



ÇİZGİ FİMLERİN KÜLTÜREL ÖGELER AÇISINDAN İNCELENMESİ: “ALPMAN” ÖRNEĞİ

Hatice Nur YILDIZ*

Öz

Kültür, bir toplumu diğerinden ayıran ve o toplumda yaşayan insanlar tarafından paylaşılan değerler, inançlar, yemek alışkanlıkları, sosyal yaşantılar, görsel sanatlar, atasözleri ve deyimler gibi maddi ve maddi olmayan öğelerin bütünüdür. Kültürel öğeler çeşitli yollarla nesilden nesile aktarılmaktadır. Çocuklara bilgi aktarmanın yollarından biri de çizgi filmlerdir. Çizgi filmler aracılığıyla çocuklara çeşitli kültürel değerler anlatılmaktadır. Bu kapsamda kültürel çizgi filmlerden biri olan “Alpman” isimli çizgi film ele alınmıştır. Çalışma kapsamında incelenen çizgi filmde Türk kültürüne ait hangi öğelerin aktarıldığı, hangi kültürel öğenin daha fazla işlendiği ve bu öğelerin nasıl resmedildiği sorularına cevap aranmaktadır. Çalışmada belirlenen amaç ve sorular doğrultusunda derinlemesine mülakat yönteminin yanı sıra içerik ve söylem analizi yöntemlerinin birlikte kullanıldığı karma analizinden yararlanılmaktadır. Derinlemesine mülakat yöntemi ile 11-14 yaş arasındaki 10 çocuğa kültürel öğeler ve incelenen çizgi filmde bu öğelerin aktarımı ile ilgili sorular sorulmuştur. Ayrıca çizgi filmin içerisindeki söylemlerin ve görsellerin kültürü nasıl aktarıldığını belirlemek amacıyla sırasıyla söylem ve içerik analizi yapılmıştır. Çalışmanın sonucunda çizgi filmde yaşadıkları çadır, at, ok, yay, halı dokuma gibi maddi öğelerin yanında hikâyeler, atasözleri ve halk hekimliği gibi maddi olmayan öğelere de yer verildiği görülmektedir. Çalışmanın derinlemesine mülakat yönteminin uygulandığı katılımcıların verdikleri cevaplar çerçevesinde katılımcıların Türk kültürüne ait at, ok atma, mangala oyunu, güreş, çadır, gölge oyunu ve zerde tatlısını genel olarak bildikleri görülmektedir. Bu bilgilerin genellikle okul, aile ve medya aracılığıyla öğrendikleri anlaşılmaktadır. Özellikle ata binme, ok atma ve çadır yaşamının en çok bilinen kültürel öğeler olduğu görülmektedir. Yine gölge oyununun da bilindiği özellikle ilk olarak Hacivat ve Karagöz isimli oyunun akla geldiği dikkat çeken sonuçlardandır. Fakat Alpman çizgi filmi aracılığıyla vaşak hayvanının Türk kültüründe önemli olduğu, çevgen oyununun kültürel bir oyun olduğu öğrenilmiştir. Bu bağlamda çizgi filmin kültürel öğe aktarımında etkili olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca her bölümde farklı kültürel öğeyi göstermesi ve unutulmaya yüz tutan kültürel öğeleri hatırlatması çizgi filmi değer aktarma konusunda anlamlı kılmaktadır. Çalışmanın sonuçları göz önüne alındığında kültürel öğelerin anlatıldığı çizgi filmlerin sayısının artması gerektiği önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Çizgi film, Çocuk, Kültür, Kültürel öğe, Alpman.

Analysis of Cartoons in Terms of Cultural Features: The “Alpman” Example

Abstract

Culture is the whole of tangible and intangible elements such as values, beliefs, food habits, social lives, visual arts, proverbs and idioms that distinguish one society from another and are shared by the people living in that society. Cultural elements are transmitted from generation to generation in various ways, including cartoons. In this context, the cartoon named "Alpman", which is one of the cultural cartoons, was discussed. In the cartoon examined within the scope of the study, answers are sought to the questions of which elements of Turkish culture are conveyed, which cultural elements are processed more and how these elements are depicted. In line with the purpose and questions determined in the study, in-depth interview method as well as mixed analysis in which content and discourse analysis methods are used together are used. As a result of the study, it is seen that in addition to material items such as tents, horses, arrows, bows, carpet weaving in the cartoon, intangible items such as stories, proverbs and folk medicine are also included. It is seen that the participants generally know the horse, archery, mangala game, wrestling, tent, shadow play and zerde dessert of Turkish culture. In particular, horse riding, archery and tent living seem to be the most well-known cultural elements. Another striking result is that shadow play is also known, and especially the play called Hacivat and Karagöz comes to mind first. However,

* Arş. Gör. Dr., Atatürk Üniversitesi, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü, Reklamcılık Anabilim Dalı, haticenur.yildiz@atauni.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-8282-4676>

through the Alpman cartoon, it was learned that the lynx animal is important in Turkish culture and that the game of Çevgen is a cultural game. It is one of the valuable features of the cartoon that it reminds the cultural elements that are about to be forgotten in each episode. It is suggested that the number of cartoons about cultural elements should be increased.

Keywords: Cartoon, Child, Culture, Cultural element, Alpman

1. Giriş

Kültür, bir grup insan tarafından paylaşılan ve her üyenin diğer insanların davranışları hakkındaki yorumlarını etkileyen, temel varsayımlar ve değerler, inançlar, politikalar, prosedürler ve davranışsal geleneklerin bir kümesidir (Spencer-Oatey, 2012). Kültür, bireylerin bilgi birikimlerini, öğrenimlerini, inançlarını, yasalarını, ahlaki kurallarını, geleneklerini, göreneklerini, törelerini, törenlerini ve değerlerini içeren karmaşık unsurlar bütünüdür (Odabaşı & Barış, 2017). Kültüre ilişkin yapılan tanımlar çerçevesinde kültürün bir grup içerisinde yer alan insanların davranışlarını şekillendirmede ve bu davranışların diğer insanlar tarafından değerlendirilmesinde etkili olan unsurların bir bütünü olduğu anlaşılmaktadır. Her ne kadar insanların sürdürdükleri gelenekler sayesinde kültür görünürlük kazansa da aslında kültür daha derin bir boyuta sahiptir. Kültürün hem görünen hem de görünmeyen yönünü Parker, okyanus içerisinde bulunan buz dağına benzeterek açıklamaktadır. Parker'a göre buzdağında olduğu gibi kültürün de görünen ve görünmeyen olmak üzere iki boyutu bulunmaktadır. Kültürün görünen kısmında normlar, adetler, semboller ve dil yer alırken; görünmeyen kısmında inançlar, değerler ve varsayımlar yer almaktadır (Parker, 1998, Akt. Yeşil, 2012).

Bireylerin yeme alışkanlıkları, ilgilendikleri spor dalları, söylemleri, sosyal yaşamları kültürlerinin birer parçasıdır ve bu unsurları içerisinde barındıran kültür toplumdan topluma değişen bir yapıya sahiptir. Örneğin bir cips markasının Gürcistan'da üretmiş olduğu yengeç aromalı cipsi Türkiye'de fazla talep görmemesi ihtimalinden dolayı Türkiye'de üretmemesi veya İspanya'da düzenlenen San Fermin Festivali kapsamında boğaların koşturulması dünyanın birçok ülkesinde hayvanlara eziyet olarak değerlendirilmesi kültürün ülkeden ülkeye değiştiğini göstermektedir. Bu noktada kültür kavramı içerisinde önemli bir yeri olan halk kültürü ön plana çıkmaktadır. Halk kültürü belirli bir kültür içerisinde oluşmakta ve halk kültürü ürünleriyle var olduğu bölge arasında bağ bulunmaktadır (Çençen & Berk, 2014, s. 13). Halk bilim uzmanı Alan Dundes (2003)'e göre halk kültürü şu konuları içermektedir (Alan Dundes, 2003, aktaran Çençen & Berk, 2014, s. 14):

“Sözlü anlatımlar: Mitler, efsaneler, masallar, halk hikâyeleri, tekerlemeler, atasözleri, bilmeceler, deyimler, argo sözler, alkışlar, kargışlar, şakalar, incitmeler, atışmalar, alaylar, selamlar, vedalaşma sözleri, kişi, hayvan ve yer adları ile mâni, ninni, ağıt gibi halk şiirleri

Toplumsal uygulamalar: Doğum, evlenme, ölüm, bayram, kutlama, şenlik ve anma günleri, yıl dönümleri

Gösteri sanatları: Halk müziği ve çalgıları, çocuk oyunları ve sportif etkinliklerle, seyirlik oyunlar, meddah, karagöz, orta oyunu, kukla

Halk bilgisi: halk hekimliği, halk mimarisi, halk hukuku, halk mutfağı, halk takvimi, halk botaniği, halk matematiği, halk veterinerliği

Geleneksel el sanatları: Giyim kuşam, süslenme ile eğercilik, semercilik, keçecilik, urgancılık, bakırcılık, kalaycılık, yemenicilik, yazmacılık, dokumacılık, oyacılık gibi

Tomalin ve Stempleski (1993) ise kültürün öğelerini ürün, davranış ve düşünce olmak üzere üç grupta değerlendirmektedir. Tomalin ve Stempleski'ye göre belirlenen kültür öğeleri şu şekildedir:

Ürün: Edebiyat, folklor, sanat, müzik ve insan eliyle yapılmış dokular

Davranış: Gelenek ve görenekler, töre, alışkanlık, giyim kuşam, yiyecekler, gündelik yaşam

Düşünce: İnanışlar, değerler ve etik normlar”

Kültür kavramı incelendiğinde kültürün aslında ait olduğu toplumun kimliğini yansıttığı ve o toplumda yaşayan insanlar hakkında önemli bilgiler verdiği sonucuna ulaşılmaktadır. Her kültürün sahip olduğu bazı öğeler vardır ve bu öğelerle karşılaşıldığında ait olduğu kültür anımsanmaktadır. Türk kültürü denildiğinde ilk olarak at, ok, çadır, orta oyunları, yemekler düşünülse de Türk kültürünü bu şekilde sınırlandırmak doğru bir yaklaşım değildir. Daha geniş kapsamda Türk kültürüne ait kültürel öğeler şu şekildedir:

1. “At, kılıç ve toprak” (Güngör & Güngör, 2022, s. 432).
2. “Törenler (dini, milli, askeri), taşınabilir el sanatları (halı, kilim, dokuma), askeri malzemeler (ok, yay, kılıç), Din (Şamanizm, Göktanrı), at, otağı-çadır, müzik (kam, baksı, davul, zurna), yuğ töreni” (Daşdemir & Tekin, 2018, s. 220).
3. “Meddahlık geleneği, Mevlevi Sema törenleri, âşıklık geleneği, Karagöz, nevrüz, geleneksel sohbet toplantıları, Alevi-Bektaşî Ritüeli Semah, Kırkpınar Yağlı Güreş Festivali, Geleneksel Tören Keşkeği, Mesir Macunu Festivali, Türk Kahvesi ve Geleneği, Ebru: Türk Kâğıt Süsleme Sanatı” (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization [UNESCO], 2023).
4. “Sözlü gelenekler ve anlatımlar (selamlaşma sözleri, deyimler, atasözleri, iyi dilek sözleri, kişi adları, efsaneler, masallar, halk şiiri, lakaplar), toplumsal uygulamalar, ritüeller ve şölenler (törenler, kutlamalar, şölenler, güreş, nazar), el sanatlar geleneği (çömlekçilik, ebruculuk, kilimcilik), gösteri sanatlar” (Karagöz, Orta Oyunu, Meddah ve Pandomim) (Moralı & Öner, 2019, s. 1351).

Toplumların kimliğini yansıtan bu öğelerin gelecek nesillere aktarılması kültürün devamının sağlanması açısından önem arz etmektedir. Kültürün toplum tarafından bilinmesi, unutulmuş kültürel öğelerin hatırlanması kültürün devamlılığını sağlamaktadır. Bu aktarım ise aile büyüklerinin anlatımları kadar okullarda verilen dersler ve medyada gösterilen içerikler gibi farklı yollarla gerçekleştirilmektedir. Özellikle çocuklar medyada izledikleri karakterlerle kendilerini özdeşleştirdikleri için çocuklara yönelik programlar bu konuda büyük rol oynamaktadır (Yaşar Ekici, 2015, s.76). Çizgi film yapımcılarının en önemli ismi olan Walt Disney’in “Çocuğun zihninin boş bir defter olduğunu düşünürüm. Yaşamın ilk yıllarında bu deftere çok şey yazılır. Bu yazıların niteliği, çocuğun yaşamını derinden etkiler” (Giroux, 1999, s. 17) ifadesi de çocukluk döneminde çocukların zihnine aktarılan bilgilerin kalıcılığının ve önemini altını çizmektedir. Bu bilgi doğrultusunda çocuklara kültürel öğelerin aktarılmasını isteyen toplumların çocuklar tarafından izlenen programlara kültürel öğelerini yerleştirmelerinin doğru bir yol olacağı düşünülmektedir. Özellikle çizgi filmlerin çocukların izlediği programların ilk sırasında yer aldığı yadsınamaz bir gerçektir ve çocuklara kültürlerini öğretmek için tercih edilen kanallardan biri olmaktadır. Kültür aktarımında çizgi filmlerinin rolü üzerinde yapılan çalışmalar bu savı desteklemektedir.

Çizgi filmlerde kültürel öğelerin incelenmesi ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde; Maysa ve Bulut isimli çizgi filmde nitel verilerin analizinde içerik analizi, verilerin toplanması ve çözümlenmesinde ise kategorisel içerik analizi kullanılmıştır ve UNESCO tarafından belirlenen öğelerden sadece âşıklık geleneğinin yer aldığı ve diğer kültürel öğelerin aktarılmadığı sonucuna ulaşılmıştır (Karakuş, 2016). Aynı çizgi filmi ele alan başka çalışmada içerik analizi yöntemi kullanılarak çizgi film yemek kültürü bağlamında incelenmiş ve çizgi filmde geleneksel yemeklerin ve bu yemeklerin hazırlanış biçimlerinin anlatıldığı ve kültürel mutfak eşyalarının kullanıldığını ifade edilmiştir (Erdem, 2020). Dursun ve Uzuner (2017) tarafından yapılan çalışmada Gerbner’in kültürel

ekme kuramsal yaklaşımından faydalanılarak TRT Çocuk ekranlarında yayımlanan Maysa ve Bulut çizgi dizisinde verilen yerel kültür aktarımı, niteliksel içerik analizi yöntemi ile incelenmiştir. Çetin ve Üzer (2018) tarafından incelenen Küçük Hezarfen çizgi filminde milli kültür unsurlarının neler olduğu ve bu unsurların ne kadar yoğunlukla işlendiği doküman inceleme yöntemi ile belirlenmiştir. Küçük Hezarfen çizgi filmi ile ilgili yapılan diğer çalışmada ise toplam 26 bölüm içerik analizi ile çözümlenmiştir (Selanik Ay& Korkmaz, 2017). Hezarfen çizgi filmini ele alan iki çalışmada incelenen çizgi filmin sözlü kültürel öğeleri, doğal ve tarihi yerleri, el sanatlarını aktardığı sonucuna ulaşılmıştır. Rafadan Tayfa isimli çizgi filmi popüler kültür bağlamında incelenmiş ve ilgili çizgi filmin popüler kültüre ilişkin birçok öge içerdiği sonucuna ulaşılmıştır (Yaralı & Avcı, 2017). Yıldız (2022) tarafından yapılan çalışmada Rafadan Tayfa isimli Türk animasyon çizgi filminin Ramazan ayına özel yayınlanan Ramazan Tayfa serisi incelenmiştir. İncelenen 28 bölümde Müslüman Türk toplum yapısı içerisinde Ramazan ayı ve bu ayda yapılan uygulamalar ve birtakım inançların işlendiğini belirtilmektedir. Kral Şakir çizgi filmi nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi kullanılarak çizgi filmin resmi Youtube kanalında en çok izlenen 20 bölümü içerik analizi yöntemiyle incelenmiş ve filmin içinde en çok hangi değerlerin yer aldığı sıklık ve yüzde ile sayısallaştırılarak ifade edilmiştir. Çalışmada Kral Şakir çizgi filminde milli değerlere evrensel değerlere kıyasla daha fazla yer verildiği sonucuna ulaşılmıştır. Evrensel değerler arasında en çok yer verilen değer sevgi olurken, milli değerler arasında ise en çok nazik olma değerine yer verildiği ifade edilmiştir. Dürüstlük, adil olma ve fedakârlık değerleri ise en az bahsedilen değerlerdir (Tekin, 2022). Pepee isimli çizgi filminin 2015 yılında yayınlanan 52 bölümü incelenmiş ve elde edilen veriler nitel veri analizine uygun olarak QSR NVIVO 10 bilgisayar programıyla çözümlenmiştir. Çalışmanın sonucunda çizgi filmde aile ve dil hassasiyetine önem verilmesinin yanı sıra folklorik müziklere ve oyunlara yer verildiği sonucuna ulaşılmıştır (Pekşen Akça & Baran, 2018). Niloya, Keloğlan Masalları, Rafadan Tayfa ve Pepee adlı çizgi filmlerden birer bölüm izlenerek Türk kültürüne ait kültürel öğelerin analizi yapılmıştır. Çalışmada çizgi filmlerde sıklıkla yerel kıyafetlere ve dini yapılara rastlandığı sonucuna ulaşılmıştır (Yeten, 2022).

Literatürde yapılan çalışmalar incelendiğinde kültür aktarımı ve çizgi filmlerin rolü arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmaların genellikle aynı çizgi filmler çerçevesinde şekillendiği ve incelenen çizgi filmlerde kültürel öğelerden sadece birinin veya birkaçının ele alındığı görülmektedir. Ayrıca çalışmalar uygulanan yöntemler açısından ele alındığında ise incelenen çizgi filmlerin analizlerinde tek bir yöntemin kullanıldığı göze çarpmaktadır. Bu çalışma kültürel değerlerin aktarılması konusunda ele alınmayan bir çizgi filmi ele alması, kültürel öğeleri tek bir açıdan ziyade kapsamlı bir şekilde incelemesi ve yöntem olarak karma tekniğinin kullanılması açısından önem taşımaktadır. Yapılan bu çalışma giriş, yöntem, bulgular ve sonuç olmak üzere toplam dört bölümden oluşmaktadır. Çalışmanın giriş bölümünde kültür ve kültür aktarımında çizgi filmlerin rolüne ilişkin kavramsal bilgiler ile birlikte ele alınan konuya ilişkin yapılan çalışmalar yer almaktadır. Çalışmanın ikinci bölümü olan yöntem kısmında ele alınan çizgi filmin incelendiği yöntem ve araştırma sorularına ilişkin bilgiler verilmiştir. Bulgular bölümünde belirlenen araştırma soruları bağlamında elde edilen bulgulara yer verilirken, son bölümünde genel sonuçlar ve öneriler bulunmaktadır.

2. Yöntem

Çalışmada belirlenen amaç ve sorular doğrultusunda içerik ve söylem analizi yöntemlerinin yanı sıra derinlemesine mülakat tekniğinin birlikte kullanıldığı karma analizden yararlanılacaktır. İçerik analizi; verinin içeriğinden geçerli sonuç çıkarmak için kullanılan bir analiz yöntemidir (Krippendorff, 1980). Söylem analizi, anlamlar ve bilgi üzerine odaklanırken ve sosyal ve kültürel yapıların şekillenme biçimi ile ilgilenen bir veride bulunan söylemin yapısını ve ifade edilmiş biçimini gösteren metinsel dokümanter bir analizdir (Balci, 2016). Bir başka tanıma göre, söylem analizi metinlerin, diyalogların daha derinlemesine anlaşılmasını sağlayan bir analiz çeşididir (Kotan, 2022).

Derinlemesine görüşme, incelenen konu ile ilişkili olarak araştırmacıların katılımcılarla yüz yüze görüşerek detaylı bilgi almasını sağlayan veri toplama tekniğidir (Tekin, 2006). Bu teknik katılımcıların ilgi, görüş ve tutumlarını ortaya çıkaran bir tekniktir (Balcı, 2016). Çalışma soruları şu şekildedir:

1. Türk kültürüne ait öğeler Alpman çizgi filminde işlenmiş midir?
2. En fazla hangi kültürel öğe yer almaktadır?
3. Kültürel öğeler hangi söylem ve hangi görsellerle iletilmektedir?
4. Kültürel öğeler 11-14 yaş arası çocuklar tarafından fark edilir nitelikte midir?
5. 11-14 yaş arası çocuklar incelenen kültürel öğeler hakkında bilgiye sahip mi?
6. Çizgi film kültürel öğeleri aktarmada etkili mi?

Derinlemesine görüşme tekniği çerçevesinde ise katılımcılara izletilen her bölüm için hangi kültürel öğeleri gördükleri, ilgili bölümde geçen kültürel öğeler hakkında daha önce bilgilerinin olup olmadığı ve bilgileri varsa bunları daha önce hangi kaynaktan elde ettiklerine ilişkin sorular sorulmuştur.

2.1. Evren ve Örneklem/Çalışma Grubu

Bir toplumun kendi varlığını koruması ve ait olduğu kimliğe sahip çıkması için kültürünü iyi bilmesi ve nesilden nesile aktarması önem arz etmektedir. Çizgi filmlerin kültür aktarımındaki rolünün belirlenmesi amacıyla 2022 yılında Minika Go kanalında her gün saat 1.00, 7.00 ve 14.15 saatlerinde yayınlanan Alpman çizgi filmi ele alınacaktır.

Mülakat uygulanacak çocukların seçiminde Millî Eğitim Bakanlığı müfredatında kültür konusunun 5. sınıf itibarıyla yer alıyor olması göz önünde bulundurulmuş ve 5. Sınıf- 8. Sınıf aralığında öğrenim gören 5 kız ve 5 erkek olmak üzere toplam 10 öğrenci seçilmiştir.

2.2. Araştırma Etiği

Üniversite Sosyal ve Beşerî Bilimler Etik Kurulu Başkanlığı tarafından 14.11.2023 tarihli 276 karar numaralı etik kurul belgesi alınmıştır.

3. Bulgular

Alpman isimli çizgi filmde Kartal obasında yaşayan Alpman ve arkadaşları Kaçkar, Baybars ve Melike'nin her yıl düzenlenen oba oyunları için yaptıkları hazırlıklar ve obadaki yaşamları anlatılmaktadır. Çizgi filmdeki karakterler çadırlarda yaşamaktadır ve her bölümünde çadır yaşamı gösterilmektedir. Çizgi film incelendiğinde çizgi filmde söylenen şarkının sözleri dikkat çekmektedir. Çizgi filmin jenerik şarkı sözleri şu şekildedir:

Yolculuk edelim Alplerin diyarına

Haydi, şimdi gidelim o güzel obalara/onların diyarına

Doğruluk ve cesaret Alpman'da birleşir

Melike'dir iz süren, diğer adı serüven

Baybars'ın yüreği çelik gibi bileği

Kaçkar ise çok zeki hemen çözer işleri

Şarkının sözleri incelendiğinde oba ve karakterlerin isimleri ön plana çıkmaktadır. Kültürün insan isimlerinde de etkili olduğu bilinmektedir. Türk destanlarında önemli bir yeri olan kurt, Türkler tarafından yol gösterici ve koruyucu olarak nitelendirilmektedir. Aynı şekilde pars ve at da Türkler için önemli hayvanlardır. Bu nedenden dolayı çocuklarının bu hayvanlar gibi güçlü ve dirençli olmasını isteyen Türkler tarafından çocuklarına Kurtay, Kaşkar, Çanbay, Baybüri, Kartal, Baybars gibi isimler

verilmektedir (Alkaya, 2001, s.8). Bu bağlamda da incelenen çizgi filmdeki karakter isimlerinin Türk kültürüne ait olduğu anlaşılmaktadır.

Şekil 1

Alpman Açılış Görüntüsü



Çizgi filmin açılış ve kapanış sahneleri incelendiğinde Alpman karakterinin atın üzerinde durduğu görülmektedir. Bu görsel, çizgi filmin odak noktasının at olduğunu göstermektedir. Kaşgarlı Mahmud, Dîvânu Lugâti't-Türk isimli eserinde “at, Türk’ün kanadıdır” şeklinde ifade ederek atın Türkler için önemini vurgulamaktadır. At ile özdeşleşen Türklerde ok ve yay, ulusları taçlandıran bir unsurdur. Devletin kullandığı sikkelerde ok ve yay resimlerinin olması da okun ve yayın Türkler için önemini göstermektedir (Yönel & Türkmen, 2017).

Şekil 2

Kartal Obası Görüntüsü



Çizgi filmdeki karakterlerin yaşadığı Kartal Obası incelendiğinde çadırların olduğu görülmektedir. Çadır, Türk göçebe yaşam şeklini yansıtan kültürel öğelerden biridir (Akın & Keş, 2017). Bu bağlamda çizgi filmdeki karakterlerin çadırdaki yaşaması, çadır yaşamını ve çadır kültürünü göstermektedir.

Derinlemesine mülakat yönteminde çizgi filmi izletmeden önce katılımcılara Türk kültürünü anımsatan öğeleri öğrenmek için “*Türk Kültürü denildiğinde ilk aklına neler geliyor?*” sorusu yöneltilmiştir. Soruya verilen cevaplar şu şekildedir:

A.Ç. “*Atalarımız göçebe bir yaşam sürdürdüğü için göçebelik, çadır ve at aklıma geliyor.*” (Erkek,12)

A.Y. “*At, ok, çadır, yemek, kıyafetler aklıma geliyor.*” (Kız, 13)

Cevaplara genel bakıldığında ilk akla gelen öğelerin at, çadır ve ok olduğu görülmektedir. Özellikle katılımcıların yaşları göz önünde bulundurulduğunda ilk akla gelen öğelerin at ve ok olmasının

sebebini belirlemek amacıyla “*bu ögeleri nasıl öğrendin?*” sorusu yöneltilmiş ve bu ögelerin genel itibariyle aileleri tarafından izlenen dizilerden öğrendikleri sonucuna ulaşılmıştır.

A.Ç. “*Ailemin izlediği bir dizi sayesinde öğrendim.*” (Erkek, 12)

A.Y. “*Ailem Osmanlı Devleti’nin kuruluşuyla ilgili bir dizi izliyordu, oradan öğrendim.*” (Kız, 13)

H.Ş. “*Babamın izlediği bir dizi vardı, oradan öğrendim.*” (Erkek, 11)

İncelenen cevaplar çerçevesinde medyanın kültürün tanıtımında etkisi olduğu anlaşılmaktadır. Fakat verilen cevaplar arasında yemek, türkü ve geleneklerin de olduğu görülmektedir.

E.D. “*Yemek ve geleneklerimiz aklıma geliyor.*” (Kız, 12)

M.C. “*Yemeklerimiz, düğünlerimiz, türkülerimiz ve yaşantımız diğer ülkelere göre farklılık gösteriyor.*” (Erkek, 14)

F.D. “*Yemekler, kıyafetler ve at aklıma geliyor.*” (Kız, 14)

“*Bu ögeleri nasıl öğrendin?*” sorusu yöneltilmiş ve alınan cevaplar şu şekildedir:

S.Z. “*Sosyal Bilgiler dersindeki kültürümüz konusunda öğretmenimiz anlatmıştı*” (Kız, 11)

M.C. “*Her ülkenin farklı yemek kültürleri olduğunu ve geleneklerinin birbirine benzemediğini okulda öğrendim.*” (Erkek, 14)

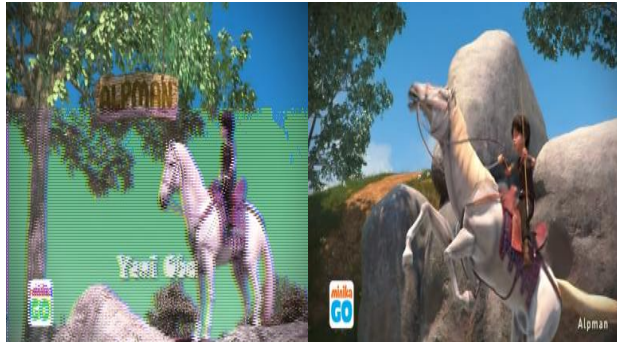
Yemek, kıyafet ve gelenekleri ifade eden katılımcıların ise bu ögeleri okulda öğrendikleri tespit edilmiştir. Cevaplar incelendiğinde katılımcıların kültüre yönelik bilgileri okullardan öğrendiği görülmektedir.

Birinci Bölüm Bulguları

“*Yeni oba*” isimli bölümde çizgi filmdeki karakterlerin bir obada yaşadığı anlatılmaktadır. Çizgi filme ait görseller incelendiğinde küçük bir çocuğun çok iyi bir at binicisi ve başarılı bir ok atıcısı olduğu anlaşılmaktadır.

Şekil 3

Alpman Karakterinin Ata Binmesi ve Ok Atması



Kültürel ögeler açısından incelendiğinde oba kültürünün, at ve ok ögelerinin ön planda olduğu görülmektedir. Özellikle küçük yaştaki çocukların başarılı bir şekilde ata binip ok kullanmaları at ve ok kültürünün önemini vurgulamaktadır.

İzletilen birinci bölümde dikkat çekilen kültürel ögenin belirlenmesi için “*Türk kültürüne yönelik hangi ögeleri görüyorsunuz?*” sorusu yöneltilmiştir.

A.Ç. “*İlk gözüme çarpanlar at ve ok*” (Erkek, 12)

E.D. “Çadırda yaşamaları ve kıyafetleri dikkatimi çekti”(Kız, 12)

A.Y. “At, ok ve çadır çok baskın” (Kız, 13)

M.C. “Çocuklar çok iyi ata binip ok atıyorlar ve çadırda yaşıyorlar.” (Erkek,14)

F.D. “At, ok, isimler ve kıyafetler” (Kız, 14)

Cevaplar incelendiğinde çocukların Türk kültürüne ait at ve ok öğelerini bildikleri dikkat çekmektedir. Özellikle Türk kültürü denildiğinde akıllarına gelen öğelerin at ve ok olmasından dolayı bu öğeleri çizgi filmde daha kolay bir şekilde gördükleri tahmin edilmektedir.

Alınan cevaplar çerçevesinde gördükleri kültürel öğeler hakkındaki düşünceleri belirlemek için “*Türk kültürüne ait bu öğeler hakkındaki düşüncelerin neler?*” şeklinde soru yöneltilmiştir.

A.Ç. “Çocuklar çok güzel bir şekilde ata binip ok atabiliyorlar fakat biz bu şekilde ata binemiyoruz.” (Erkek, 12)

E.D. “İyi ki çadırlarda yaşamıyoruz ve kıyafetlerimiz bu şekilde değil.” (Kız,12)

A.Y. “Bizim yaşamımızda bunların hiçbiri yok, ata binmek isterdim.” (Kız, 13)

M.C. “İzlediğimiz bir dizide de bu çizgi filmde de insanlar çok iyi ata biniyorlar. At binmenin önemli olduğunu düşünüyorum.” (Erkek, 14)

At ve ok kültürüne ait düşünceleri değerlendirildiğinde çocukların ata binmeye heveslenmeleri dikkat çekmektedir.

F.D. “Özellikle at ve Alpman’ın aralarındaki bağı çok sevdim keşke benim de böyle bir imkânım olsaydı. İsimlerin hepsi Türk ismi ve kıyafetler geleneksel şekilde gösterilmiş”(Kız, 14)

At ve okun yanı sıra Türk isimlerinin kullanılması ve kıyafetler de çocukların dikkatini çeken diğer unsurlardan bazılarıdır.

İkinci Bölüm Bulguları

“Oğlak” isimli bölümde obalar arasında düzenlenecek olan yarışmalar anlatılmaktadır. Oba yarışmasının ilk oyunu oğlak bulmaktır. Fakat oğlağın çocuklar tarafından örülerek yapılması istenmektedir. Oğlağın nasıl yapılması gerektiğini düşünen karakterlerden Baybars:

-Annemler halı dokumak için bir sürü iplik yapmışlardı. Şeklinde cevap vermektedir.

Halı dokuma yine aynı bölümün farklı bir sahnesinde Melike karakterinin halı dokumada annesine söz vermesini belirttiğinde vurgulanmaktadır.

Literatür incelendiğinde Türk kültürüne ait öğelerden birinin kilimcilik olduğu görülmektedir. Bu bağlamda ilgili bölüm kültürel açıdan incelendiğinde Türk kültüründe yeri olan halı dokumacılık ve kilimcilik kültürünün anlatıldığı anlaşılmaktadır. İncelenen bölümde anlatılan kültürel öğelerin görülüp görülmediğini belirlemek amacıyla katılımcılara “*Türk kültürüne yönelik hangi öğeleri görüyorsunuz?*” sorusu yöneltilmiştir.

A.Ç. “Bu bölümde kültürel öge göremedim.” (Erkek, 12)

M.C. “Kilim örmeleri dikkatimi çekti.” (Erkek, 14)

H.Ş. “Kültürel öge göremedim.” (Erkek, 11)

E.D. “Kültürel öge göremedim.” (Kız, 12)

F.D. “Sadece kıyafetleri dikkatimi çekti” (Kız, 14)

Bölüme ait kültürel öge sorulduğunda kültürel öge bulunmamasından dolayı kültürel ögelerin neler olduğu açıklanarak kültürel ögeler hakkında fikirleri alınmıştır ve “*Türk kültürüne ait bu ögeler hakkındaki düşüncelerin neler?*” sorusu yönelmiştir.

A.Ç. “*Halı dokumanın kültürümüze ait olduğunu bilmiyordum ve öğrenmiş oldum.*” (Erkek, 12)

S.Z. “*Kilim dokumanın kültürel öge olduğunu bilmiyordum.*” (Kız, 11)

E.D. “*Halı dokumanın kültüre ait olduğunu bilmiyordum.*” (Kız, 12)

F.D. “*Kilim dokumanın kültürel öge olduğunu bilmiyordum.*” (Kız,14)

Verilen cevaplar incelendiğinde halı dokuma ve kilimcilik kültürünün çocuklar tarafından bilinmediği görülmektedir. Bu nedenden dolayı kilimciliğin dikkat çekmediği anlaşılmaktadır. Bu durumun aslında bu kültürün devam etmemesinden kaynaklandığı tahmin edilmektedir. Kilim dokumayı fark eden katılımcılar da olmuştur.

M.C. “*Babaannemler de köyde kilim dokurlarmış ve evlerinde kilim örme makinası vardı. Bu yüzden dikkatimi çekti*” (Erkek, 14)

Kilim dokumayı fark eden katılımcıların da aslında kilim dokumayı büyüklerinden gördüğü için fark ettiği anlaşılmaktadır.

Üçüncü Bölüm Bulguları

“*Oyun Günü*” isimli bölümde Kartal obasının beyi Mehmet Bey, gün sonunda herkesi çadırına dönmesi için ikaz eder. Fakat Melike oyun sırasında yaralanmıştır. Bu durumu gören Gülşah, Melike’ye bir ot vererek onun ezilip yaraya sürülmesini söylemekte ve bunu anneannesinden öğrendiğini ifade etmektedir. Bölümde bahsedilen bir diğer oyun ise ok atmacadır. Bölüm kültürel açıdan incelendiğinde kültürel çalışmalarda kültürel öge içerisinde yer alan halk hekimliğinden bahsedildiği ve ok atma kültürüne tekrar vurgu yapıldığı görülmektedir. Katılımcılara izledikleri bölümde gördükleri kültürel ögeleri tespit etmek amacıyla “*Türk kültürüne yönelik hangi ögeleri görüyorsun?*” sorusu sorulmuştur.

A.Ç. “*Bu bölümde kültürel öge göremedim*” (Erkek,12)

E.O. “*Bu bölümde bir şey göremedim.*” (Kız,14)

A.Y. “*Ok ve otlarla yapılan krem dikkatimi çekti.*”(Kız, 13)

E.D. “*Kültürel öge göremedim.*” (Kız, 12)

Ö.B. “*Çocuklar ok atıyor.*” (Erkek, 13)

H.Ş. “*Kültürel öge göremedim.*” (Erkek, 11)

Katılımcıların kültürel öge görememesinden dolayı kültürel ögeler ifade edilmiş ve bu ögeler hakkındaki düşüncelerini anlamak için “*Türk kültürüne ait bu ögeler hakkındaki düşüncelerin neler?*” sorusu yöneltilmiştir.

A.Ç. “*Ben küçükken babaannem karnım ağrıdığı zaman bir çay içirmişti ve geçmişti, o aklıma geldi fakat bunun kültürümüze ait olduğunu bilmiyordum.*” (Erkek,12)

A.Y. “*Annem ve teyzem biz hasta olduğumuz zaman böyle ilaçlar yaptıkları için tahmin ettim.*” (Kız, 13)

M.C. “*Böyle bir tedavi yönteminin kültürümüze ait olduğunu bilmiyordum.*” (Erkek,14)

E.D. “*Otlarla ilaç yapmanın kültürümüze ait olduğunu bilmiyordum.*” (Kız, 12)

F.D. “Kendi ilaçlarını kendilerinin yapmalarını kültürel öge olarak düşünmemiştim.” (Kız, 14)

Cevaplar incelendiğinde katılımcıların genellikle halk hekimliğine ait deneyimlerinin olduğunu fakat bu tarz ilaçları kültürel öge olarak değerlendirmedikleri anlaşılmaktadır.

Dördüncü Bölüm Bulguları

“Ceng ve Ok” ismiyle başlayan bölümün ana teması çocukların okçuluk yarışmasını kazanmak için ok atmaya çalışmalarıdır. Bu bölümde okçuluğun yanı sıra göze çarpan bir diğer unsur ise Çeng isimli müzik aletinin kullanılmasıdır. Çeng ve okun gösterildiği bu bölümde Türk mutfağına da değinilmektedir. Bölümde karakterlerden biri Türk mutfağının içerisinde yer alan zerde tatlısını deneyip çok lezzetli olduğunu ifade etmektedir.

Şekil 4

Çizgi Filme ait Ok ve Çeng Görüntüsü



Bölüm kültürel açıdan incelendiğinde Hüseyinova (2001) tarafından bir Türk müzik aleti olduğu ifade edilen çeng müzik aletinin ve Demirgöl (2018) tarafından Selçuklulardan bugüne ulaşan bir tatlı çeşidi olduğu ifade edilen zerde tatlısının yer aldığı görülmektedir. Özetle bu bölümde hem okçuluk, hem Türk müzik aleti hem de Türk mutfağına ilişkin bilgiler aktarılmaktadır. Bölümdeki kültürel öğelere yönelik katılımcılara ilk önce “Türk kültürüne yönelik hangi öğeleri görüyorsun?” şeklinde soru yöneltilmiş ve genel olarak aynı cevaplar alınmıştır.

A.Ç. “Ok ve zerde tatlısını gördüm” (Erkek,12)

M.C. “Ok ve zerde tatlısı dikkatimi çekti.” (Erkek,14)

F.D. “Ok ve zerde tatlısını gördüm.” (Kız, 14)

E.D. “Ok ve zerde tatlısını var.” (Kız, 12)

A.Y. “Ok ve zerde tatlısını gördüm.” (Kız, 13)

Alınan cevaplar incelendiğinde tüm katılımcıların bölümde sadece ok ve zerde tatlısı öğelerini gördükleri anlaşılmaktadır. İçerik analizi sonucunda yer alan ve kültürel öge olarak değerlendirilen ceng isimli müzik aletinin ne olduğu ve işlevlerinin neler olduğu katılımcılara anlatıldıktan sonra “bu öğeler hakkındaki düşünceleriniz neler?” sorusu yöneltilerek fikirleri alınmıştır.

M.C. “Zerde tatlısı kültürel bir yemek fakat o müzik aletini ilk defa duydum ve gördüm.” (Erkek,14)

H.Ş. “Çaldıkları müzik aletini ilk defa gördüm.” (Erkek, 11)

E.D. “Dombrayı biliyordum ama bu müzik aletini hiç duymamıştım.” (Kız,12)

A.Y. “Tatile gittiğimizde yöresel olduğu için zerde tatlısını yediğim için hatırladım ama o çaldıkları müzik aletini hiç duymadım.” (Kız, 13)

Cevaplar incelendiğinde genellikle ceng isimli müzik aletini bilmedikleri ve hatta ilk defa duydukları görülmektedir. Dombra isimli müzik aletini bilen katılımcıya “*dombra aletini nereden öğrendin?*” şeklinde soru yöneltilmiş ve şu şekilde cevap alınmıştır.

E.D. “Televizyonda çok fazla duyduğum için biliyorum” (Kız, 12)

E.D. isimli katılımcının cevabı ile medyanın kültürel tanıtımında etkisi olduğu anlaşılmaktadır.

Beşinci Bölüm Bulguları

“Hiçbir şey görüldüğü gibi değildir” isimli bölümde çocuklar aşık kemikleriyle oynanan oyunu birbirlerine öğretmekte ve oynamaktadır.

Şekil 5

Aşık Oyunu



Kültürel açıdan incelendiğinde Özbakır (2009) tarafından ifade edilen Türk geleneksel oyunlarından biri olan aşık oyununa yer verildiği görülmektedir. İncelenen bölümde yer alan kültürel öğelerin görünmesinin tespiti amacıyla katılımcılara “*Türk kültürüne yönelik hangi öğeleri görüyorsun?*” şeklinde soru yönelmiştir.

H.Ş. “Bu bölümde kültürel öge göremedim” (Erkek,11)

M.C. “Aşık oyununu fark ettim.” (Erkek,14)

E.O. “Bu bölümde kültürel öge görmedim.” (Kız, 14)

E.D. “Bu bölümde kültürel öge görmedim.” (Kız, 12)

A.Y. “Aşık oyununu gördüm.” (Kız, 13)

Katılımcıların incelenen bölümde kültürel ögenin görülmemesinden dolayı aşık oyunu katılımcılara anlatılmıştır. Oyunu öğrenen katılımcılara “*bu öğeler hakkındaki düşünceleriniz neler?*” şeklinde soru yönelmiştir.

H.Ş. “Böyle bir oyunu daha önce duymadım ilk defa duydum.” (Erkek,11)

E.O. “Aşık oyununu ilk defa duydum.” (Kız, 14)

M.C. “Aşık oyununu biliyordum çünkü köyde dedem anlatmıştı ama hiç oynamadım” (Erkek,14)

E.D. “Aşık oyununu ilk defa duydum.” (Kız, 12)

A.Y. “Aşık oyununu duymuştum ama oynamasını bilmiyorum.” (Kız, 13)

Cevaplar incelendiğinde katılımcıların geleneksel oyun olan aşık oyununu çoğu katılımcının ilk defa duyduğu tespit edilmiştir. Sadece bir katılımcının bu oyunu dedesinden duyduğu belirlenmiştir. Bunun sonucunda ise kültürel aktarımda yaşça büyük insanların etkisinin olduğu anlaşılmaktadır.

Altıncı Bölüm Bulguları

“Köprü” isimli bölümde inatlaşan iki çocuk hakkında Baybars isimli karakter “İnatçı Keçi” hikâyesini anlatmaktadır. Keçi figürü Türk kültüründe hemen hemen her alanda yer alan bir figürdür. Birçok atasözü, deyim, masal ve hikâyelerde keçiden bahsedilmektedir ve koyunun aksine keçi inatçı olarak tasvir edilmektedir (Gürman Şahin, 2018). Kültürel öğeler açısından incelendiğinde bölümde kültürün soyut öğelerinden biri olan hikâyelerden ve Türk kültüründe önemli bir yeri olan keçiden bahsedildiği görülmektedir. İncelenen bölümde katılımcılara “Türk kültürüne yönelik hangi kültürel öğeleri görüyorsun?” şeklinde soru sorulmuş ve alınan cevaplar şu şekildedir:

S.Z. “Deyim kullanıldı ve deyimlerin kültür içerisinde olduğunu okulda öğrenmişim” (Kız,11)

A.Ç. “İnatçı keçi deyimini kullanıldı.” (Erkek,12)

Ö.B. “İnatçı keçi deyimini kullandılar.” (Erkek, 13)

A.S. “Bu bölümde deyim kullanıldı.” (Erkek, 13)

E.O. “Deyim kullanıldı.” (Kız, 14)

Cevaplar incelendiğinde tüm katılımcıların kullanılan deyim fark ettikleri tespit edilmiştir. Bunun sonucunda ise “deyimlerin kültürel öge olarak değerlendirildiğini hangi kaynaktan öğrendin?” şeklinde soru yöneltilmiştir ve alınan cevaplar şu şekildedir:

S.Z. “Deyimlerin kültürel öge olduğunu okulda öğrenmişim ve şimdi iyice anladım” (Kız, 11)

A.Ç. “Deyim ve atasözlerin kültürümüze ait olduğunu okulda öğrenmişim.” (Erkek,12)

E.O. “Deyimlerin kültürel öge olduğunu derste öğrenmişim.” (Kız, 14)

Cevaplar incelendiğinde katılımcıların deyim kültür öge olduğunu okulda ders kapsamında öğrendikleri ve daha önce bilmelerinden dolayı da hemen tespit ettikleri anlaşılmaktadır.

Yedinci Bölüm Bulguları

“Balaban ballar” isimli bölümde oba yarışmasında çocuklar güreş yapmaktadır. Bölüm içerisinde yaşça büyük olan insanların güreş yapan çocuklara balaban bal ismiyle hitap ettikleri görülmektedir.

Şekil 6

Güreşen Çocuklar



Kültürel açıdan incelendiğinde bölümde Dever ve İslam (2015) tarafından ifade edilen Türklerin ilgilendikleri spor dallarından biri olan güreşe yer verildiği görülmektedir. Ayrıca hem balaban kelimesinin yaygın olarak bilinen gürbüz kimse anlamına geldiği bilgisinden yola çıkarak hem de çizgi filmin ilgili bölümü göz önünde bulundurularak Türk kültüründe güreşen küçük çocukların “balaban bal” ismiyle anıldığı düşünülmektedir. İncelenen bölümde kültürel öğelerin katılımcılardan tarafından fark edilip edilmediğini tespit etmek amacıyla “*Türk kültürüne yönelik hangi öğeleri görüyorsun?*” sorusu yöneltilmiştir ve alınan cevaplar şu şekildedir:

A.Ç. “*Güreşin yapıldığını gördüm*” (Erkek,12)

M.C. “*Çocuklar güreş yapıyor ve güreş kültürümüze ait bir spor.*” (Erkek,14)

F.D. “*Çocukların güreş yapması ilgimi çekti.*” (Kız, 14)

E.D. “*Güreş yapıyorlar.*” (Kız, 12)

A.Y. “*Güreş yapıyorlar.*” (Kız, 13)

Cevaplar incelendiğinde tüm katılımcıların güreş sporunun Türk kültürüne ait olduğunu bildikleri tespit edilmiştir. Güreşin kültürel öğe olduğunu nasıl öğrendiklerini ve balaban bal ifadesini duyup duymadıklarını tespit etmek amacıyla sırasıyla “*güreşin kültürel öğe olduğunu nereden öğrendin?*” ve “*balaban bal ifadesini daha önce duydun mu?*” soruları yöneltilmiş ve alınan cevaplar şu şekildedir:

A.Ç. “*Güreşi geleneksel sporumuz olduğunu okulda öğrendim ama balaban bal ifadesini ilk defa duydum*” (Erkek,12)

M.C. “*Güreşin Türk kültürüne ait olduğunu derste öğrendim ama balaban bal ifadesini ilk defa duydum.*” (Erkek,14)

F.D. “*Balaban bal ifadesini ilk defa duydum.*” (Kız, 14)

E.D. “*Balaban balı hiç duymamıştım.*” (Kız, 12)

A.Y. “*Balaban bal ifadesini ilk defa duydum.*” (Kız, 13)

Cevaplar incelendiğinde katılımcıların genellikle güreşin kültürel spor olduğunu derslerde öğrendikleri fakat balaban bal ifadesini ise ilk defa duydıkları anlaşılmıştır.

Sekizinci Bölüm Bulguları

“*Bir elin nesi var, iki elin sesi var*” isimli bölüm başlığında belirtildiği gibi bölümde ilgili atasözü üzerinde durulmaktadır ve çocukların birbirlerine yardım ederek işleri bitirebildikleri anlatılmaktadır.

Aynı bölümde tuz mağarasına giden çocuklar mağarada mahsur kalınca başka bir çıkış kapısı aramakta ve demir madenin içine girdikten sonra çıkışa varmaktadırlar. Demir arayan babalarıyla çıkışta karşılaşan çocuklar tuz mağarasından çıktıkları yolda demir madeni olduğunu anlatmaktadırlar. Bunun devamında Mehmet Bey:

- *Aferin çocuklar, bir taşla iki kuş vurdunuz.*

İfadesi ile Türk kültürüne ait bir atasözünü kullanmaktadır.

Kültürel açıdan incelendiğinde bölümde Türk kültüründe herkes tarafından bilinen ve yaygın olarak kullanılan atasözü ve deyimden bahsedildiği görülmektedir. İncelenen bölümde katılımcıların kültürel öğeleri görüp görmediklerini belirlemek amacıyla “*Türk kültürüne yönelik hangi öğeleri görüyorsun?*” sorusu yöneltilmiş ve alınan cevaplar şu şekildedir:

A.S. “Atasözleri kullanıldı ve atasözlerinin de deyimler gibi kültür içerisinde olduğunu okulda öğrenmişim” (Erkek,13)

H.Ş. “Atasözleri kullanıldı.” (Erkek,11)

S.Z. “Atasözlerini kullandılar.” (Kız, 11)

E.O. “Atasözleri kullanıldı.” (Kız, 14)

Ö.B. “Atasözleri kullanıldı.” (Erkek,13)

Cevaplar incelendiğinde tüm katılımcıların atasözlerini kültürel öge olarak belirledikleri görülmüştür. Bunun sonucunda ise “*atasözlerin kültürel öge olarak değerlendirildiğini hangi kaynaktan öğrendin?*” şeklinde soru yöneltilmiştir ve alınan cevaplar şu şekildedir:

A.S. “Atasözlerinin kültürel öge olduğunu okulda öğrendim ve şimdi iyice anladım” (Erkek,13)

E.O. “Atasözlerinin kültüre ait olduğunu derslerden öğrendim.” (Kız,14)

S.Z. “Atasözlerinin kültürel olduğunu okulda öğrendiğimiz için hemen fark ettim.” (Kız, 11)

Katılımcıların cevapları incelendiğinde atasözlerinin kültürel öge olduğunu okulda öğrendikleri anlaşılmıştır.

Dokuzuncu Bölüm Bulguları

“Halaz” isimli bölümde çocuklar cirit ve çevgen oyunu oynama kararı almaktadır. Fakat cirit ve çevgen oyunu oynamadan önce aileler çocukları eğlendirmek amacıyla gölge oyunu izlemeye götürmektedir.

Şekil 7

Gölge Oyunu



Kültürel açıdan bakıldığında bölümde gölge oyunu geleneği çocuklara aktarılmaktadır. Gölge oyunu Türk halk kültürünün önemli değerlerinden biridir (Tarlakazan, 2018). İncelenen bölümde katılımcılara öncelikle “*Türk kültürüne yönelik hangi öğeleri görüyorsun?*” sorusu yöneltilmiştir ve alınan cevaplar şu şekildedir:

H.Ş. “Gölge oyunu dikkatimi çekti.” (Erkek,11)

E.D. “Gölge oyununa gittiler.” (Kız,12)

A.S. “Gölge oyununu gördüm.” (Erkek, 13)

F.D. “Gölge oyunu var.” (Kız, 14)

Cevaplar değerlendirildiğinde tüm katılımcıların gölge oyununu fark ettikleri görülmektedir. Bunun sonucunda gölge oyununu nereden öğrendiklerine ilişkin soru sorulmuş ve alınan cevaplar şu şekildedir:

H.Ş. “Gölge oyunu hem okulda öğrendim hem de televizyonda gördüm ve görünce aklıma hemen Hacivat ve Karagöz oyunu geldi.” (Erkek,11)

E.D. “İzlediğim bir filmde eskiden ramazan aylarında insanların Hacivat ve Karagözü izlemeye gittikleri anlatılıyordu” (Kız, 12)

F.D. “Gölge oyununu okuldan ve televizyondan öğrendim.” (Kız, 14)

Cevaplar incelendiğinde katılımcıların gölge oyununu genellikle okul ve televizyon aracılığıyla öğrendikleri anlaşılmıştır.

Onuncu Bölüm Bulguları

“Cirit” isimli bölümde çocuklar meşe ağacında dallar toplayarak cirit çubukları yapmaktadır.

Şekil 8

Cirit Sopası Yapan Çocuk



Kültürel açıdan incelendiğinde bu bölümde Türk kültürüne ait spor dallarından biri olan cirit sporu (İmamoğlu vd., 1997) hakkında bilgi verildiği görülmektedir. İncelenen bölümde katılımcılara öncelikle “Türk kültürüne yönelik hangi öğeleri görüyorsun?” sorusu yöneltilmiştir ve alınan cevaplar şu şekildedir:

A.Ç. “Cirit oyununu gördüm” (Erkek,12)

M.C. “Cirit oyunu için hazırlık yapıyorlar.” (Erkek,14)

F.D. “Cirit oyununa hazırlık yapmalarını fark ettim.” (Kız, 14)

Ö.B. “Cirit oyununa hazırlanıyorlar.” (Erkek, 13)

Cevaplar genel olarak incelendiğinde tüm katılımcıların cirit oyununu fark ettikleri görülmektedir. Bunun sonucunda ise “ciritin kültürel öge olarak değerlendirildiğini hangi kaynaktan öğrendin?” şeklinde soru yöneltilmiştir ve alınan cevaplar şu şekildedir:

A.Ç. “Bir kere Cirit oyununu babamla izlemeye gitmiştim, bizim geleneksel sporumuz olduğunu söylemişti” (Erkek,12)

M.C. “Cirit oyununun geleneksel bir oyun olduğunu okulda öğrenmiştik ve zor bir spor olduğunu düşünüyorum” (Erkek,14)

F.D. “Cirit oyununun kültürümüze ait olduğunu okulda öğrenmiştim.” (Kız, 14)

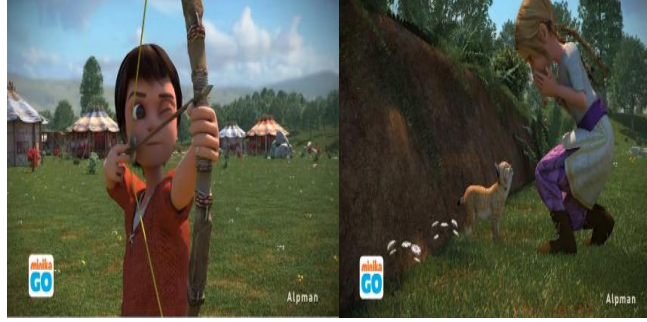
Cevaplar incelendiğinde katılımcıların cirit oyununu genellikle okulda ya da aile ortamında öğrendikleri anlaşılmıştır.

On Birinci Bölüm Bulguları

“Yavru vaşak” isimli bölümde çocuklar kaybolan bir vaşağı ailesine götürmektedir. Ayrıca bölümün ilk açılış sahnesinde eğlenme amacıyla ok attıkları görülmektedir.

Şekil 9

Ok Atan Çocuk ve Vaşak Sahneleri



Kültürel açıdan incelendiğinde hem ok atma hem de vaşaktan bahsedilmektedir. Vaşak Türk toplumunda kutsal sayılan hayvanlar arasındadır (Berkmen, 2015). Ok atma ise Türk kültürünün önemli öğelerinden biridir. İncelenen bölümde katılımcılara öncelikle “Türk kültürüne yönelik hangi öğeleri görüyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir ve alınan cevaplar şu şekildedir:

A.Ç. “Ok atmayı gördüm.” (Erkek,12)

M.C. “Çocuklar çok güzel bir şekilde ok atıyorlar.” (Erkek,14)

F.D. “Ok atıyorlar.” (Kız, 14)

Cevaplar incelendiğinde tüm katılımcıların izlenilen bölümde sadece ok atmayı gördükleri belirlenmiştir. Vaşağın Türk kültürüne ait olduğu anlatılarak daha önce duyup duymadıklarına ilişkin “vaşağın Türk kültüründe kutsal hayvan olarak kabul edildiğini daha önce duydun mu?” sorusu yöneltilmiştir ve alınan cevaplar şu şekildedir:

M.C. “Vaşağın kutsal hayvan olduğunu bilmiyordum, sadece atın önemli olduğunu biliyordum.” (Erkek,14)

F.D. “Vaşağın kutsal hayvan olduğunu bilmiyordum, yeni öğrendim.” (Kız, 14)

Ö.B. “Vaşağın kutsal hayvan olduğunu ilk defa duydum” (Erkek, 13)

Tüm katılımcılar vaşağı kutsal hayvanlar arasında duymadıkları ve ilk kez öğrendikleri tespit edilmiştir.

On İkinci Bölüm Bulguları

“Çevgen” isimli bölümde Mehmet Bey ve Tuğrul Bey çevgen oyununu çocuklara anlatmaktadır. Fakat çevgen oyunu at üzerinde oynanan bir oyun olmasına rağmen çocukların yaşları küçük olduğu için at üzerinde oynayamayacaklarını belirtmektedir.

Şekil 10

Çevgen Oyun Sahnesi



Kültürel açıdan incelendiğinde atlı sporlardan biri olan çevgenden bahsedildiği görülmektedir. Çevgen, Türk kültüründeki önemli bir yeri olan atın üzerinde oynanan atlı sporlardan biridir (Çavuşoğlu, 2008). İncelenen bölümde katılımcılara öncelikle “Türk kültürüne yönelik hangi öğeleri görüyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir ve alınan cevaplar şu şekildedir:

A.Y. “Bu bölümde kültürel öge göremedim.” (Kız, 13)

H.Ş. “Bildiğim hiçbir kültürel öge göremedim.” (Erkek,11)

F.D. “Kültürel öge görmedim.” (Kız, 14)

E.D. “Kültürel öge görmedim” (Kız, 12)

Cevaplar incelendiğinde tüm katılımcıların izlenilen bölümde kültürel öge göremedikleri belirlenmiştir. Çevgen oyununun Türk kültürüne ait olduğu anlatılarak daha önce duyup duymadıklarına ilişkin “çevgen oyununu daha önce duydun mu?” sorusu yöneltilmiş ve alınan cevaplar şu şekildedir:

A.Ç. “Böyle bir oyunu daha önce duymadım ilk defa duydum.” (Erkek,12)

M.C. “Çevgen oyununun kültürel bir oyun olduğunu tahmin ettim ama aslında ilk defa şimdi gördüm.” (Erkek,14)

F.D. “Çevgen diye bir oyun hiç duymamıştım.” (Kız, 14)

Tüm katılımcılar çevgen oyununu duymadıkları ve ilk kez öğrendikleri tespit edilmiştir.

On Üçüncü Bölüm Bulguları

“Sefer zamanı” isimli bölümün ilk sahnesinde çocuklar mangala oynamaktadır.

Şekil 11

Mangala Oyunu



Bölümün ilerleyen sahnelerinde ise Baybars isimli karakterin alerjiden dolayı dili şişmektedir. Gülşah isimli karakterin anneannesinin yamaç otunun bu duruma iyi geldiğini ifade etmektedir. Kültürel açıdan bakıldığında ilgili bölümde Türk'ün strateji ve zekâ oyunu olarak ifade edilen mangala oyununa (Kul, 2018) ve kültürel öğeler içerisinde yer alan halk hekimliğine yer verildiği görülmektedir. İncelenen bölümde katılımcılara öncelikle “*Türk kültürüne yönelik hangi öğeleri görüyorsun?*” sorusu yöneltilmiştir ve alınan cevaplar şu şekildedir:

E.D. “*Mangala oyunu dikkatimi çekti.*” (Kız,12)

M.C. “*Çocuklar mangala oynuyorlar.*” (Erkek,14)

H.Ş. “*Mangala oyunu gördüm.*” (Erkek, 11)

Katılımcıların cevabı incelendiğinde genel olarak mangala oyununun fark edildiği görülmektedir. Fakat yine de kültürel öge görmeyen katılımcılar da bulunmaktadır.

S.Z. “*Kültürel öge görmedim*” (Kız, 11)

A.Y. “*Kültürel öge bulamadım*” (Kız, 13)

Mangala oyununu bilen katılımcılara mangala oyununu hangi kaynaktan öğrendikleri sorulmuş ve alınan cevaplar şu şekildedir:

A.Ç. “*Mangala oyunu bizde var ve abimle oynuyoruz.*” (Erkek,12)

M.C. “*Mangala oyununu biliyorum ve oynuyorum.*” (Erkek,14)

F.D. “*Mangala oyunu biliyorum, ablamlar oynuyor ama ben hiç oynamadım.*” (Kız, 14)

Mangala oyununu bilmeyen katılımcılar ise ilk defa duyduklarını belirtmişlerdir.

On Dördüncü Bölüm Bulguları

“Kış geliyor” isimli bölümün ilk sahnelerinde halı dokuyan genç kız görülmektedir.

Şekil 12

Kilim Dokuyan Kadın



Kültürel açıdan incelendiğinde bölümde literatürde kültürel öğeler içerisinde yer alan el sanatlarından kilimcilik sanatının gösterildiği görülmektedir. İncelenen bölümde katılımcılara öncelikle “*Türk kültürüne yönelik hangi öğeleri görüyorsun?*” sorusu yöneltilmiştir ve alınan cevaplar şu şekildedir:

A.Ç. “*Bu bölümde kilim dokumalarını fark ettim.*” (Erkek,12)

M.C. “*Önceki bölümde olduğu gibi bu bölümde de kilim dokunuyor.*” (Erkek,14)

F.D. “*Kilim dokumalarını fark ettim.*” (Kız, 14)

Katılımcıların cevabı incelendiğinde genel olarak kilim dokumaya ait görsellerin ya da imgelerin fark edildiği belirlenmiştir. Katılımcılara kilim dokumanın kültürel öge olduğunu hangi kaynaktan öğrendikleri sorulmuş ve alınan cevaplar şu şekildedir:

A.Ç. “Halı dokumanın kültürümüze ait olduğunu önceki bölümlerde öğrendiğim için fark ettim.” (Erkek,12)

S.Z. “Kilim dokumanın kültürel öge olduğunu çizgi filmde öğrendim.” (Kız, 11)

F.D. “Kilim dokumanın kültürel öge olduğunu öğrendiğim için fark ettim.” (Kız, 14)

H.Ş. “Kilim dokumanın kültürel öge olduğunu önceki bölümlerde öğrendim” (Erkek, 11)

Cevaplar incelendiğinde katılımcıların çizgi filmin daha önceki bir bölümünde görmelerinden dolayı kilim dokumayı hemen fark ettikleri anlaşılmaktadır.

On Beşinci Bölüm Bulguları

“Kayıp hasat” isimli bölümde çocukların cirit oynamaktadır.

Şekil 13

Cirit Görüntüsü



Kültürel açıdan incelendiğinde Türk atlı spor dallarından biri olan cirit oyununa yer verildiği görülmektedir. İncelenen bölümde katılımcılara öncelikle “Türk kültürüne yönelik hangi öğeleri görüyorsun?” sorusu yöneltilmiştir ve alınan cevaplar şu şekildedir:

S.Z. “Cirit oyununu gördüm.” (Kız, 11)

M.C. “Cirit oynuyorlar.” (Erkek,14)

Ö.B. “Kültürel öge olarak cirit oyununu gördüm.” (Erkek, 13)

E.D. “Cirit oyununu fark ettim” (Kız, 12)

Cevaplar genel olarak incelendiğinde tüm katılımcıların cirit oyununu fark ettikleri görülmektedir. Bunun sonucunda ise “ciritin kültürel öge olarak değerlendirildiğini hangi kaynaktan öğrendin?” şeklinde soru yöneltilmiştir ve alınan cevaplar şu şekildedir:

A.Y. “Cirit oyununu biliyordum ve daha önceki bölümde de gördüm.” (Kız, 13)

H.Ş. “Okulda öğrenmişim fakat çizgi filmde de gördüğüm için hemen fark ettim ” (Erkek,11)

Ö.B. “Cirit oyununu bildiğim için hemen fark ettim. Bence çok zor bir oyun.” (Erkek, 13)

Alpman isimli çizgi filmin bölümleri incelendiğinde, Türk kültürüne ait maddi ve maddi olmayan kültürel öğelerin işlendiği görülmektedir. İncelenen bölümler ve çizgi filmde yer verilen öğeler tablo 1’de gösterilmektedir:

Tablo 1*Alpman Çizgi Filmindeki Kültürel Ögeler ve Yer Aldıkları Bölümler*

Kültürel Ögeler	Bölüm Numaraları
At	Tüm bölümler
El sanatları (Halı)	2. Bölüm, 14. Bölüm
Askeri malzemeler (ok ve yay)	1. Bölüm, 2. Bölüm, 4. Bölüm, 11. Bölüm ve 13. Bölüm
Otağı-Çadır	Tüm bölümler
Yemek	4. Bölüm
Müzik	4. Bölüm
Halk Hekimliği	3. Bölüm ve 13. Bölüm
Oyun	5. Bölüm ve 13. Bölüm
Şenlikler ritüeller (Güreş)	7. Bölüm
Sözlü anlatımlar (atasözleri, hikâyeler)	6. Bölüm ve 8. Bölüm
Gösteri Sanatları (Gölge Oyunları)	9. Bölüm
Sportif Etkinlikler (Cirit, Çevgen)	9. Bölüm, 10. Bölüm, 12. Bölüm ve 15. Bölüm
Kutsal Hayvanlar	11. Bölüm

Tablo 1’ de yer alan bilgiler incelendiğinde çizgi filmde Türkler için önemli bir yeri olan at her bölümde yer almaktadır Aynı şekilde çadırdan yaşamalarından dolayı çadır görsellerine de sıkça yer verilmektedir. At ve çadırın yanı sıra ok atmanın da ön planda olduğu çizgi filmde hem erkek hem de kız çocuklarının başarılı bir şekilde ok attıkları görülmektedir.

Ayrıca çizgi filmde geleneksel çocuk oyunları, yemekler, müzik aletleri, spor dalları ve kutsal sayılan hayvanlar da yer almaktadır. Çizgi filmin her bölümünde farklı bir kültürel ögenin anlatıldığı anlaşılmaktadır. Katılımcılara ilk defa duydukları kültürel öğelerin neler olduğunu belirlemek amacıyla “çizgi film sayesinde ilk defa duyduğun kültürel öge hangisi?” sorusu yöneltilmiştir ve alınan cevaplar şu şekildedir:

A.Ç. “Halı dokumayı, otlarla yapılan ilaçları ve kemikler ve çubuklarla oynanan oyunu ilk defa duydum.” (Erkek,12)

E.D. “Balaban bal, vaşak, büyüklerin yaptıkları kremler aklıma geliyor.” (Kız, 12)

S.Z. “Vaşak, mangala ve çevgen oyunları, çeng isimli müzik aletini hatırlıyorum” (Kız, 11)

Ö.B. “Vaşak, kilim dokuma, kremlerle yapılan ilaçlar ve çevgen oyunu” (Erkek, 13)

Tüm katılımcıların cevapları incelendiğinde genellikle verilen cevapların aynı olduğu ve halı dokuma, halk hekimliği, çevgen oyunu ve vaşağın ilk defa duyulduğu görülmektedir.

4. Sonuç, Tartışma ve Öneriler

İncelenen çizgi filmde, literatürde geçen ve birçok araştırmacı tarafından kabul edilen Türk kültürüne ait birçok öge yer almaktadır. Çizgi filmde ilk göze çarpan kültürel unsurlar karakterlerin isimleridir. Alpman, Kaçkar, Baybars gibi isimler Türk kültüründe çocuklara verilen isimlerdendir ve bu bağlamda çizgi film insan isimleri açısından Türk kültürünü yansıtmakta ve gelecek nesillere aktarılmasında rol oynamaktadır. İsimlerin çizgi filmlerde kullanılarak çocuklara aktarılmasını Kamacıoğlu tarafından yapılan çalışma da kanıtlamaktadır. Kamacıoğlu (2017, s.4) yaptığı çalışmada Ninja Kaplumbağalar isimli çizgi filmdeki karakterlerin Rönesans döneminde yaşayan aydınların ve ressamın isimlerinden seçildiğini belirterek, bu isimlerin gelecek nesillere benimsetilmenin amaçlandığını ifade etmektedir.

Ele alınan çizgi film kültürel öğeleri aktarma konusunda incelendiğinde sadece isimle sınırlı kalmadığı ve her bölümünde farklı kültürel öğeyi ön plana çıkardığı görülmektedir. Özellikle at ve ok öğelerine vurgu yaparak, bu öğelerin Türk kültüründe önemli bir yere sahip olduğu anlatılmaktadır. Çocukların, yetişkinler kadar iyi at sürmeleri ve atlı sporlarda başarılı oldukları bu durumu açıklamaktadır.

Çizgi filmde hem çizgi filmin ismi olan “Alpman” hem de çizgi filmin jenerik müziğinde geçen “*yolculuk edelim Alplerin diyarına*” ifadeleri alp kültürünün yansıtıldığını göstermektedir. Özellikle çizgi filmde geleneksel alp tiplerine uygun özellikler aktararak izleyicilere alp kültürü olumlu yönde anlatılmaktadır. Uysal (2022) yaptığı çalışmada aynı çizgi filmi Alpler açısından incelemiş ve çizgi filmdeki alp tipinin geleneksel alp tipi arasında sahip olunan erdemlikler açısından benzerlikler olduğunu fakat değişen devir ve anlayışla birlikte Alplerin adam öldürme veya kan dökme gibi davranışlarının çizgi filmde yansıtılmadığını ifade etmektedir, bu durum ise alp tipinin olumlu yönde anlatıldığını desteklemektedir.

Çizgi filmde öne çıkan diğer kültürel unsurlar ise oba hayatı ve çadır kültürüdür. Yerleşik yaşama geçene kadar göçebe olan Türklere çadırın önemli bir yeri olduğu bilinen bir gerçektir. Bu durum ise çizgi filmin Türk kültürüne ait önemli bir öğeyi de aktardığını göstermektedir.

At, ok, çadır ve oba yaşamının sıklıkla anlatıldığı ve ön plana çıkarıldığı çizgi filmde halı dokuma gibi el sanatlarının, güreş gibi şenliklerin, çevgen ve cirit gibi sportif etkinliklerin, gölge oyunları gibi görsel sanatların yanı sıra yemek, müzik, atasözleri, hikâyeler ve halk hekimliği gibi kültürel öğeler de yer almaktadır.

Çalışmanın derinlemesine mülakat yönteminin uygulandığı katılımcıların verdikleri cevaplar çerçevesinde katılımcıların Türk kültürüne ait at, ok atma, mangala oyunu, güreş, çadır, gölge oyunu ve zerde tatlısını genel olarak bildikleri görülmektedir. Bu bilgileri genellikle okul, aile ve medya aracılığıyla öğrendikleri anlaşılmaktadır. Özellikle ata binme, ok atma ve çadır yaşamı en çok bilinen kültürel öğeler olduğu görülmektedir. Gölge oyununun da bilindiği özellikle ilk olarak Hacivat ve Karagöz isimli oyunun akla geldiği dikkat çeken sonuçlardandır. Fakat halı dokuma, halk hekimliği, çevgen oyunu ve vaşağın kültürel bir öğe içerisinde ilk defa duydukları ve bunu yayımlanan çizgi film aracılığıyla öğrendikleri belirlenmiştir. Bu durum çizgi filmlerin kültür aktarımında rol oynadığını kanıtlamaktadır. Fakat katılımcıların okul dersleri, izledikleri diziler ve aile büyüklerinden de kültürel öğeleri öğrendikleri sonucuna da ulaşılmaktadır. Diziler tarafından kültürel öğelerin aktarıldığı sonucu Şenocak ve Tağ tarafından yapılan çalışmanın sonucu ile örtüşmektedir. Şenocak ve Tağ (2023, s. 1482) inceledikleri dizinin kültürel öğelerin hatırlanmasında önemli rol oynadığını ve kültürel hafızada iz bıraktığını ifade etmişlerdir.

Çizgi filmde gösterilen kültürel öğelerin tespit edilmesine yönelik yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen cevaplar cinsiyet açısından incelendiğinde hem kız hem de erkek katılımcılardan benzer cevaplar alındığı sonucuna ulaşılmaktadır. Bu durum kültürel öğelerin fark edilmesinde cinsiyetin belirleyici bir rol oynamadığını göstermektedir.

Çocukların izlediği çizgi filmlerdeki karakterlerle kendilerini özdeşleştirdikleri gerçeği göz önüne alındığında Alpman çizgi filminin kültürel öğelerin çocuklara aktarılmasında etkili olacağı düşünülmektedir. Özellikle her bölümde farklı kültürel öğeyi göstermesi ve unutulmaya yüz tutan kültürel öğeleri hatırlatması çizgi filmin değerli özelliklerindedir.

Sonuç olarak çocuklar için geçmiş dönemlerde kültürün aktarımını masallar ve hikâyeler üstlenirken, günümüzde bu görevi çizgi filmler üstlenmektedir (Taş Alicenap, 2015, s.16). Örneğin, Ninja Kaplumbağalar isimli çizgi film sahip olduğu bazı özelliklerden dolayı Batı ülkelerinde kültür aktarımında kullanılan çizgi filmlerden biridir. İsim ve içeriği açısından Japon kültüründen esintiler

taşıyan çizgi filmde, karakterlerin isimlerinin Rönesans döneminin önemli aydın/ressamlarından alınması ve en sevdikleri yiyeceklerin pizza olması Batı kültürüne ait kodların çocuklara aşılmasını ve bu kültürün çocuklar tarafından öğrenilmesini ve benimsenmesini sağlamaktadır (Türkmen, 2013). Çocukların Ninja Kaplumbağalar gibi yabancı kaynaklı birçok çizgi filme maruz kaldıkları aşikârdır. Bu tarz çizgi filmler ile çocuklar yabancı kültürlerle tanışmakta, kendilerine yabancı olan kültürün etkisine girmekte ve bunun sonucunda ise diğer kültürlerin olumsuz örnekleriyle karşılaşmaktadır (Arslan & Yener, 2021). Bu durum ise küçük yaştaki çocukların kendi kültürlerinden uzaklaşmalarına, yabancılaşmalarına neden olabileceği gibi kültürel öğelerin yavaş yavaş unutulmasına da yol açacaktır. Bu bağlamda yabancı kaynaklı çizgi filmlerden ziyade çocuklara kendi kültürünü tanıtan, sevdiiren ve onlara olumlu örnek olacak karakterler içeren çizgi filmlerin yaygınlaşmasının önemi anlaşılmaktadır.

Bu veriler ve bilgiler ışığında kültürel öğeleri anlatırken tek bir öğeden ziyade farklı öğelerin anlatılarak kültürün unutulmaması için çalışmaların yapılması gerektiği düşünülmektedir. Türkmen (2012) ve Kamacıoğlu (2017) tarafından yapılan çalışmaların ışığında özellikle küçük çocukların diğer ülkelerin kültürünü yansıtan çizgi filmlere maruz kalmalarını azaltmak amacıyla kendi kültürlerini yansıtan çizgi filmlerin sayısının artması gerektiği savunulmaktadır. Ayrıca UNESCO tarafından belirlenen ve Türk Kültürüne ait kültürel öğeleri içerisinde barındıran çizgi filmlerin de yapılarak kültürel mirasın korunması önerilmektedir.

5. Kaynakça

- Alkaya, E. (2001). Tatar Türklerinin kullandığı Türkçe kişi adları üzerine bir değerlendirme. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1, 1-25.
- Akın, K., & Keş, D. Y. (2017). Türk kültüründeki çadır geleneğinin Osmanlı minyatür sanatına yansımaları. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat*, 2 (2), 113-128.
- Arslan, Ş., & Yener, İ. (2021). Kültürel değerlerin aktarılmasında çizgi filmlerin rolü: Niloya ve Rafadan Tayfa örneği. M. Temel & Ö.F. Koçak (Ed), *Dijital çağda iletişim kültür ve medya II yeni medya medya, kültür ve tüketim* içinde (ss. 163-203). Çizgi.
- Balcı, A. (2016). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntem, teknik ve ilkeler*. Pegem Akademi
- Berkmen, H. (2015). Türk kültüründe ant geleneği. *Türk Dünyası Tarih Dergisi*, 339, 28-29.
- Çavuşoğlu, A. (2008). Çevgen/çögen oyunu kültürü ve edebî, tasavvufî metinlerde yansımaları. *İSTEM*, 6(11), 159-174.
- Çençen, N., & Berk Akça, N. (2014). İlköğretim 6. ve 7. sınıf sosyal bilgiler programlarında Türk halk kültürü öğelerinin yeri ve önemi. *e – Kafkas Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 1 (3), 13-25.
- Çetin, Ş., & Üzer, M. (2018). ‘‘Küçük Hezarfen’’ çizgi filminde yer alan millî kültür unsurlarının incelenmesi. *İnsan Ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 7(3), 2049-2079.
- Daşdemir, İ., & Tekin, S. (2018). Sosyal Bilgiler ders kitaplarında Türk-kültür öğelerinin kullanımı. *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi/Journal of Turkish World Studies*, 18(1), 215-228.
- Demirgöl, F. (2018). Çadırdan saraya Türk mutfağı. *International Journal of Turic World Tourism Studies*, 3(1), 103-125.
- Dever, A., & İslam, A. (2015). Tarihsel süreç içerisinde Türk kültüründe spor algısı. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4(5), 46-61.
- Dursun, Z., & Uzuner Yurt, S. (2017). Popüler kültür karşısında yerelliğin sunumu: ‘‘Maysa ve Bulut’’ örneği. *EKEV Akademi Dergisi*, 0(69), 117-129.
- Erdem, G. (2020). ‘‘Maysa ve Bulut’’ örneğinde yemek kültürü inşası. *Avrasya Dil Eğitimi ve Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 2020, 82-99.

- Giroux, H.A. (1999). *The mouse that roared: Disney and the end of innocence*. Rowman & Littlefield
- Güngör, Z., & Güngör, E. (2022). Sultan Melikşah'ın Akdeniz'e ilk adımının Türk kültür öğeleri açısından düşündürdükleri. *SUTAD*, (55), 427-438.
- Gürman Şahin, A. (2018). Yeni Türk şiirinde keçi. *Journal of World of Turks/Zeitschrift für die Welt der Türken*, 10(3), 15-33.
- Hüseyinova, G. (2001). Cenk'ten arp'a: bir Türk sazının tarihçesi. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1 (11), 373-384.
- İmamoğlu, O., Taşmektepligil, M. Y., & Türkmen, M. (1997). Türk kültüründe spor. *Ondokuz Mayıs University Journal of Education Faculty*, 10(1), 145-150.
- Kamacıoğlu, B. (2017). Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü ve Hayao Miyazaki Çizgi Filmleri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(2), 1-18.
- Karakuş, N. (2016). Maysa ve Bulut isimli animasyon çizgi filmin kültürel öğeler açısından incelenmesi / The evaluation of the cartoon named Maysa and Bulut in terms of cultural elements. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13 (34), 134-149.
- Krippendorff, K. (1980). *Content analysis: an introduction to is methodology*. Sage.
- Kotan, S. (2022). *Korku filmlerinin ideolojisi ben'in içindeki öteki*. Eğitim.
- Kul, M. (2018). Türk'ün strateji ve zekâ oyunu "mangala". *Turkish Studies Social Sciences*, 13(18), 979-990.
- Moralı, G., & Öner, G. (2019). Yabancı dil olarak Türkçe ders kitaplarında somut olmayan kültürel miras unsurlarının incelenmesi. *Turkish Studies Language and Literature*, 14(3), 1345-1357.
- Odabaşı, Y., & Barış, G. (2017). *Tüketici davranışı*. MediaCat Akademi.
- Özbakır, İ. (2009). Geleneksel Türk çocuk oyunlarında doğal oyuncaklar ve oyuncak olmuş hayvanlar. *ZWFT*, 1(1), 147-162.
- Pekşen Akça, R., & Baran, G. (2018). Çizgi filmlerin Türk kültürüne ait özellikler açısından incelenmesi: "Pepee Örneği". *Yalova Sosyal Bilimler Dergisi*, 17, 215-224.
- Selanik Ay, T., & Korkmaz, Ç. (2017). Sosyal bilgiler programında yer alan değerler ve kültürel öğeler bağlamında "Küçük Hezarfen" çizgi filmi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8(2), 49-62.
- Spencer-Oatey, H. (2012). *What is culture? A compilation of quotations*. GlobalPAD Core Concepts. GlobalPAD Open House.
- Şenocak, E., & Tağ, R. (2023). Diriliş Ertuğrul dizisinin somut olmayan kültürel mirastaki yeri ve önemi. *Folklor Akademi Dergisi*, 6(3), 1468-1484.
- Tarlakazan, B. E. (2018). Türk gölge oyunu "Karagöz"de doğaüstü tasvir ve semboller. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(6), 915-923.
- Taş Alicenap, Ç. (2015). Kültürel mirasın çizgi film senaryolarında kullanılması. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 11-26.
- Tekin, H. H. (2006). Nitel araştırma yönteminin bir veri toplama tekniği olarak derinlemesine görüşme. *İstanbul University Journal of Sociology*, 3(13), 101-116.
- Tekin, Z. (2022). Kültür aktarımında çizgi filmlerin önemi: 'Kral Şakir' çizgi filmindeki evrensel ve milli değerler. *VECHE*, 1(1), 1-14.
- Tomalin, B., & Stempleski, S. (1993). *Cultural awareness*. Oxford University.
- Tozduman Yaralı, K., & Avcı, N. (2017). Bir Çizgi Filmin Popüler Kültür Açısından İncelenmesi: Rafadan Tayfa. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 5(1), 449-470.
- Türkmen, N. (2013). Çizgi filmlerin kültür aktarımındaki rolü ve Pepee. *Cumhuriyet Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 36(2), 139-158.

- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (Unesco), (2023). <https://www.unesco.org.tr/Pages/126/123/UNESCO-Somut-Olmayan-K%C3%BClt%C3%BCrel-Miras-Listeleri> adresinden 21.05.2023 tarihinde erişilmiştir.
- Uysal, A. (2022). “Alpman” isimli çizgi filmin alp kavramı ve alp tipi açısından incelenmesi. M. Dinç & A.T. Türk (Ed.), *Çağdaş yaklaşımlar odağında toplum ve kültür araştırmaları- III* içinde (ss. 65-75). Paradigma Akademi.
- Yaşar Ekici, F. (2015). Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkilerine ilişkin çok boyutlu bir değerlendirme. *Türk ve İslam Dünyası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(5), 70-84.
- Yeşil, S. (2012). Türkiye'nin ulusal kültürel özellikleri ve yenilikçilik potansiyeli arasındaki ilişki açısından bir değerlendirme. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2012, 33-62.
- Yeten, G. (2022). Çocuklara Türk kültürünün aktarılmasında çizgi filmlerin yeri ve önemi. *Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 4(2) , 71-79.
- Yıldız, O. (2022). Dijital kültürde ramazan ayı ve kültür aktarımı: Rafadan Tayfa çizgi filmi örneği. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi IV. Uluslararası Rumeli [Dil, Edebiyat, Çeviri] Sempozyumu Özel Sayısı*, 347-355.
- Yönel, G., & Türkmen, M. (2017). Türk kültür yaşamında okçuluk. *The Journal of Academic Social Science*, 5(55), 2017, 523-533.