Would you like to go to a restaurant with me?’ [Benimle restorana gelmek ister misin?] (davet söz eylemi)

Starfire: ‘I would love to.’ [Çok isterim] (Duruma sevindiğini, kabul etme söz eylemi ile belirtmektedir) <Mutluluk>

(13) Robin: ‘Time to take out the trash. Hey! Mockingbirds get out of my chimney.’ [Çöpleri atmanın zamanı geldi. Hey! Alaycı kuşlar bacamdan defolun.] (Kuşlar şakımaya devam ederek bacadan ayrılmazlar ve bu Robin’i kızdırır.) ‘Oh! Mocking the Teen Titans team leader!’ [‘Oh! Teen Titans takım lideri ile dalga geçersiniz ha!'] (Bacanın içine girip onları çıkarmaya çalışır ancak kuşlar Robin’i bacadan kovarlar.)

(Sahne öncesinde bacanın tıkağı ve bu yüzden alarımın çaldığı tespit edilir, arkadaşlarının ısrarı üzerine Robin çatıya çıkıp bacayı temizleme sorumluluğunu üstlenir.) <Sorumluluk>

Örnekler incelendiğinde, temel değerlerin bağlam içerisinde nasıl şekillendiği ve kültürün değerlerin aktarımı sürecindeki işlevi açıkça görülmektedir. Her ne kadar evrensel değerler aktarılıyor olsa da çizgi filmler oluşturuldukları kültürden bağımsız olarak hareket etmeden, hedef izleyici kitlelerine değerleri aktarmaya çalıştıkları görülmüştür.

Kültürün Temel Değerler Üzerindeki Etkisi

Çalışmanın ikinci kısmında, bağımsız bir değişken olarak kültürün yerli (*Rafadan Tayfa*) ve yabancı (*Teen Titans Go*) çizgi filmlerde UNESCO’nun açıkladığı 12 temel değere yer verme düzeyleri üzerinde etkisi olup olmadığı araştırılmıştır. Tablo 2’de 12 temel değerlerin toplam frekansları üzerinden yapılan ki-kare testinin sonuçları paylaşılmıştır.

Tablo 2: Temel Evrensel Değerlerin Tümü İçin Yapılan Ki-kare Analizi					
Çizgi Film	n (Gözl.)	n (Bekl.)	Fark	X²	P
Rafadan Tayfa	180	162,0	18,0	4,000	,046
Teen Titans Go	144	162,0	-18,0		

Tablo 2’de gösterildiği gibi olasılık değeri ($p < 0,05$) bulunduğundan evrensel değerlerin tümü karşılaştırıldığında yerli ve yabancı yapım çizgi filmler arasında çok güçlü olmada da anlamlı bir farklılık görülmektedir. Bu yüzden, UNESCO’nun 12 temel değeri her ne kadar evrensel değerler olarak kabul edilse de çizgi filmlerin oluşturulduğu kültürün temel değerleri işleme sıklıkları üzerinde etkisi olduğu ortaya çıkmıştır.

Her ne kadar Tablo 1’de paylaşılan betimleyici istatistik sonuçları her iki çizgi filmde en çok kullanılan evrensel ahlak değerlerinde bazı benzerlikler ve farklılıklar olduğunu gösterse de çizgi filmlerde işlenen 12 evrensel ahlak değerinin sıralaması çıkarımsal istatistik türü olan basit ikili Spearman korelasyon katsayısı testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3: Temel Evrensel Değerlerin Çizgi Filmlerde Yer Alma Sıklığının Spearman Rho ile Karşılaştırması			
		Rafadan Tayfa	Teen Titans Go
Spearman’s rho	Korelasyon katsayısı	1,000	,981**
	Anlamlılık düzeyi (2-yönlü)	.	,000
	N	180	144

**Korelasyon 0.01 seviyesinde anlamlıdır (2-yönlü).

Tablo 3’e bakıldığında basit ikili korelasyon testi olan Spearman korelasyon katsayısı testi iki çizgi filmde işlenen evrensel ahlak değerlerinin sıklık sıralamalarının benzerlik gösterdiğini ortaya koymuştur çünkü korelasyon katsayısı $p = 0,01$ seviyesinde 0,981 olarak hesaplanmıştır. Bu sonuç yerli ve yabancı yapım çizgi filmlerde evrensel ahlak değerlerinin işlenme sıralamasının istatistiksel olarak anlamlı seviyede benzerlik gösterdiğini ortaya koymaktadır.

Sonuç ve Tartışma

Evrensel değerlerin olmadığı bir dünyada toplumun bir arada huzur içinde yaşaması pek mümkün değildir. Söz konusu bu değerler çocukluktan verilmeye başlanır ve medya bu değerlerin çocuklara aktarılmasında önemli rol oynar. Medyayı kullanarak çocuklara bu değerleri aktarmanın en önemli yollarından

birisi çocukların en çok vakit geçirdiği çizgi filmleri kullanmaktır. Çocuklar üzerinde oldukça etkili olan çizgi filmler, insan yaşamını etkileyen evrensel değerleri içermesi bakımından önemlidir.

Çalışmaya konu olan çizgi filmlerde evrensel ahlak ilkelerinin nasıl işlendiğinin ve kültürün bir bağımsız değişken olarak değerlerin işlenme oranlarına etki edip etmediğinin araştırılması bu çalışmanın amacını oluşturmaktadır. Bu çalışmada, öncelikli olarak 10-14 yaş grubuna hitap ettiği belirlenen Amerikan ve Türk yapımı iki çizgi film orijinal dillerinde incelenerek evrensel değerlerin çizgi filmlerde ne oranda işlendiği ortaya konmuştur. Bu çalışmayı alan yazındaki çalışmalardan ayıran en temel nokta, önceki çalışmalarda çizgi filmler oluşturulduğu anadilde incelenmemişken, bu çalışmada çizgi filmler orijinal senaryolarındaki dil üzerinden incelenmiş ve çeviri sürecinde karşılaşılabilen yerelleştirme ve kültürel adaptasyon süreçlerinin muhtemel etkileri ortadan kaldırılmıştır.

10-14 yaş grubuna hitap eden ve ekip ruhunun ön plana çıkarıldığı yerli yapım ve yabancı yapım çizgi filmler ana dillerinde incelenmiş ve evrensel ahlak değerlerini işleme oranlarına bakılıp karşılaştırma yapılmıştır.

Rafadan Tayfa (180) çizgi filminin *Teen Titans Go* (144) çizgi filmine göre daha fazla değer içerdiği tespit edilmiştir. *Rafadan Tayfa* çizgi filminde sırasıyla *birlik/dayanışma* (28), *iş birliği* (26), *sevgi* (25), *saygı* (20), *sorumluluk* (18), *dürüstlük* (17), *mutluluk* (12), *özgürlük* (12), *alçak gönüllük* (8), *hoşgörü* (8), *barış* (4), *sadelik* (2) değerlerine yer verilmiştir. *Teen Titans Go*'da sırasıyla *birlik/dayanışma* (24), *özgürlük* (21), *iş birliği* (20), *sevgi* (18), *mutluluk* (15), *sorumluluk* (15), *saygı* (12), *dürüstlük* (9), *hoşgörü* (4), *alçak gönüllük* (3), *barış* (2), *sadelik* (1) değerlerine yer verilmiştir. Her ne kadar her iki çizgi filmde evrensel ahlak ilkeleri işlenmiş olsa da, *Rafadan Tayfa* çizgi filminde değerlerin işlenme sıklığı *Teen Titans Go*'dan daha yüksektir. Kaymak'ın (2020) çalışmasında da yerli yapım Keloğlan çizgi filminde *Rafadan Tayfa* da olduğu gibi yabancı yapım çizgi filme göre evrensel değerlere daha sık rastlanmıştır. Buna ek olarak, Kadan ve Aral (2017) inceledikleri çizgi filmlerde *yardımlaşma*, *dostluk*, *sevgi* değerlerine sık rastlandığı gözlemlenmiştir. Bu çalışmada incelenen *Rafadan Tayfa* ve *Teen Titans Go* çizgi filmlerinde de *birlik/dayanışma* ve *sevgi* değerlerinin sık rastlanması açısından çalışmalar benzerlik göstermektedir.

Her iki çizgi filmde de yer alan ve en sık işlenen evrensel değer olan *birlik/dayanışma* toplumda beraber yaşamayı öğrenmek, uyum içerisinde güç birliği yaparak bir arada olmayı gerektirir. Çocuklara erken yaşta bu değer verilmesi

her iki kültür içinde önem kazanmaktadır ve ilk sırada yer almıştır. Toplumun huzuru ve refahı için birlik ve dayanışma içerisinde yaşamak elzem bir durum olduğu için bu değer çok sık işlenmesi beklenen bir durumdur. Bu çalışma *birlik/dayanışma* değerinin en sık işlenen değer olması açısından Ay ve Yangil (2021), Yener vd. (2021) ve Erşan ve Er (2022) ile benzerlik göstermektedir. Araştırmanın sonuçları Güven ve Akıncı'nın (2014) çalışması ile karşılaştırıldığında, yerli yapım ve yabancı yapım çizgi filmlerde en çok karşılaşılan değer *mutluluk* olması bakımından farklılık göstermektedir.

En sık işlenen değerlerden biri olan *iş birliği* grupta iş paylaşımı yapmayı ve iş birliği yaparak ortak hedeflere ulaşmayı gerektirir. Erken yaşta çocukların iş birliği yapmayı öğrenmeleri, takım çalışmalarındaki ekip ruhu, görev paylaşımı, istişare etme ve sorumluluk bilinci gibi önemli özellikleri kazanmalarında önemli bir yere sahiptir.

İki çizgi filmde de *sadelik* değerinin en az yer verilen değer olduğu görülmüştür. En az rastlanan değer açısından bu çalışma Kaymak'ın (2020) çalışması ile benzerlik göstermektedir. Tüketim odaklı yaşadığımız bu dünyada elindekilerle yetinmek, çocuklarda tüketim bilincinin gelişmesine yönelik tutumlarda bulunmak daha çok önem arz etmektedir. İki kültüre ait çizgi filmlerde de sahip oldukları ile yetinmek için kullanılan *sadelik* değerinin çok az işlendiği tespit edilmiştir.

Bu tarz değerlerin çizgi filmlerde işlenmesi, çocukların beynelmilel anlamda temel değerlerin varlığını kavramalarına ve bu değerleri hayata nasıl geçirdiğini içselleştirmelerine yardımcı olur. Çünkü senaryolarda karşımıza çıkan durumlar ve karakterlerin olaylara bakış açıları ve çözüm bulma süreçleri gerçek hayatla benzerlikler göstermektedir.

Çizgi filmlerde işlenen evrensel ahlak ilkeleri örtül öğrenme ile izleyicilere aktarılmakta ve izleyicinin çizgi filmlerdeki olayları takip ederek çıkarım yöntemiyle öğretilmek istenen olguya ulaşmaları beklenmektedir. Burada, öğrenme süreci ezberleyerek öğrenme olarak kabul edilemez çünkü bireyin üst düzey düşünme becerilerini kullanarak, yani derin işlem sürecini kullanarak, anlatılmak istenen değeri öğrenmesi beklenir. Bu yüzden, izleyiciye örtül öğrenme süreciyle aktarılan değerlerin insan ilişkilerinin sağlıklı yürütülmesi ve toplumsal huzurun sağlanması için hayati öneme sahip olduğu gerçeği senaryoda oluşturulan ve gerçek hayatta karşılaşılabilecek muhtemel olan durumlar üzerinden anlatıldığı için, bu öğrenme süreci bir çeşit örtül anlamlı öğrenme olarak tanımlanabilir. Ancak, burada önemli olan izleyicinin çizgi filmlerden edinmiş olduğu ahlak ilkelerinin kendi hayatlarında karşılığını görebilmesi, öğrenme sürecinin tam

olarak anlam kazanması ve bilginin bireyin hayatında uygulamasının gerekliliğinin kanıksanması açısından büyük önem arz etmektedir. Bu noktada, çocuklara ebeveynlerin ve öğretmenlerin 12 temel değerün uygulanmasının toplumsal huzura nasıl katkı sağladığını gösterecek ortamlar oluşturmaları büyük önem arz etmektedir. Örneğin, *iş birliği* değerinin pekiştirilmesi bekleniyorsa hem aile hem de okul ortamında grup çalışmaları ile ortaya ürün konulmalı ve çocukların takım çalışması yapmaları desteklenmelidir. Temel değerlerin öğrenilmesi ve içselleştirilmesi, Kohlberg'in (1981) bilişsel ahlak gelişim taksonomisinde bahsettiği 'gelenek öncesi dönem' içerisinde bulunan bireylerin, aşamalı olarak önce 'geleneksel dönem' ve sonra da en üst basamak olan 'evrensel ahlak ilkeleri eğilimi' evresine geçmelerinde büyük öneme sahip olabilir.

Bu çalışmada her ne kadar iki farklı kültürü temsil eden çizgi filmler seçilmiş olsa da bu çalışmanın bulguları temel değerlerin 10-14 yaş grubuna hitap eden programlarda benzer sıralamada işlendiğini ortaya koymuştur. Bu yüzden kültürlerarası iletişimin daha sağlam zemine oturtulabilmesi noktasında çizgi filmler önemli bir rol üstelenebilir. Özellikle hem yerli hem de yabancı yapım çizgi filmlerin temel değerlerin işlenmesi ve kavratılması açısından büyük öneme sahip olduğu kabul edilebilir.

Öneriler

Bu çalışmada, yerli ve yabancı yapım çizgi filmlerin ana dillerinde incelenen bölümleri evrensel değerler açısından ele alınmıştır ve sonuçlara bakılarak bazı önerilerde bulunulabilir.

- Bu çalışmanın sonuçları sadece bu çalışma için seçilmiş bölümlerde ortaya çıkan değerleri analiz etmektedir. Bu yüzden, bu çalışmanın sonuçları diğer çizgi filmlerde işlenen evrensel değerleri açıklamada sadece yol gösterici olabilir.
- Çizgi filmlerdeki senaryoları kullanıp bir derlem elde edilebilir. Böylece, çok daha büyük veriler üzerinden kültür ve değerlerin işlenmesi arasındaki ilişki araştırılarak genellemeler yapılabilir. Elde edilen sonuçlar kullanılarak öğrenciler için kaynak kitap oluşturulabilir.
- Öğretmenler, ders esnasında değerleri öğretirken çizgi filmlerde değerlerin işlendiği bölümleri belirleyip çizgi filmlerden faydalananak çocukların dikkatini çekebilir.

- Her iki çizgi filmde de *sadelik* ve *barış* değerlerine çok az yer verildiği görülmüştür. Hedef kitlesi çocuklar olan çizgi filmlerde bu değerlerin sıklığının artırılması gerekmektedir. Çünkü *sadelik* değeri sayesinde kaynaklarımızın kısıtlı olduğunu ve elimizdeki ile yetinmemiz gerektiğini anlatırken, *barış* değeri sayesinde toplumda huzur içinde yaşayabilmenin bu değer ile sağlanabileceğini anlatabiliriz.
- Elde edilen sonuçlar, temel değerlerin senaryoda yer alma sürecinde TRT'ye yol gösterici olabilir.
- Çalışmaya konu olan çizgi filmler içerik açısından incelendiğinde *Rafadan Tayfa*'da Türk insanının günlük hayatının konu edildiği görülmüştür. Ancak, *Teen Titans Go* çizgi filminde süper kahramanlar, canavarlar, evrim geçirmiş yaratıklar gibi doğaüstü karakterlere yer verildiği ve çizgi filmde birçok şiddet ögesinin canlandırıldığı gözlemlenmiştir. Buna ek olarak, *Teen Titans Go*'da her ne kadar izleyici kitlesinin 7+ ve üzeri olduğu belirtilse de İngilizce sürümünde kullanılan dil ve içeriğin Türk toplumunun normlarına çok uygun olmadığı gözlemlenmiştir. Bu yüzden, ebeveynler değerlerin çocuklara aktarılması konusunda daha duyarlı davranırken, aynı zamanda çocukların izledikleri çizgi filmlere de dikkat ederek değerlerimizle örtüşmeyen çizgi filmleri belirleyip bu çizgi filmleri izlemelerinin önüne geçmek için gerekli önlemleri almalıdırlar.

Kaynakça

- Akıncı, A. (2013). *Okul öncesi döneme yönelik hazırlanan çizgi filmlerde değerlerin sunumu: TRT çocuk kanalı örneği* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Ay, H. & Yangil, M. K. (2021). Kral Şakir çizgi filminin değerler eğitimi açısından incelenmesi. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 14(2), 45-60.
- Aydın, B. (2018). *Türkiye'de çocuk televizyon kanallarındaki çizgi filmlerin çocukluğa etkisi üzerine bir içerik analizi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Balıkesir Üniversitesi.
- Aydın, M.Z. & Akyol- Güler, Ş. (2014). *Okulda değerler eğitimi: Yöntemler, etkinlikler, kaynaklar*. Nobel Yayıncılık.
- Bergman, M. (2008). The straw men of the qualitative-quantitative divide and their influence on mixed method research. In M. Bergman (Ed.), *Advances in mixed method research* (pp. 11-21). Sage.
- Bowen, G.A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27-40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>

- Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Pegem Akademi.
- Ceylan, S. S., Erdoğan, Ç., & Turan, T. (2021). Investigation of the effects of restrictions applied on children during Covid-19 pandemic. *Journal of Pediatric Nursing*, 61, 340-345. doi: 10.1016/j.pedn.2021.09.013
- Çimen, M. F. (2019). *Kamu yayıncısı TRT Çocuk kanalında yayınlanan Rafadan Tayfa çizgi filminin değerler eğitimi açısından incelenmesi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Dörnyei, Z. (2007). *Research methods in applied linguistics*. Oxford University Press.
- Dunton, G. F., Do, B., & Wang, S. D. (2020). Early effects of the COVID-19 pandemic on physical activity and sedentary behavior in children living in the US. *BMC Public Health*, 20(1), 1-13. <https://doi.org/10.1186/s12889-020-09429-3>
- Erşan, Ş. & Er, H. (2022). Sosyal Öğrenme Kuramı Bağlamında Çizgi Filmlerin Değerler Açısından Analizi. *International Journal of Eurasia Social Sciences (IJO-ESS)*, 13(47), 290-307. <http://dx.doi.org/10.35826/ijoess.3100>
- Güloğlu, H. (2019). *Çizgi film karakterleri ve yan ürünlerinin çocuklar üzerindeki etkileri (Winx Club çizgi film ve yan ürünleri örneği)* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Güven, G., & Akıncı, A. (2014). Okul öncesi döneme yönelik çizgi filmlerde yer alan değerlere ait sözel ifadelerin sunumu: TRT Çocuk kanalı örneği. *Uluslararası Avrasya Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(16), 429-445.
- Hamarat, D., Işıtan, S., Özcan, A., & Karaşahin, H. (2015). Okul öncesi dönem çocuklarının izledikleri çizgi filmler üzerine bir inceleme: Caillou ve Sünger Bob örneği. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18(33), 75-91. <https://doi.org/10.31795/baunsobed.645462>
- Hammersley, M. (1992). Deconstructing the qualitative-quantitative divide. In M. Hammersley, *What's wrong with ethnography? Methodological explorations* (pp. 159-173). Routledge.
- Kadan, G., & Aral, N. (2017). Evrensel değerlerin çizgi filmler açısından incelenmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 6(4), 104-117.
- Kamacıoğlu, B. (2017). Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü ve Hayao Miyazaki Çizgi Filmleri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7 (2), 1-18. DOI: 10.20488/www-std-anadolu-edu-tr.393478
- Karaca, S.S. (2019). *Çizgi filmlerde değerler eğitimi, değerler eğitimi açısından Rafadan Tayfa çizgi filminin incelenmesi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi.

- Karakuş, N. (2015). Okul öncesi döneme hitap eden tema içerikli çizgi filmlerin değerler eğitime katkısı yönünden değerlendirilmesi (Niloya örneği). *Değerler Eğitimi Dergisi*, 13(30), 251-277.
- Kaymak, N. (2020). *Yerli ve yabancı çizgi filmlerin evrensel değerler bakımından incelenmesi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Kohlberg, L. (1981). *The philosophy of moral development*. Harper & Row.
- Maxwell, J. A. (2010). Using numbers in qualitative research. *Qualitative Inquiry*, 16(6), 475-482. <https://doi.org/10.1177/1077800410364740>
- Moore, S. A., Faulkner, G., Rhodes, R. E., Brussoni, M., Chulak-Bozzer, T., Ferguson, L. J., ... & Tremblay, M. S. (2020). Impact of the COVID-19 virus outbreak on movement and play behaviours of Canadian children and youth: a national survey. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 17(1), 1-11. <https://doi.org/10.1186/s12966-020-00987-8>
- Munday, J. (2016). *Introducing Translation Studies: Theories and Applications (4th ed)*. Routledge.
- Rashid, A. (2015). Impact of television cartoon channels on children in India. *Journal of Indian Research*, 3(2), 64-72.
- Sandelowski, M., Voils, C. I., & Knafl, G. (2009). On quantitizing. *Journal of Mixed Method Research*, 3(3), 208-222. <https://doi.org/10.1177/1558689809334210>
- Santrock, J.W. (2016). *Lifespan development*. Mc-Graw Hill.
- Sevim, Z. (2013). *Çizgi filmlerin değerler eğitimi bakımından karşılaştırılması* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Uşak.
- Xiang, M., Zhang, Z., & Kuwahara, K. (2020). Impact of COVID-19 pandemic on children and adolescents' lifestyle behavior larger than expected. *Progress in cardiovascular diseases*, 63(4), 531-532. doi: 10.1016/j.pcad.2020.04.013
- Yener, Y., Yılmaz, M. & Şen, M. (2021). Çizgi filmlerde değer eğitimi: TRT Çocuk örneği. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 7(2), 114-128. <https://doi.org/10.24289/ijsser.846419>

Extended Abstract

A Comparative Analysis of Core Universal Values in Rafadan Tayfa and Teen Titans Go

Rabia Elif YAKUT, Corresponding Author, Lecturer
Kahramanmaraş İstiklal University, Kahramanmaraş / Türkiye.
rabiaelifyakut@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-2165-0673>

İlyas YAKUT, Assistant Professor.
Kahramanmaraş İstiklal University, Kahramanmaraş / Türkiye.
yakutilyas@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-9680-4561>

Article Type: Research Article
Received Date: 01.09.2022
Accepted Date: 01.12.2022
Published Date: 25.12.2022

Introduction

Universal values help people live happily together, maintain order in society and make the world a more livable place. If individuals in society are connected to each other by common universal values, individual problems can be solved relatively easily, and intercultural communication can be based on more stable grounds. When the values are processed at the right time and in the right way, it will be possible for our children, who will be the adults of our future, to be equipped with both national and universal moral values.

Childhood is the most critical period in which values are acquired, and the mass media are highly influential on children in this period (Karaca, 2019). The effect of cartoons on children is becoming more important in this process, where children's dependence on screen has increased even more in the times of Covid-19, which has taken the world under its influence (Ceylan et al., 2021;

Dunton et al., 2020; Moore et al., 2020; Xiang et al., 2020). This can be accepted as a sign pointing to the increased effects of cartoons on children.

Television programs, which can have negative consequences when watched incautiously, while can have positive effect when watched consciously. The programs that most affect children on television are cartoons because these programs are rich in color range, and the transitions are fast (Güloğlu, 2019). As Güloğlu stated, cartoons have great importance in children's lives. Whatever information the cartoons provide, positive or negative, children are ready to receive this information. Rashid (2015) investigated the positive and negative effects of cartoons broadcast on Indian television channels on children and concluded that children were greatly influenced by cartoons. While positive behaviors are observed in children when positive features are presented in cartoons, yet, when they contain negative elements, it has been observed that children's tendency to aggression and violence increases. For this reason, great attention should be paid to the message intended to be conveyed and the programs that children watch. When the cartoons watched by children are checked in detail by experts, it is an undeniable fact that they have a great impact on the transfer of values education (Karaca, 2019). When values education, which is an abstract concept, is given with communication tools, it has been observed that children learn these concepts more easily (Kadan & Aral, 2017). Santrock (2016) stated that giving values at an early age may contribute more to individuals in the coming years.

When the studies in the field are examined, it has been seen that the majority of them tend to examine the preschool period, and generally the translated versions of foreign cartoons were explored (Hamarat et al., 2015; Kadan & Aral, 2017; Aydın, 2018; Güloğlu, 2019; Kaymak, 2020). However, as stated in Munday's (2016) work, which is accepted as a reference book in the field of translation science, in media translations, especially in television programs that appeal to the senses in a multi-dimensional dimension (series, movies, cartoons, etc.), translators' functional skills play prominent roles in the translation process. It is known that while using the translation method, translators employ localization and adaptation techniques so that the discourse can be comprehended and accepted by the target audience. Therefore, examining the processes of values in television programs in the source language in which the script and the text were created is of great importance in terms of revealing how universal moral principles were processed in the context of the relevant culture in which the program was created.

The main problem of the research is to determine the emerging rates of universal values by examining Turkish-made and American-made cartoons in their native languages. What makes this study different from other studies is the exa-

mination of cartoons appealing to secondary school students and the examination of the two cartoons in their original languages for comparison. While all the examined episodes of the American-made cartoon selected for this study has been watched and analyzed in English, the Turkish cartoon watched and analyzed in Turkish. Since universal values have been analyzed in the original languages in this study, this study may serve as a guide for future research.

The main purpose of this research is to determine the rate of universal values by examining Turkish-made and American-made cartoons in their native language. In this study, three core points were taken as the basis for the selection and examination of cartoons. First, the two cartoons to be compared were analyzed in their original languages. It is thought that examining the content in the source language in which the script was created will be more effective in revealing the value and culture relationship in the script. Secondly, the two cartoons selected from the cartoons examined in this study narrate the adventures of groups of friends. Thirdly, while *Rafadan Tayfa* is one of the cartoons related to Turkish culture and neighborhood life, *Teen Titans Go* is about superheroes who have an important place in American culture. In other words, while the Turkish-made *Rafadan Tayfa* scenario is created using human profiles that can be encountered in daily life, superheroes, monsters, and supernatural creatures form the skeleton of the scenario in *Teen Titans Go*. In this respect, since universal values are analyzed and compared in cartoons that appeal to the 10-14 age group and reflect the characteristics of two different cultures, this study may serve as a guide for future research.

Methods

Research Model

In this research, it is aimed to determine the universal values in *Rafadan Tayfa* and *Teen Titans Go* cartoons belonging to two different cultures and to reveal whether there is a relationship between the emerging values and culture. In this study, the mixed method research model was used. In the first stage, document analysis, one of the qualitative research methods, was used. In the second stage, although quantitative data collection methods were not directly used, the resulting qualitative data were converted into frequency values in order to make causal comparisons. By converting the qualitative data into quantitative data, the effect of culture on the emergence rates and rankings of the 12 core values determined by UNESCO has been tested.

Data Collection Techniques

Document analysis that used in this study examines the 12 basic values set by UNESCO in two Turkish and American cartoons. Bowen (2009) defines document analysis as “a systematic processing used to review or evaluate printed or electronic (computer-based or online) documents” (p. 27). According to Bowen, documents reflect the social realities of society, and radio and television scripts are materials that can be used in document analysis. In this research, ten episodes from both cartoons were determined using a random sampling method, and a total of 20 episodes of data were accepted as documents and analyzed.

Content analysis, one of the qualitative research methods, was used in the research. Content analysis is defined as “a systematic and renewable technique in which some words of a text are summarized with smaller content categories with coding based on certain rules” (Büyüköztürk et al. 2016). In order to analyze the data, the values of *love, respect, honesty, cooperation, happiness, modesty, peace, responsibility, simplicity, tolerance/indulgence, unity/solidarity, and freedom*, which are accepted as universal values by UNESCO (2002), were determined. These values, which Kaymak (2020) listed in detail with their sub-dimensions, were used while coding in our study. In addition, we compared the data through statistical tests.

Population and Sample

In this research, the documents of the twenty episodes (ten from each cartoon) selected by the random sampling method from the cartoons *Rafadan Tayfa* released in Türkiye and *Teen Titans Go* released in the United States were examined.

Data Analysis

Ten episodes were selected from each cartoon included in the study, and they were explored with respect to values using content analysis. Since the content analysis process is a relatively subjective process, two randomly selected episodes of *Rafadan Tayfa* and *Teen Titans Go* cartoons were sent to an expert working in the field of content analysis and asked to label them according to the given list. The coding result showed 90% similarity. The differences were discussed by the researchers and the expert, and the cartoons were examined according to the final evaluation.

The content, which is the subject of the study, was accessed over the internet, and the dialogues and visual situations in which universal values processed were determined and their multi-faceted transcriptions were made. During the

coding process, 12 core values determined by UNESCO were chosen as the review unit, and the values processed in the cartoons were coded considering the sub-dimensions Kaymak (2020) shared in their work. In the coding process, the values processed in both verbal and behavioral situations were coded.

Findings

In the first part of this study, we explored the emergence rates of universal values in Turkish and American cartoons. The overall results revealed that universal values appeared more frequently in *Rafadan Tayfa* (n=180) compared to *Teen Titans Go* (144), and the descriptive results were supported by the Chi-Square test as we observed a statistically significant difference between the two data.

As for the distributions of each universal value in the two cartoons, *unity* was the most frequently observed value in both. *Cooperation* was the second most common universal value in *Rafadan Tayfa*, while it was *freedom* in *Teen Titans Go*. *Simplicity* was the least common value observed in the two data. Although the descriptive statistical results show that there were differences in the most frequently employed universal moral values in the two cartoons, the Spearman correlation coefficient test revealed that the frequency rates of the universal moral values in the two cartoons are similar because the correlation coefficient is calculated as 0.981 at 01 level. This result reveals that the order of universal moral values appearing in the Turkish and American cartoons shows statistical similarities.

Conclusion and Discussion

In this study, we explored Turkish and American cartoons in their source languages, and their rates of processing universal moral values were compared. Although universal moral principles are used in both cartoons, in the Turkish-made *Rafadan Tayfa*, the scenario is created based on human profiles that can be encountered in daily life, while in *Teen Titans Go*, superheroes, monsters, and supernatural creatures form the main theme of the scenario.

The universal moral principles that are taught in cartoons are conveyed to the audience through implicit learning, and the audience is expected to follow the events in the cartoons and reach the desired phenomenon by inference method. Here, the learning process cannot be accepted as rote learning because the individual is expected to learn the moral principle that is intended to be explained by using high-level thinking skills, that is, by using deep processing. Therefore,

the values transmitted to the audience through the implicit learning process are of vital importance for the healthy conduct of human relations and ensuring social peace, this learning process can be defined as a kind of implicit learning as these values are explained through the situations created in the scenario and likely to be encountered in real life.

However, what is important here is that the viewer should be able to experience the equivalent of the moral principles acquired from cartoons in their own lives, where the learning process gains a full meaning and that the necessity of applying the knowledge in the life of the individual is of great importance. At this point, it is of great importance that parents and teachers create environments that will show children how the application of universal moral principles contributes to social peace. For example, if the value of *cooperation* is expected to be reinforced, the product should be produced through group work in both family and school environments, and children should be supported to work in teams. Learning and internalizing universal moral principles has a great impact on helping individuals in the ‘pre-conventional period’ to gradually transition to the ‘traditional period’ and then the ‘universal moral principles tendency’, which is the highest step mentioned in Kohlberg’s (1981) cognitive moral development taxonomy.

Although the cartoons representing two different cultures were chosen in this study, the findings of this study revealed that universal moral principles were processed in a similar order in programs that appeal to the 10-14 age group. Therefore, cartoons can play an important role in establishing intercultural communication on more solid ground. In particular, it can be accepted that both domestic and foreign cartoons are of great importance in terms of processing and comprehending universal moral principles.

Suggestions

In this study, some episodes of Turkish and American cartoons examined in their source language, and discussed in terms of universal values, so some suggestions can be made according to the results.

- A corpus can be compiled using scenarios from cartoons. Thus, generalizations can be made by investigating the relationship between cultures and the processing of values can be done over much larger data. Using the results obtained, a resource book can be created for students.

- While teaching values during the lesson, teachers can attract the attention of children by referring the parts where values are taught in cartoons.
- It has been observed that the values of *simplicity* and *peace* are rarely included in both cartoons. The frequency of these values should be increased in cartoons whose target audience is children. Thanks to the value of simplicity, we can explain that our resources are limited and that we have to be contented with what we have. In addition, we can explain through the value of peace that it is possible to live in peace in society.
- The results can guide TRT in the process of including universal moral principles in developing scripts for cartoons.
- When the cartoons' contents are examined for this study, it is seen that *Rafadan Tayfa*'s scenario is related to the daily life of Turkish people. However, it has been observed that the *Teen Titans Go* cartoon features supernatural characters such as superheroes, monsters, and evolved creatures, and many violent elements are portrayed in the cartoon. In addition, although it is stated that the audience of *Teen Titans Go* is 7 and above, it has been observed that the language used is not very suitable for Turkish society. Therefore, while parents are more sensitive about transferring values to children, they should also pay attention to the cartoon shows that children are exposed to, identify cartoons that do not match their values, and take the necessary precautions to prevent them from watching these cartoons.

Etik Beyan / Ethical Statement: Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur. / It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited.

Finansman / Funding: Yazarlar, bu araştırmayı desteklemek için herhangi bir dış fon almadıklarını kabul ederler. / The authors acknowledge that they received no external funding in support of this research.

Yazar (lar) / Author (s): Rabia Elif YAKUT, İlyas YAKUT

Yazar Katkıları / Author Contributions: Rabia Elif YAKUT (%60), İlyas YAKUT (%40)

Çıkar Çatışması / Competing Interests: Yazarlar, çıkar çatışması olmadığını beyan ederler. / The authors declare that they have no competing interests.