ANKARA ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

EĞİTİMDE PSİKOLOJİK HİZMETLER ANABİLİM DALI

EĞİTİM PSİKOLOJİSİ PROGRAMI

RUSYA, TÜRKİYE VE KANADA YAPIMI ÇİZGİ FİLİMLERİN BAZI KÜLTÜREL BOYUTLAR AÇISINDAN KARŞILAŞTIRILMASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Rufina SANCAR

Ankara, Haziran, 2017

ANKARA ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

EĞİTİMDE PSİKOLOJİK HİZMETLER ANABİLİM DALI

EĞİTİM PSİKOLOJİSİ BİLİM DALI

RUSYA, TÜRKİYE VE KANADA YAPIMI ÇİZGİ FİLİMLERİN BAZI KÜLTÜREL BOYUTLAR AÇISINDAN KARŞILAŞTIRILMASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Rufina SANCAR

Danışman: Prof. Dr. Selahiddin ÖĞÜLMÜŞ

Ankara, Haziran, 2017

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne

Rufina SANCAR'ın hazırladığı "Rusya, Türkiye ve Kanada Yapımı Çizgi Filimlerin Bazı Kültürel Boyutlar Açısından Karşılaştırılması" başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından Eğitimde Psikolojik Hizmetler Anabilim Dalı, Eğitim Psikolojisi Programı'nda Yüksek Lisans Tezi Olarak Kabul Edilmiştir.

İmza

Başkan: Prof. Dr. Selahiddin ÖĞÜLMÜŞ (Danışman)

Üye: Prof. Dr. Feride BACANLI

Üye: Yrd. Doç. Dr. Eylem Türk

ONAY

Bu tez Ankara Üniversitesi Lisansüstü Eğitim – Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri üyeleri tarafından ...../...../20..... tarihinde uygun görülmüş ve Enstitü Yönetim Kurulunca ...../...../20..... tarihinde kabul edilmiştir.

Prof. Dr. İsmail GÜVEN
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

TEZ BİLDİRİMİ

Tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını bildiririm.

Rufina SANCAR



ÖZET

RUSYA, TÜRKİYE VE KANADA YAPIMI ÇİZGİ FİLİMLERİN BAZI KÜLTÜREL BOYUTLAR AÇISINDAN KARŞILAŞTIRILMASI

SANCAR, Rufina

Yüksek Lisans Tezi, Eğitimde Psikolojik Hizmetler Anabilim Dalı/Eğitim Psikolojisi
Tez Danışmanı: Prof. Dr. Selahiddin Öğülmüş
Haziran, 2017, xii + 96 sayfa

Bu araştırmanın amacı Rusya, Türkiye ve Kanada yapımı çizgi filmlerin bazı kültürel boyutlar açısından incelemesi ve karşılaştırılmasıdır.

Örneklem olarak Kanada yapımı çizgi film Caillou, Rusya yapımı çizgi film Belka ve Strelka ve Türkiye yapımı çizgi film Can seçilmiştir. Bu filmlerden beşer bölüm 9 kültürel boyut açısından incelenmiştir. Bunlar, bireycilik-toplulukçuluk, düşük-yüksek bağlam, dolaylı-dolaysız olumsuz geribildirim, dar-geniş güç aralığı, erkeksilik-kadınsılık, düşük-yüksek derecede belirsizlikten kaçınma, kısa-uzun vadeli yönelim, zevke düşkünlük-kendini kısıtlama, monokronik-polikronik kültürel boyutlardır.

Bu araştırmada içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Örnekleme alınan çizgi filmlerin kültürlerarası karşılatırmalarının yapılabilmesi için belirlenen kültür boyutlarını içeren kategoriler ve kodlama sistemi kullanılmıştır.

Araştırmada, çizgi filmleri incelemek ve karşılaştırmak için 9 kategori ve 30 koddan oluşan kodlama formu kullanılmıştır. Kodlama işlemi üç dile (Türkçe, Rusça, İngilizce) hâkim olan kodlayıcılar tarafından yapılmıştır.

Çalışmada elde edilen veriler betimsel istatistik teknikleri ile çözümlenmiş, her kategori ve kod için frekans ve yüzdelik değerleri gösteren çizelgeler oluşturulmuş, bulgular şekiller ve çizelgelerle gösterilmiş; özellikle kültürel boyutlar bir sürekli doğrunun iki uç noktası belirlenerek görselleştirilmiştir.

Araştırma sonucunda 3 çizgi film 9 farklı kültürel boyutun her birinde iki uç nokta arasında farklı noktalara düştükleri saptanmıştır. Rusya yapımı çizgi film Belka ve Strelka ile Türkiye yapımı çizgi film Can arasında benzerlikler daha fazla iken Kanada yapımı çizgi film Caillou'nun bu iki çizgi filmden farklı olduğu görülmüştür. Belka ve Strelka ile Can 7 kültürel boyutta birbirine yakın değerleri yansıtmaktadır. Bunlar bireycilik, yüksek bağlam, geniş güç aralığı, yüksek belirsizlikten kaçınma, uzun yönelim, kendini kısıtlama ve polikronik kültürel boyutlardır. Caillou ile Can bireycilik, dolaylı geribildirim ve erkeksilik kültürel boyutları yansıttırken dolaylı geribildirim ve erkeksilik kültürel boyutları aynı değerde yansıttığı görülmektedir. Bu 3 çizgi film 9 kültürel boyut içinden sadece bireycilik kültürel boyutu yansıtmada benzerlik göstermektedir.

Anahtar kelimeler: Kültürel Boyut, Kültürel Farklılaşma, Kültürlerarası Karşılaştırma, Çizgi Film.

SUMMARY

THE COMPARATIVE STUDY OF RUSSIAN, TURKISH, AND CANADIAN CARTOONS IN TERMS OF SOME CULTURAL DIMENSIONS

SANCAR, Rufina

Master's Thesis, Department of Psychological Services/Educational Psychology

Thesis Advisor: Prof. Dr. Selahiddin Öğülmüş

June 2017, xii + 96 pages

This research has been conducted to examine and compare Russian, Turkish, and Canadian cartoons in order to determine similarities and differences in terms of some cultural dimensions.

The sample of this research consists of Canadian cartoon "Caillou," Russian cartoon "Belka and Strelka," and Turkish cartoon "Can." Five series of each cartoons has been analyzed in terms of nine cultural dimensions, which are: individualism versus collectivism, low-context versus high-context, direct negative feedback versus indirect negative feedback, small power distance versus large power distance, masculinity versus femininity, weak uncertainty avoidance versus strong uncertainty avoidance, short-term orientation versus long-term orientation, indulgence versus restraint, and monochromic versus polychronic.

The content analysis method has been employed for this research. The sample of cartoon series has been compared by using system of categories and cods comprising of specified cultural dimensions.

In order to analyze and compare cartoon series codding form comprising of 9 categories and 30 codes has been used. Codding has been performed by the encoders who are fluent in Russian, Turkish, and English.

The descriptive statistical techniques have been used in order to analyze the research data. The tables and charts displaying frequency and percentage for each category and code have been provided. The total findings have been also displayed by the tables and charts.

At the end of the research it has been found out that the three cartoons have different positions in terms of nine specified cultural dimensions. While there are more similarities between the Russian cartoon “Belka and Strelka” and Turkish cartoon “Can,” Canadian cartoon “Caillou” is quite different in terms of the nine cultural dimensions from “Can” and “Belka and Strelka”. “Belka and Strelka” and “Can” have close values for seven cultural dimensions, which are: individualism, high-context, large power distance, strong uncertainty avoidance, long-term orientation, restraint, and polychronic. While, “Caillou” and “Can” reflect the same cultural dimensions as individualism, masculinity, and indirect negative feedback; for masculinity and indirect negative feedback cultural dimensions the both cartoons have the same values. These three cartoons share only one common cultural dimension, which is individualism.

Keywords: Cultural Dimension, Cultural Differences, Intercultural Comparison, Cartoons.

TEŞEKKÜR

Bu çalışmada her türlü emek ve yardımlarını esirgemeyen çok değerli hocam ve danışmanım Prof. Dr. Selahiddin ÖĞÜLMÜŞ'e en içten teşekkürlerimi sunarım.

Araştırmanın kodlanması ve yazım aşamasında değerli zamanını benim için ayıran Şenel Birceyudum EMAN, Işıl AYTEMİZ DANYER ve eşim Özay SANCAR' a minnettarım.

Hayatımın önemli dönemlerinde beni destekleyen ve bana anlayış gösteren anneme, eşime ve oğluma teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

TEZ BİLDİRİMİ iii
ÖZET iv
SUMMARY vi
TEŞEKKÜR viii
ÇİZELGELER DİZİNİ xii
ŞEKİLLER DİZİNİ xii
BÖLÜM 1 1
GİRİŞ 1
1.1 Araştırmanın Problemi 1
1.2 Amaç 3
1.3 Önem 4
1.4 Sayıltılar 5
1.5 Sınırlıklar 5
1.6 Tanımlar 6
BÖLÜM 2 7
KURAMSAL YAPI VE KONU İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR 7
2.1 Kültürlerarası ve Kültürel Psikoloji 7
2.2 "Kültür" Kavramı 9
2.3 Kültürlerarası İletişim Kuramları 11
2.4 Edward Hall'ın Kültürel Faktörleri 12
2.4.1 Monokronik ve Polikronik Kültürler 12
2.4.2 Yüksek ve Düşük Bağlamlı Kültürler 14
2.5 Geert Hofstede Ulusal Kültürel Boyutlar Kuramı 17
2.5.1 Bireycilik ve Toplulukçuluk 19
2.5.2 Güç Aralığı 19
2.5.3 Erkeksilik ve Kadınsılık 19
2.5.4 Belirsizlikten Kaçınma 20
2.5.5 Uzun ve Kısa Vadeli Yönelim 20
2.5.6 Zevke Düşkünlük, Hoşgörü ve Kendini Kısıtlama 20
2.6 Meyer'in Doğrudan Olumsuz Geribildirim ya da Dolaylı Olumsuz Geribildirim Boyutu 21

2.7 Çizgi Film Kültürü İle İlgili Yurtiçi ve Yurtdışında Yapılmış Çalışmalar 21
BÖLÜM 3 24
YÖNTEM 24
3.1 Araştırma Modeli 24
3.2 Araştırmanın Evren ve Örneklemi 24
3.2.1 Belka ve Strelka- Oyunbaz Ailesi 25
3.2.2 Caillou 26
3.2.3 Can 27
3.3 Verilerin Toplanması ve Analizi 27
3.3.1 İçerik Analizi 27
3.4 Çözümleme Kategorileri 28
3.4.1 Bireycilik-Toplulukçuluk Boyutu 29
3.4.2 Yüksek ve Düşük Bağlam Boyutu 33
3.4.3 Dolaylı ve Dolaysız Olumsuz Geri Bildirim Boyutu 37
3.4.4 Dar Güç Aralığı ve Geniş Güç Aralığı Boyutu 38
3.4.5 Erkeksilik ve Kadınsılık Boyutu 42
3.4.6 Yüksek Derecede Belirsizlikten Kaçınma ve Düşük Derecede Belirsizlikten Kaçınma Boyutu 43
3.4.7 Uzun Yönelim ve Kısa Yönelim Boyutu 48
3.4.8 Zevke Düşkünlük ve Kendini Kısıtlama Boyutu 51
3.4.9 Monokronik ve Polikronik Boyut 52
3.5 Sayım Sisteminin Belirlenmesi 55
3.6 Güvenirlik 55
3.7 Geçerlik 56
3.8 Verilerin Toplanması 57
3.9 Verilerin Analizi 57
BÖLÜM 4 59
BULGULAR VE YORUMLAR 59
4.1. Bireycilik – Toplulukçuluk Boyutunda Elde Edilen Bulgular ve Yorum 59
4.2. Yüksek Bağlam – Düşük Bağlam Boyutunda Elde Edilen Bulgular ve Yorum 62

4.3. Dolaylı - Dolaysız Olumsuz Geribildirim Boyutunda Elde Edilen Bulgular ve Yorum 64
4.4. Dar Güç Aralığı – Geniş Güç Aralığı Boyutundan Elde Edilen Bulgular ve Yorum 65
4.5. Erkeksilik-Kadınsılık Kültürel Boyutundan Elde Edilen Bulgular ve Yorum..... 68
4.6. Yüksek-Düşük Derecede Belirsizlikten Kaçınma Boyutundan Elde Edilen Bulgular ve Yorum 70
4.7. Uzun ve Kısa Yönelim Boyutundan Elde Edilen Bulgular ve Yorum..... 74
4.8. Zevke Düşkünlük-Kendini Kısıtlama Boyutundan Elde Edilen Bulgular ve Yorum76
4.9. Monokronik-Polikronik Boyutdan Elde Edilen Bulgular ve Yorum 77
BÖLÜM 5 88
SONUÇLAR VE ÖNERİLER..... 88
5.1 Sonuçlar 88
5.2 Öneriler 89
KAYNAKLAR..... 92
EK..... 95

ÇİZELGELER DİZİNİ

Çizelge 1. Çizgi Filmlerdeki Bireycilik-Toplulukçuluk Boyut Dağılımı 59
Çizelge 2. Çizgi Filmlerdeki Yüksek-Düşük Bağlam Boyut Dağılımı 62
Çizelge 3. Çizgi Filmlerdeki Dolaylı-Dolaysız Olumsuz Geribildirim Boyut Dağılımı 64
Çizelge 4. Çizgi Filmlerdeki Dar Güç Aralığı – Geniş Güç Aralığı Boyut Dağılımı 66
Çizelge 5. Çizgi Filmlerdeki Erkeksilik-Kadınsılık Boyut Dağılımı 68
Çizelge 6. Çizgi Filmlerdeki Yüksek-Düşük Derecede Belirsizlikten Kaçınma Boyut Dağılımı 71
Çizelge 7. Çizgi Filmlerdeki Uzun-Kısa Yönelim Boyut Dağılımı 74
Çizelge 8. Çizgi Filmlerdeki Zevke Düşkünlük-Kendini Kısıtlama Boyut Dağılımı 76
Çizelge 9. Çizgi Filmlerdeki Monokronik-Polikronik Boyut Dağılımı 77
Çizelge 10. Çizgi Filmlerdeki Bütün Kategorilerin Toplam Dağılımı 80

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Çizgi Filmlerdeki Bireycilik-Toplulukçuluk Boyut Dağılımı 60
Şekil 2. Çizgi Filmlerdeki Yüksek-Düşük Bağlam Boyut Dağılımı 63
Şekil 3. Çizgi Filmlerdeki Dolaylı-Dolaysız Olumsuz Geribildirim Boyut Dağılımı 65
Şekil 4. Çizgi Filmlerdeki Dar Güç Aralığı – Geniş Güç Aralığı Boyut Dağılımı 66
Şekil 5. Çizgi Filmlerdeki Erkeksilik – Kadınsılık Boyut Dağılımı 69
Şekil 6. Çizgi Filmlerdeki Yüksek – Düşük Derecede Belirsizlikten Kaçınma Boyut Dağılımı 72
Şekil 7 Çizgi Filmlerdeki Uzun – Kısa Yönelim Boyut Dağılımı 75
Şekil 8 Çizgi Filmlerdeki Zevke Düşkünlük – Kendini Kısıtlama Boyut Dağılımı 77
Şekil 9 Çizgi Filmlerdeki Monokronik – Polikronik Boyut Dağılımı 78
Şekil 10 Çizgi Filmlerdeki 9 Kültürel Boyutlar Dağılımı 83

BÖLÜM 1

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problemi, amacı, önemi, sınırlılıkları ve tanımları ile ilgili açıklamalara yer verilmektedir.

1.1 Araştırmanın Problemi

Kültür kavramı Latin dilindeki "cultura" kelimesinden gelmektedir ve ikamet etmek, yetiştirmek, korumak ve ibadetle onurlandırmak gibi anlamlar içermektedir (Raymond Williams'tan akt., Binark, 2006). Antropolojik bir çalışmada "kültür" kavramı, kültürü "toplumun bir üyesi olarak insan tarafından edinilen bilgiyi, inancı, sanatı, ahlakı, hukuku, gelenekleri ve tüm diğer beceri ve alışkanlıkları da kapsayan karmaşık bütün" şeklinde tanımlayan Tylor (1871) tarafından ilk kez kullanılmıştır (akt: Berry, Poortinga, Breugelmans, Chasiotis ve Sam, 2013, s.224). Günümüzde ise kültür kavramı için yaygın olarak kullanılan iki tanım önerilmektedir. Bu tanımlardan birine göre kültür, "insanoğlunun sosyal kalıtımının toplamı"dır (Linton, 1936'dan akt., Berry ve diğerleri, 2013, s. 224). Diğer tanıma göre de kültür, "insanoğlunun çevresinin insan eliyle yapılmış kısmı"dır (Herskovits, 1952'den akt., Berry ve diğerleri, 2013, s.224).

Kağıtçıbaşı (1998) kültür kavramının yaklaşık 164 farklı tanımı bulunduğundan söz etmektedir. Bununla birlikte antropolog Kroeber ve Kluckhohm (1952), kültür kavramına ilişkin tanımların 6 grupta sınıflandırılabileceğini belirtmektedir. Bunlar betimleyici tanımlar, tarihsel tanımlar, normatif tanımlar, psikolojik tanımlar, yapısal tanımlar ve genetik tanımlardır (akt: Özkul, 2008).

Kültür ve insan arasında karşılıklı etkileşim vardır. Kültür insanı etkilerken insan da kültürü etkilemektedir. Günümüzde özellikle bilgi ve iletişim teknolojilerinde ve ekonomide yaşanan gelişmelere bağlı olarak milyonlarca insan küresel bir ortamda yaşamakta ve çalışmaktadır. Küreselleşme, kültürel farklılıkları ortadan kaldırmak bir yana kültürel farklılıklara karşı daha da duyarlı olma gereksinimini arttırmaktadır. Bu nedenle

günümüzde çalışma yaşamında başarılı olabilmek için sadece bir kültürün özelliklerini biliyor olmak yeterli değildir; farklı kültürleri de tanımak gerekmektedir.

Küreselleşme nedeniyle kültürlerarası iletişimin önemi artmış, dolayısıyla da kültür ve iletişim arasındaki ilişki üzerinde daha çok durulmaya başlanmış, bu alanda yapılan çalışmaların sayısı da artmaya başlamıştır. Kültürlerarası iletişim alanında yapılan araştırmalar sonucunda da farklı kuramlar öne sürülmüştür.

Gelişim psikolojisi açısından değerlendirildiğinde, çocukların genellikle 10 yaşına kadar içinde yaşadıkları toplumun temel değerlerini öğrendikleri belirtilmektedir (G.Hofstede, G.J. Hofstede ve Minkov, 2010). Bu yaşa kadar çocuklar toplumsal rolleri, normları, değerleri, ahlaki kuralları, yazılı ve yazısız kuralları öncelikle kendi ailesinden olmak üzere, okuldan, yazılı/sözlü ve görsel/işitsel medyadan öğrenmektedir.

Günümüzde medya yayınlarının içinden televizyon en yaygın kullanılan kitle iletişim aracıdır ve hayatın neredeyse tüm alanlarına etki ederek hayat tarzlarının şekillenmesinde rol oynamaktadır (Çocuk Programları ve Bu Programlarda Yayımlanan Reklamların İçerik Analizi Araştırması, 2008). Televizyon, farklı kültürlerin dünyanın birçok farklı yerine kısa zamanda ulaşmasına olanak sağlamaktadır. İnsanlar genellikle haber almak, bilgi edinmek ve eğlenmek için televizyon izlerler. Ebeveynler de çoğu zaman çocuklarına kitap okumak yerine televizyonda ya da internette yayınlanan çizgi filmileri izlettirme eğilimindedirler. Bu, onlara hem çocuklarını oyalama hem de kendi işlerine bakabilme şansı vermektedir.

Televizyon izlemenin çocuklar üzerindeki etkileri konusunda psikoloji ve eğitim alanında pek çok araştırma yapılmıştır. Bu araştırmalar gelişimin farklı alanlarıyla ilgili olabilmektedir. Araştırmalarda sıklıkla ele alınan konular arasında, televizyon izlemenin çocukların konuşma, hayal kurma becerisini, kişisel, bilişsel ve sosyal gelişimi ile davranışlardan nasıl etkilendiği gibi konular yer almaktadır.

Evra ve Kline'a göre, okul öncesi dönemdeki çocuklar, tepkileri ve hareketleri güdülerle ve sonuçlarla bağdaştıramadıkları için televizyonda gördüklerini taklit etmektedirler (akt: Klinger, 2006). Bu dönemdeki çocuklar bireysel ve toplumsal

süreçlerdeki değişikliklerden yetişkin insanlara göre daha fazla etkilenmekte ve değer yargılarını daha kolay benimsemektedirler (Akıncı ve Güven, 2014).

RTÜK (2006) tarafından yapılan araştırmanın sonuçlarına göre okul öncesi çocukların %72'sinin en çok izlediği televizyon programı çizgi filmdir (akt: Akıncı ve Güven, 2014). Bunun sebebinin kolay ulaşabilirlik, duyguları tatmin edici bir araç olması, görsel ve işitsel zenginlik sunması düşünülmektedir.

İzlenilen çizgi filmler de çocuklar için birer sanal ortam oluşturmakta ve bu ortam onların davranışlarını etkilemektedir. Sevilen çizgi filmleri izleme süreci çocuklar için rahatlatıcı ve haz verici etki yaratmaktadır. Çocuklar kendilerini rahat hissettiklerinde sunulan bilgi ve mesajları daha iyi algılamakta ve özümsemektedirler. Öcel'e göre çizgi filmlerin çocukların tutum ve davranışlarını belirlemesi ve pekiştirmesinde etkisi yoğundur (Öcel, 2002).

Farklı kültürlerde üretilen çizgi filmlerin doğal olarak farklı kültürel özellikleri yansıtmaları beklenir. Çocukların içinde yaşadıkları toplumun kültürünü öğrenme yollarından biri, küçük yaşlardan itibaren televizyonda izledikleri çizgi filmlerdir. Bu düşünceden hareketle, bu çalışmada Rusya, Türkiye ve Kanada yapımı çizgi filmlerin kültürel özellikleri incelenecektir. Araştırmanın problemini okul öncesi çocuklar için hazırlanan çizgi filmlerin (Can, Belka ve Strelka, Caillou) bazı kültürel boyutlar açısından aralarındaki benzerliklerin ve farklılıkların ortaya çıkarılması oluşturmaktadır.

1.2 Amaç

Bu araştırmanın temel amacı, Rusya yapımı çizgi film Belka ve Strelka, Türkiye yapımı çizgi film Can ve Kanada yapımı çizgi film Caillou adlı çizgi filmleri, kültürlerarası karşılaştırmalarda sıklıkla kullanılan bazı boyutlar açısından incelemektir. Bu genel amaç doğrultusunda, araştırmada aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır.

1. Rusya, Türkiye ve Kanada yapımı çizgi filmler, kültürlerarası karşılaştırmalarda kullanılan ve aşağıda belirtilen boyutlarda hangi konumda (0 – 100 arasında) yer almaktadır?
   1.1.Bireycilik – toplulukçuluk

1.2.Yüksek - düşük bağlam

1.3.Dolaylı - dolaysız olumsuz geribildirim

1.4.Dar - geniş güç aralığı

1.5.Erkeksilik – kadınsılık

1.6.Yüksek - düşük derecede belirsizlikten kaçınma

1.7.Uzun - kısa vadeli yönelim

1.8. Zevke düşkünük - kendini kısıtlama

1.9.Monokronik - polikronik

2. Rusya, Türkiye ve Kanada yapımı çizgi filmlerin bu araştırmada incelenen boyutlarda bulundukları yer (konum) açısından fark var mıdır?. Varsa bu farklılık hangi boyutlardadır?

1.3 Önem

Televizyon yayınları içinde çizgi filmler, görsel özellikleri nedeniyle çocukların en fazla ilgisini çeken programlardan biridir. Türkiye'de televizyon kanallarının artmasıyla birlikte yerel ve özel kanallarda birçok kültürden çizgi filmler yayınlanmaktadır. Bu çalışma, çizgi filmlerin kültürel özelliklerinin ele alınması nedeniyle önemlidir. Bunun nedeni çocukların televizyonda izlediği çizgi filmlerin, onların yeni kültürel özellikleri tanımasını sağlaması ve dolayısıyla da toplumsallaşmasını etkilemesidir. Özellikle okul öncesi dönemdeki çocuklar televizyonda gördükleri davranışlardan yetişkin insanlara göre daha fazla etkilenmekte ve bu davranışları özümsemektedirler. İnclenen 9 kültürel boyutlar bireylerin davranışlarındaki benzerlik ve farklılıkların kapsamlı bir şekilde resmettiği düşünülmektedir. Bu çalışma ile elde edilen bulguların, televizyon yayınları kadar okul öncesi eğitim ve ailede anne babaların farkındalık kazanmaları açısından da önemli görünmektedir. Farklı ülkelere ait çizgi filmler o kültürlere ait değerleri yansıtmaktadır. Ebeveynler çocuklarına Kanada yapımı çizgi filmler izlettirirken özerklik, bağımsızlık, rekabet, planlılık gibi kültürel özellikleri kazandırırken, Türkiye yapımı çizgi filmlerde kişisel ilişkiler, büyülere saygı ve itaat gibi özellikler kazandırmaktadır.

Kültürel karşılaştırmada 3 farkı ülkeye ait çizgi filmin seçilmesi o ülkelere ait farklı kültürel boyutların çizgi filmler yoluyla daha belirgin olarak ortaya çıkarılması açısından

önemlidir. Okul öncesi çağdaki çocuklar bu 3 kültüre ait çizgi filmlerden hangi kültürel değerleri kazanabilecekleri açısından fikir vermektedir. 2009 yılında Nielsen Araştırma Kuruluşu'nun yaptığı araştırmaya göre 2-5 yaş arasındaki çocuklar haftada 32 saat televizyon izlerken 6-8 yaş arsındaki çocuklar ise haftada 28 saat televizyon izlemektedirler. Bu durum onların okula başlamalarından kaynaklandığı düşünülmektedir. Bu sonuçlar göstermektedir ki; çizgi filmleri en çok okul öncesi çağdaki çocuklar izlemektedir. Dolayısıyla en çok etkilenenlerde bu yaştaki çocuklardır. Çocukların günümüzde farklı kültürlere ait çizgi filmleri seyredebilmesi küreselleşmenin bir sonucu olarak düşünülebilir.

Bu araştırmada üç farklı kültüre ait çizgi film izlendiğinde küreselleşmenin etkisine rağmen kültürel farklılıkların var olduğunun tespit edilmesi önem arzetmektedir.

1.4 Sayıltılar

1. Televizyonda yayınlanan çizgi filmler, yapımcı ülkenin kültürel özelliklerini taşır.

1.5 Sınırlıklar

Araştırma 1996 ve 2016 yılları arasında televizyonda yayınlanan popüler Rusya, Türkiye ve Kanada yapımı çizgi filmler ve bu araştırmada ele alınan bireycilik-toplulukçuluk; yüksek - düşük bağlam; dolaylı - dolaysız olumsuz geribildirim; dar - geniş güç aralığı; erkeksilik – kadınsılık; yüksek - düşük derecede belirsizlikten kaçınma; uzun - kısa vadeli yönelim; zevke düşkünük - kendini kısıtlama ve monokronik – polikronik kültürel boyutlarla sınırlıdır. Diğer taraftan, Can ve Caillou adlı çizgi filmler Türk televizyonlarında yayınlanırken Belka ve Strelka adlı çizgi film yayınlanmamaktadır.

1.6 Tanımlar

Kültür: Bir toplumun tarihsel süreç içinde ürettiği ve kuşaktan kuşağa aktardığı her türlü maddi ve manevi özelliklerin bütünü.

Kültürel boyut: Kültürleri betimlemek ve farklı kültürleri birbirleriyle karşılaştırmak için kullanılan yapılar.

Kültürel değerler: Bir toplumda neyin önemli ve önemsiz, neyin doğru ve yanlış, neyin kabul edilebilir ve edilemez olduğunu belirten ölçütler.

BÖLÜM 2

KURAMSAL YAPI VE KONU İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde konu ile ilgili kuramsal çerçeve ayrıntılı bir şekilde ele alınarak ilgili araştırmalara yer verilmiştir. Öncelikle kültürlerarası ve kültürel psikoloji, kültür kavramı, kültürlerarası iletişim kuramları detaylı bir şekilde anlatılmıştır. Son olarak konu ile ilgili araştırmalar özetlenmiştir.

2.1 Kültürlerarası ve Kültürel Psikoloji

Açık ve örtük davranışlar açısından insanlar arasında hem benzerlikler hem de farklılıklar vardır ve bu davranışlarının ortaya çıkması ve gelişmesinde kültürün rolü göz ardı edilemez. Davranış ve kültür arasındaki ilişkiyi ele alan yaklaşımlar, başka bir ifade ile kültürlerarası psikoloji ve kültürel psikoloji, bu benzerlikler ve farklılıklar konusunda farklı varsayımlardan hareket eder. Örneğin Kültürlerarası psikoloji yaklaşımına göre bütün insanlarda psikolojik işlevler ve süreçler aynıdır ama ait oldukları toplumun kültürüne bağlı olarak insanlar farklı kültürlerde farklı davranışlar gösterirler. Bu yaklaşımı savunan araştırmacılar insan türü için "psişik birlik"ten söz etmektedirler. İnsanoğlu için ortak psikolojik süreçlerin olduğuna ve kültürlerin altta yatan bu özelliklerin gelişimini ve dışavurumunu şekillendirdiğine inanılmaktadır (Berry ve diğerleri 2013, s.11).

Kültürlerarası psikolojinin bakış açısı, insan türüne ait olan psikolojik işlev ve süreçlerin evrenselliği fikrine dayanmaktadır. Evrensellik kapsamlı bir şekilde hem kültürelarası psikoloji kaynaklarında hem de kültürel antropoloji kaynaklarında tartışılmaktadır. "En geniş anlamıyla evrensellik, insanoğlunun, susuzluk ya da bir tür sosyal organizasyon ihtiyacı gibi temel endişelerinden kaynaklamaktadır" (Malinowski, 1944'den akt., Berry ve diğerleri, 2013, s.12). Davranışsal göstergelerde geniş çeşitlilik olsa da, kuramsal olarak anlamlı olan her psikolojik kavramın her yerde anlam taşıdığı varsayılmaktadır (Berry ve diğerleri, 2013).

Kültür-karşılaştırmalı çalışmalarda temel araştırma stratejisi, bir kültürün üyelerinin, hem ekolojik hem sosyokültürel faktörleri içeren bağlamda çalışma yapmaktır. Gözlenebilen davranışlar, tutumlar ve değerler gibi psikolojik değişkenler bu koşulların sonuçları olarak görülmektedir (Berry ve diğerleri, 2013).

Kültürlerarası psikolojide geçtiğimiz yıllarda araştırmacıların ilgi alanı sosyokültürel değişkenlere, özellikle değerlere doğru kaymıştır. Ülkeler arasında karşılaştırma yapabilmek için de farklı boyutlar önerilmiştir. Örneğin G. Hofstede, G.J. Hofstede ve Minkov (2010), bireycilik-toplulukçuluk, erkeksilik-kadınsılık, geniş-dar güç aralığı, yüksek-düşük belirsizlikten kaçınma, uzun-kısa vadeli yönelme ve heveslilik-kısıtlılık olmak üzere 6 boyut önermiştir.

Kültürlerarası araştırmalar kültürü hem dışsal koşullardan oluşan bir set olarak hem de kişinin kendi içinde oluşan psikolojik özellikler olarak tanımlamakta ve dışsal bağlam ile gözlenen davranış arasında neden-sonuç ilişkilerini varsaymaktadır (Berry ve diğerleri, 2013).

Kültürlerarası psikolojinin sloganı “insan türünün zihinsel birliği” olarak belirlenirken, kültürel psikolojinin sloganı “kültür ve zihin birbirini tamamlar” olarak belirlenmektedir (Berry ve diğerleri, 2013). Kültürel psikolojiye göre, kültür ve davranış özünde birdir ve farklı kültürel bağlamlarda farklı zihinlerin ortaya çıkması muhtemeldir (Berry ve diğerleri, 2013). Shweder’e göre kültürel psikoloji tekdüzelikten ziyade psikolojik çeşitliliğe sahiptir. Kültürel psikoloji psişik tekdüzeliği tekrar değerlendirmeyi ve psikolojik çoğulculuğa dair güvenilir bir kuram geliştirmeyi amaçlar (Berry ve diğerleri, 2013). Buna göre gözlenebilen davranışlardaki farklılıklar temelde farklı psikolojik işlevlerin göstergesidir. Özetle, kültürel psikolojide açık davranışlardaki farklılıklar, altta yatan psikolojik işlev ve süreçlerdeki farklılıkların yansıması olarak yorumlamaktadır (Berry ve diğerleri, 2013).

Kültürel psikologlar dışsal öncüllerin önemini inkâr etmezler, fakat bu koşullar onlar için temel açıklayıcı özellik değildir. Kültürel yaklaşıma göre, Batılı ve Doğuluların arasında tek büyük ayırım benliğin işleyişindedir. Hangi yaklaşım benimsenirse

benimsensin, sonuçta kültür ve insan davranışı arasında sıkı bir ilişkinin olduğu kabul edilmektedir.

2.2 "Kültür" Kavramı

Kültür kavramı Latin dilindeki "cultura" kelimesinden gelmektedir ve ikamet etmek, yetiştirmek, korumak ve ibadetle onurlandırmak gibi anlamlar içermektedir (Binark, 2006). Kültür kavramı yüzyıldan fazla bir süreden beri psikolojide incelenen bir konu olmuştur. Rivers'ın 1901 yılında Yeni Gine'de algı üzerine yaptığı çalışmalar ve Wundt'un 1913 yılında *Völkerpsychology* üzerine çalışmaları, özünde kültür ve davranış arasındaki ilişkiye dair incelemelerden oluşmaktadır (Berry ve diğerleri, 2013). Daha yakın zamanlarda, kültür kavramı uluslararası psikoloji tarihinin en merkezi fikri olarak tanımlanmıştır (Pawlik ve d'Ydewalle'den akt., Berry ve diğerleri, 2013).

Antropolojik bir çalışmada kültür kavramını ilk kez kullanan Tylor (1971) kültürü, "toplumun bir üyesi olarak insan tarafından edinilen bilgiyi, inancı, sanatı, ahlakı, hukuku, gelenekleri ve tüm diğer beceri ve alışkanlıkları da kapsayan o karmaşık bütün" olarak tanımlamıştır (akt: Berry ve diğerleri, 2013).

Kültür kavramı farklı disiplinlerde çeşitli şekillerde tanımlanan bir kavramdır. Bu nedenle de kültür kavramının yaklaşık 164 farklı tanımının bulunduğu belirtilmektedir (Kağıtçıbaşı, 1998). Her disiplin kültüre kendi ilgi alanına göre yaklaşmıştır. Bununla birlikte antropolog Kroeber ve Kluckhohm (1952), kültür kavramına ilişkin tanımların 6 grupta sınıflandırılabileceğini belirtmektedir. Bunlar betimleyici tanımlar, tarihsel tanımlar, normatif tanımlar, psikolojik tanımlar, yapısal tanımlar ve genetik tanımlardır (akt: Özkul, 2008). Kroeber ve Kluckhohn'un kültürün tanımda, kültürün hem somut, gözlenebilir faaliyetler ve insan eserlerini, hem de bunların altında yatan sembolleri, değerleri ve anlamları içerdiğine dair açık bir kabul vardır (akt: Berry ve diğerleri, 2013). Amerikan kültürü ya da Türk kültüründen söz ederken bu toplumlarda yaşayan insanların hayatlarını nasıl kazandıklarına, toplumun ekolojik yönlerine ya da sosyal bağlamın diğer yönlerine atıf yapılabilir. Bu yaklaşımda kültürün dışarıdan tanımlanması söz konusudur. Bir toplumun kendi üyelerinin fikirlerine, inançlarına veya değerlerine atıf yaparak da kültürü tanımlamak mümkündür. Bu durumda da kültürün içeriden tanımlanması söz konusudur.

“Bir kişinin sosyal çevresindeki dil, din, bilgi ve inançların pek çoğu içselleştirilmiştir; kültürün daha önce var olan özellikleri, kültürlenme ve toplumsallaşma süreçleri içerisinde kişinin bir parçası haline gelmektedir” (Berry ve diğerleri, 2013, s.6). Dışsal koşullar ise iklim, ekonomik geçim biçimi, zenginlik ya da yoksulluk, sosyal kurumlar ve uygulamaları gibi unsurlardan oluşmaktadır. Hunt dışsal kültürün özelliklerini “Kültür 1”, içsel kültürün özelliklerini ise “Kültür 2” olarak adlandırmıştır (Hunt, 2007).

Uzun zaman boyunca “Kültür 1” antropolojinin ana odak noktası olmuş ve bu anlayış kültürlerarası psikolojiyi etkilemiştir. Başlangıçta “Kültür 2”, kültürler arasındaki ilk çalışmaları daha az etkilemiş ancak 1970’lerde öne çıkmaya başlamıştır (Berry ve diğerleri, 2013). Kültür 2, insan gelişimi ve eylemi için objektif bir bağlam olarak değil, insanların zihinlerinin içinde yaşayan bir olgudur (Geertz, 1973). Bu yeni bakış, antropolojide daha bilişsel bir yönün yükselmesine yol açmıştır. Romney ve Moore (1998), kültürün mekânının, kültür üyelerinin zihinlerinde bulunduğu fikrini ileri sürmüşlerdir (Berry ve diğerleri, 2013). Bu görüş, kültürel psikolojiye temel oluşturmuştur.

Hong (2009) ise kültürü, düşünmenin, hissetmenin ve insanlarla etkileşime girmenin öğrenilmiş rutinlerinden oluşan bilgi ağları olarak tanımlamıştır (akt: Berry ve diğerleri, 2013). Kültürel psikolojide kültüre bakış açısı zamanla kültürün dışarıda bir yerde olduğu görüşünden ziyade içeride ve bireyler arasında olduğu yönündeki görüşler ağırlık kazanmaya başlamıştır (Berry ve diğerleri, 2013). D’Andrade bu yaklaşımların yanında kültürü ortak bir görüşte ifade etmeye çalışmıştır. Ona göre kültür sosyal katılımla gerçekleşir. İçerisinde içsel-dışsal yapılar, öğrenilen davranışlar ve pek çok türden zihinsel temsiller gibi pek çok öge barınmaktadır (Berry ve diğerleri, 2013). Antropologlar, objektif, subjektif ve bireyler arası anlamlarını da kabul ederek kültüre dair dengeli ve ortak bir görüş belirtmişlerdir. Diğer taraftan kültürlerarası psikologlara göre kültür geçmiş insan davranışının ürünleri ve gelecek insan davranışının şekillendiricilerdir. Kültür kavramı dinamik ve etkileşimli bir yapıya sahiptir ve bu nedenle insanlar kültürü üretmektedirler ve aynı zamanda da ondan etkilenmektedirler. Kültürlerası psikolojinin tamamı, insanların nasıl kültürü oluşturduğu ve kültürlerin insanları nasıl etkilediği üzerinedir (Segall, Dasen, Berry, ve Poortinga, 1999).

2.3 Kültürlerarası İletişim Kuramları

Kültür ve insan arasında karşılıklı etkileşim vardır. Kültür insanı etkilerken insan da kültürü etkilemektedir. Günümüzde özellikle bilgi ve iletişim teknolojilerinde ve ekonomide yaşanan gelişmelere bağlı olarak milyonlarca insan küresel bir ortamda yaşamakta ve çalışmaktadır. Küreselleşme, kültürel farklıları ortadan kaldırmak bir yana kültürel farklılıklara karşı daha da duyarlı olma gereksinimini arttırmaktadır. Bu nedenle günümüzde çalışma yaşamında başarılı olabilmek için sadece bir kültürün özelliklerini biliyor olmak yeterli değildir; farklı kültürleri de tanımak gerekmektedir.

Küreselleşme nedeniyle kültürlerarası iletişimin önemi artmış, dolayısıyla da kültür ve iletişim arasındaki ilişki üzerinde daha çok durulmaya başlanmış, bu alanda yapılan çalışmaların sayısı da artmaya başlamıştır. Kültürlerarası iletişim alanında yapılan araştırmalar sonucunda da farklı kuramlar öne sürülmüştür. Bu alan, geniş çaplı bilimsel ve uygulamalı dalların yayınlarıyla oldukça geniş bir çeşitlilik göstermektedir. Bunlar arasında, dilbilimi, sosyoloji, kültürel antropoloji ve kültürlerarası psikoloji gibi bilimler örnek olarak gösterilebilir.

Kültürlerarası iletişim kuramlarının üç ana sınıfta toplandığı görülmektedir. İlk kuram türü konuşma şekli ile ilgilidir. Bu Philipsen ve arkadaşlarının bir dizi önerme üzerine geliştirdiği ‘Konuşma Kodu Kuramı’dır (Berry ve diğerleri, 2013). Bu kuram, her kültürün farklı konuşma koduyla karakterize edildiğini belirtir ve bu konuşma kodu kültürel olarak farklı psikoloji ve retoriğe işaret etmektedir. Bundan dolayı konuşma, bireysel ve sosyal davranışı içeren her şeyin açıklanabileceğini gösteren ana bir özelliktir.

İkinci kuram değer boyutları ile ilgilidir. Bu kurama verilebilecek ilk örnek Hofstede’in ‘Kültürlerarası Boyut Kuramı’dır. Burada bireycilik – toplulukçuluk, güç mesafesi, kadınsılık – erkeksilik gibi boyutlar incelenir. (Hofstede ve diğerleri, 2010). Değer boyutları aslında iletişim kuramları olarak geliştirilmemiş olsa da iletişimdeki kültürlerarası farklılıkları anlamak için bir çerçeve olarak görülebilir (Berry ve diğerleri, 2013). Değer boyutları için bir diğer örnek ise Hall tarafından geliştirilen ‘Enformasyon Sistemleri Kuramı’dır (Berry ve diğerleri, 2013). Bu kuram, biçimleri açısından kültürleri,

bir tarafta düşük bağlamın diğer tarafta da yüksek bağlamın olduğu doğrusal bir düzlem üzerinde değerlendirmektedir.

Üçüncü kuram türü ise kaygı ve belirsizlik boyutları ile ilgilidir. Bu ise Gudykunst ve arkadaşlarının çalıştığı 'Kaygı ve Belirsizlik Yönetimi Kuramı'dır (Berry ve diğerleri, 2013). Bu kuramdaki fikir etkili iletişim için hem kaygı hem de belirsizliğin yöneltimesi ve belli düzeyde (orta) tutulması gerektiğini savunmaktadır. Bu konuda diğer bir çalışma da Hoftede'in belirsizlikten kaçınma boyutu üzerinedir. Bu boyut insanın belirsiz durumlara ne derece uyum sağlayabileceğini gösteren yapısal ve zihinsel düzenleri içermektedir.

Kültürlerarası iletişim kuramları ve kültürler arası iletişim zorluklarının kaynaklarını inceleyen çalışmalar arasında farklı yaklaşımlar bulunmaktadır. Görgül araştırmaların çoğunluğu iletişim problemlerinin duruma özgü olduğuna işaret ederken, kuramların çoğu ise iletişim farklılıklarını tanımlamak için geniş kültürel boyutlara başvurma eğilimindedir (Berry ve diğerleri, 2013, s. 364).

2.4 Edward Hall'ın Kültürel Faktörleri

Antropolog Edward Hall (1966) zaman, mekân ve hareket konusunda kültürlerarası farklılıklara dikkat çeken ilk araştırmacıdır. Hall'a göre kültür, insanoğlunun içinde bulunduğu çevreyi ya da ortamı ifade eder; insan hayatının her yönüne dokunur ve değiştirir. Kültür, insanın kişiliğini ve duygularını yansıtma biçimi de dâhil olmak üzere kendini ifade etme şeklini, düşünmesini, hareket etmesini, sorunlarını çözme, yaşadıkları şehirleri planlama ve düzenleme biçimini, ulaştırma sistemlerinin işleyiş ve örgütleniş biçimini ve ekonomi ve yönetim sistemlerinin işleyiş biçimini kapsamaktadır. Ancak bu boyutlar üzerinde çok az durulmakta ve insanın davranışlarını derinden etkileyen bu faktörler üzerinde yeterince çalışma yapılmamaktadır (Hall, 1976).

2.4.1 Monokronik ve Polikronik Kültürler

Hall, beyaz Amerikalıların kendi zaman ve mekân sistemlerine esir olduklarını anlatmaktadır ve bu Amerikan zamanını "monochronic" (monokronik) olarak adlandırmaktadır. Amerikalılar her şeyi sıra ile yapmak isterler ve bunu yapabilmek için

açık ya da örtük planlamaya ihtiyaç duyarlar. Var olan sosyal ve diğer çeşitli baskılar Amerikalıları bu monokron hayat tarzına uymaya zorlamaktadır. Ancak Amerikan kültürünün çok çeşitli kültürlerden oluşması ve sürekli farklı kültürden gelen kişilerle etkileşim içinde olunması durumu monokronik düzene uyumu zorlaştırmaktadır (Hall, 1976).

Monokronik zaman (M-zaman) ve polikronik zaman (P-zaman) faaliyetlerinde zaman ve mekân kullanımı iki farklı şekilde gerçekleşmektedir. Birincisinde mekân, zaman sistemine dâhil edilmektedir. Çünkü bu iki sistem işlevsel olaral birbiri ile ilişkilidir. M-zaman planı, bölümlere ayrılmayı ve dakikliği vurgulamaktadır. İkinci olarak P-zaman sistemi birkaç işin aynı anda oluşunu karakterize etmektedir ve bir programa uymak yerine, kişilerin katılımını ve işlemlerin tamamlanmasını ifade etmektedir. P-zamanı, M-zamanından daha az somutsal değer taşımaktadır. P-zamanı şerit veya bir yol yerine bir nokta olarak kabul edilir ve bu nokta kutsaldır (Hall, 1976).

Plan yapılarak zaman bölümlere ayrılır. Bu aynı anda tek bir şey üzerinde yoğunlaşmayı mümkün kıldığı gibi aynı zamanda bağlamdan uzaklaştırır. Planlamada nelerin algılanacağı ve gözardı edileceği, nelerin ilave edileceği ve edilmeyeceği seçilir. Belirli bir süre içinde yalnızca sınırlı sayıda etkinliğe izin verildiği için kişi ve işlemler için bir sistem oluşturur. Kuzey Avrupa geleneğinde yetişen M-zamanlı insanlar için zaman doğrusaldır ve yol ya da şerit gibi bölünmüştür. Gelecek ile geçmiş arasında uzanmaktadır ve somut bir anlamı vardır. Onlara göre zaman, tasarruf etme, harcama, boşa gitme, kaybetme, bulma, hızlanma, yavaşlanma, emekleme ve bitmedir. Bu zaman elementlerinin ciddiye alınması gerekmektedir. Çünkü bu zaman elementleri her şeyin bilinçsiz bir belirleyicisi olarak algılanmaktadır. M-zaman planlamasında doğum ve ölüm hariç tüm önemli faaliyetler planlanır. Özel bir hastane örneğinden yola çıkarsak hastanın doktora muayene zamanı ve refekatçinin sayısının belli olmasını ele alabiliriz. Muayene odasına hasta refekatçisiyle zamanında girer ve zamanında çıkar. Çünkü sırada bekleyenlerin ve her hastanın kendi göre planı olduğu aşikârdır. Zamanın doğru kullanılmaması diğer insanları rahatsız edecektir. Hall'a göre, M-zamanlı insanlar planlarını gerçekle ilişkilendirerek kendilerinden uzaklaşırlar ve bağlam deneyimini daha geniş bir anlamda reddederler (Hall, 1976).

Polikronik insanlar aynı anda birkaç kişi ile etkileşimde bulunabilmektedirler. Araplar ve Türkler bu konuda örnek gösterilebilir. Onlar için planlamak zordur ya da imkânsızdır. Ancak P-insanlar, M-zamanın tekniklerini öğrendilerse istisna teşkil ettiği söylenebilir. Teorik olarak, toplumsal organizasyon dikkate alındığında P-zamanlı sistemler basit yapılandırma ile karakterize edilmiş merkezi denetim talep etmektedir. Bunun nedeni, en üst yönetici sürekli olarak neler olup bittiği konusunda bilgi sahibi olan çeşitli görevdeki kişilere danışmaktadır. Bu insanlar bir bürokrasi yapısı içinde birbiri ile sıkı ve derin ilişki içindedirler ve iyi eğitilmişlerdir. Böylelikle iyi bir bürokratik sistem oluşturulmakta ve iyi bir yönetim hiyerarşisi sağlanmaktadır. Diğer taraftan bir Akdeniz ükesine giden bir turist ya da o ülkelerin birinde yaşayan bir turist oradaki bürokrasilerin yeterince aktif olmadığından bahsetmektedir. Polikronik ülkelerde, grup üyelerinden birinin bürokratik grubun içinde olması ya da bürokratik işlerde yardımcı bir tanıdığının olması hayatı kolaylaştırmaktadır. Hall'a göre bu iki sistemin de güçlü ve zayıf noktarı mevcuttur (Hall, 1976).

2.4.2 Yüksek ve Düşük Bağlamlı Kültürler

Yüksek bağlamlı kültürler mecaz yani ima kültürleridir. Burada düşünceler, açık açık ifade edilmek yerine ima edilerek aktarılmaya çalışılır. Mesajların iletiminde söz dilini kullanmaktan ziyade beden dilini kullanmak daha önemlidir. Belirli bir isteğe doğrudan "hayır" demek bazı kültürlerde kabul edilmeyebilir. Özellikle Japonlarda gözlemlediğiz "evet" kabul sözcüğü aslında kabul değil "söylediğinizi anladım, bakacağım, cevap vereceğim" anlamındadır. "Hayır" şeklinde bir cevap olsaydı bu hafif bir ifade şeklinde karşıdakine değer vermeme anlamı taşıyacaktı. Düşük bağlamlı kültürlerde ise düşünceler doğrudan ifade edilmektedir (Hall, 1976).

Kültürün paradoksu, kültürü tanımlamak için en sık kullanılan sistem olan dilin doğası gereği bu zor görev için yeterince uyarlanmamış olmasıdır. Dil, tüm iletişimi mümkün kılar ve tüm iletişimi sağlar. Fakat düşünceyi veya anlamı bir beyinden diğerine aktarmaya yönelik bir sistem değildir, düşünceleri organize etme ve dile getirmek için oluşmuş bir sistemdir. Kişi, düşünceyi çeşitli şekillerde dile getirir fakat bunları başka insanların beynine ekemez, yani aynı şekilde anlamasını sağlayamaz. Hall'a göre

başkalarının kültürünü anlayabilmek için sadece onların dilini konuşmak ya da başka toplumların kültürleri hakkında kitaplar okumak yeterli değildir. Başkalarının kültürünü anlayabilmek için doğrudan o kültürde yaşamak, o kültüre ait insanlarla doğrudan etkileşimde bulunmak ya da en azından belli kültürü öğrenmek için derslere katılmak gerekir. Başka bir kültürün anlaşılabilmesi için insanın ilk önce kendi kültürü hakkında bilgi sahibi olması ona artı kazançlar sağlayabilecektir.

Statü, aktivite, ortam ve tecrübe bir kişinin algıladığı şeyleri etkilemektedir. Kişiyi etkileyen bir diğer önemli boyut ise kültürdür. Herhangi bir iletişim, yüksek, düşük veya orta bağlamlı olarak nitelendirilebilir. İletişim alanlarında bağlam rolünün önemi yaygın olarak kabul edilmektedir, fakat ilgili süreç nadiren yeterince tanımlanmıştır. Hall, haraket etme, konuşma, bağ, bölgecilik ve kişisel mekân kalıplarına göre kültürleri yüksek ve düşük bağlamlı kültür olarak sınıflandırmaktadır. Örneğin, Amerika ve Kuzey Avrupayı düşük bağlamlı kültürler olarak tanımlanırken; Latin Amerika, Asya Afrika ve Akdeniz ülkelerini yüksek bağlamlı kültürler olduklarını öne sürmüştür.

İnsanın kendisiyle dış dünya arasındaki seçiciliğine dair farkındalığı, yüksek – düşük- bağlam süreci ile yakından ilişkilidir. Ölçek düşükten yüksek seviyeye doğru ilerledikçe, seçiciliğe dair farkındalığı artmaktadır. Bundan dolayı yüksek bağlamlı kültürler içerdekilerin ve dışarıdakilerin düşük bağlamlı kültürlerden daha fazla ayrım yapmaktadır.

Hall, *Beyond Culture* kitabında, senkronize etmekten (syncing) bahsetmektedir. Etkileşim sırasında insanlar ya birlikte hareket ederler -kısmen veya tamamen- ya da etmezler ve birlikte haraket etmeyenler edenlere bozucu etki yaratır. Birdwhistle'nin (1952) *Introduction to Kinesics* yayını vücut hareketine ilişkin teknik çalışmaların başlangıcı olmuştur (Hall, 1976). O zamandan beri çok sayıda araştırmacı ve bilim insanı Birdwhistle'nin çalışmasından etkilenmiştir. Temel olarak, etkileşim içindeki insanlar bir tür dansta birlikte hareket eder, ancak senkronlu hareketlerinden haberdar bile değildirler. Hall'a göre senkronlu olmak iletişimin bir türüdür. Vücut dili sözel iletişime göre nadiren yalan söyler. William Condon 1960'larda bu alanda çalışırken insanların her vücut haraketinin kelimelerle, göz kırpma ile ve hecelerlerle senkronize olduğunu ortaya koymuştur. Condon kendi çalışmasında, iki insan konuşurken kayıt eden

elektrokardiyografik kalemlerin aynı şekilde haraket ettiğini bulmuştur. Bu, insanların dil ve vücut haraketleri yoluyla ifade edilen kültüre özgü ritim ile birbiriyle iletişim kurduklarını göstermektedir. Yüksek bağlamlı kültürlerde senkronizasyon, düşük bağlamlı kültürlere göre daha farkedilebilirdir. Sözel olmayan sistem, etnik kökenle sıkı bir şekilde bağlıdır (Hall, 1976).

Dilsel kod bağlamsız olarak verildiğinde mesajın ancak bir parçası iletilebilmektedir. Yüksek bağlamlı kültürlerde iletilmek istenen bilgi, mesajın kendisinde olmaktan çok mesajın verildiği ortamdadır. Düşük bağlamlı kültürlerde ise tam tersi olarak, iletilmek istenilen bilgi sözel mesaj ile açık bir şekilde verilmektedir. Bu kültürde dinleyicinin sözel mesajla iletilen bilgiyi deşifre etmek için ortamsal ipuçlarına ihtiyacı yoktur. Edward Hall, yüksek ve düşük bağlamlı iletişim arasındaki farklılıkları tanımlarken sıklıkla evlilik benzetmesini kullanmıştır. Yüksek bağlamlı kültürler, tıpkı uzun evlilik hayatındaki gibi uzun ortak tarihi paylaşırlar. Bu toplumlar, genellikle bağlantı ağları nesilden nesile geçerek toplum üyeleri arasında daha fazla ortak bağlam yaratan, ilişki yönelimli toplumlardır. Örneğin, Japonya, tektür nüfusu ve önemli bir bölümünde dış dünyaya kapalı olduğu binlerce yıllık ortak tarihiyle, bir ada toplumudur. Bu binlerce yıl boyunca, insanlar birbirlerinin mesajlarını yakalama, "havayı okuma", konusunda ustalaşmışlardır (Meyer, 2014, s. 47). Buna karşın, sadece birkaç yüz yıllık bir ortak geçmişi olan ABD, çeşitli ülkelerden gelen göçmenlerden şekillenmiştir. Çok az ortak bağlamları olduğu için, Amerikalılar bir mesajı karşıdaki kişiye anlam karmaşası yaşatmadan basit ve açık bir şekilde vermektedir. Diğer önemli nokta ise, yüksek bağlamlı kültürlerin dillerinin kelime saysı daha azdır ancak eş sesli kelime sayısı daha fazladır. Örneğin Fransızca, İnglizce'den daha yüksek bağlamlı bir dildir ve İngilizce, Fransızca'dan yedi kat daha fazla kelime içermektedir (500.000'e karşı 70.000) (Meyer, 2014). Aynı zamanda Fransızca'da birçok kelimenin birçok anlamı vardır, dinleyici hangi anlamın ne zaman kullanıldığını deşifre etmek için bağlama dikkat etmektedir (Meyer, 2014).

Yüksek bağlamlı kültürlere ait insanlar kalabalık ailelerde büyüdükleri ve çok nüfuslu ülkelerde yaşadıkları için ailesel ve toplumsal bağları oldukça değerli ve güçlüdür. Örneğin, Japonya'da bir birey için iş yeri, bir tür aile olarak algılanmaktadır. Bu bağı güçlendirmek için ve "ailenin" sadık üyesi olabilmek için bu kişi oldukça çok zaman ve

çaba harcamaktadır. Yüksek bağlamlı kültürlere ait insanlar ilişkilere büyük önem vermektedir ve kurulan ilişkileri kolay kolay bozmamaktadır. Bunun tersine, düşük bağlamlı kültürlere ait insanlar daha çok çekirdek ailelerde büyümektedir ve az nüfuslu ülkelerde yaşamaktadırlar. Dolasıyla, düşük bağlamlı insanlar, yüksek bağlamlı insanlar kadar ilişkilere önem vermemektedir ve kurulan ilişkilerden daha kolay vazgeçmektedirler. Düşük bağlamlı kültürler başka insanlarla ilişkiler kurmaktansa, kendi hedeflerine ulaşma eğilimindedirler.

Hall'a göre kültürden kültüre değişen diğer önemli unsur ise kişisel mekândır. Hall, kişisel mekân ve insanların bu mekânla kurulan bağlantılarını inceleyen çalışmayı *Proxemics* olarak adlandırmaktadır. Bu çalışmanın bulgularına göre yüksek bağlamlı kültürlerin kişisel mekânı, düşük bağlamlı kültürlere göre daha küçüktür. Örneğin, Araplar ya da Çinler birbiriyle yüz yüze konuşurken birbirine daha yakın durma eğilimindedirler. Ancak, düşük bağlamlı kültürlere ait insanlar yüz yüze konuşurken birbirinden daha uzak durma eğilimindedirler.

Bazı insanların kendi malına ya da yerine olan sahiplik duygusu diğer insanlara göre daha yüksektir. Hall bu sahiplik duygusunu *bölgesellik* olarak tanımlamaktadır ve farklılığın kültürden kaynaklandığını öne sürmektedir. Örneğin, Japonların birlikte banyo yapma geleneği düşük bölgecilik duygusunu yansıtmaktadır. Hall (1976), düşük bölgesellik duygusunu, yüksek bağlamla ilişkilendirmektedir.

2.5 Geert Hofstede Ulusal Kültürel Boyutlar Kuramı

Hollandalı bir sosyal psikolog olan Geert Hofstede 1980'den sonra 76 ülkede yaptığı bir dizi araştırmalar sonucunda kültürel boyutlarla ilgili çalışmasını oluşturmuş ve bu çalışma ile bu konuda yapılan birçok araştırmaya temel kaynak teşkil etmiştir. Hofstede, kültürü zihin yazılımı olarak görmektedir. Ona göre kültür toplumsal bir olgudur çünkü bu aynı toplumda yaşayan insanlar arasında paylaşılmakta ve öğrenilmektedir. Kültür toplumsal oyunun yazılmayan kurallarından oluşmaktadır. Kültür bir grubun üyelerini diğer grubun üyelerinden ayırt etmek için toplumsal zihinsel yazılımdır.

Hofstede'a göre kültürel farklılıklar farklı yollarla kendini göstermektedir. Kültürün göstergelerini soğanın katmanlarına benzetmektedir. En iç katman değerleri temsil ederken sonraki katman dini törenler daha sonraki katman kahramanlar ve en dış katman sembollerden oluşmaktadır.

Semboller, kelimeler, resimler, giyim kuşam, saç modeli, bayrak, beden dili ve nesnelerden oluşmakta ve sadece o kültüre ait olan insanlar tarafından anlamlandırılmaktadır. Yeni semboller kolay geliştirilmekte ve eski olanlar kaybolmaktadır. Semboller bir kültürden diğer bir kültüre sürekli olarak kopyalanmaktadır. En dış katmanda bulunduğu için yüzeyseldir ve kolay değişebilmektedir.

Kahramanlar ölmüş ya da yaşayan gerçek ya da gerçek olmayan insanlardır. Bu insanın özellikleri sahip olduğu kültür tarafından övülmekte ve bu insan model alınmaktadır.

Dini törenler toplumsal eylemler olup önemli bir yere sahiptir. Dini törenler selamlaşma, saygı, seremoniler gibi ögelerden oluşmaktadır. Semboller, kahramanlar ve dini törenler uygulamalar adlı başlık altında da yer almaktadır.

Kültürün çekirdeği değerlerden oluşmaktadır. Değerler kişinin tercihlerini etkilemekte iyi-kötü, temiz-kirli gibi karşı uçlar arasında ayrım yapmasını sağlamaktadır. Hofstede'a göre insan 10-12 yaşlarına kadar kültürün göstergelerini bilinçsiz bir şekilde öğrenmektedir. Bu yaşlardan sonra bilinçli bir öğrenme süreci başlamaktadır (Hofstede ve diğerleri, 2010).

Hofstede ilk olarak bireycilik-toplulukçuluk, geniş-dar güç aralığı, kadınsılık-erkeksilik ve yüksek-düşük derecede belirsizlikten kaçınma kültürel boyutları geliştirmiştir. Daha sonraki yıllarda Minkov ile yaptıkları ortak çalışmaların sonucunda uzun-kısa yönelim ve kendini kısıtlama-zevkine düşkünlük olan iki kültürel boyutu da önceki boyutlara eklemişlerdir (Hofstede ve diğerleri, 2010).

2.5.1 Bireycilik ve Toplulukçuluk

Kültürün üyelerinin kendilerini nasıl tanımladıkları ile ilgilenen boyuttur. Bireyci kültürlerde kişiler kendilerini toplumdaki diğer kişilerden bağımsız olarak tanımlarlar. Kendi istekleri ve hedefleri doğrultusunda hareket ederler. Toplulukçu kültürlerde kişiler kendilerini ailelerinin veya önemli hissettikleri toplulukların bir parçası olarak tarif etmektedirler ve topluluğun çıkarlarını kendi çıkarlarının önüne tutmaktadırlar (Hofstede ve diğerleri, 2010).

2.5.2 Güç Aralığı

Bu boyut toplumda zayıflar ve güçlüler arasındaki ilişki üzerine kuruludur. Güç aralığı, dar güç aralığı ve geniş güç aralığı olarak ikiye ayrılmaktadır. Dar güç aralığının olduğu ülkelerde toplumdaki zayıflar daha demokratik ve eşitlikçi ilişkiler beklerler. Örneğin dar güç aralığının tecrübe edildiği ortamlarda çalışanlar üstleri ile iletişimlerinde daha rahattırlar ve alınan kararları eleştirebilirler. Hofstede'ın araştırmalarına göre "dar güç aralığı" batılı ülkelerde daha sık görülür. Geniş güç aralığı ise Asya ülkelerinde görülür. Zayıf olanlar otoriteyi kabullenirler ve sorgulamazlar; hiyerarşiye uyarlar (Hofstede ve diğerleri, 2010).

2.5.3 Erkeksilik ve Kadınsılık

Erkeksilikte, erkeklere özgü klişeleşmiş iddiacılık, rekabet, hırs gibi değerler; kadınsılıkta ise ilişkilere verilen değer, eşitlik, yaşam kalitesi gibi kavramlar öne çıkar. Erkeksi kültürlerde bireyler güç ve başarıyı ön planda tutarlar. Bu kültürün egemen olduğu toplumlarda kadın ve erkek rolleri arasında kesin ayrım vardır. Uyuşmazlıklar tartışılarak çözülür. Kadınsı kültürlerde kişiler arası uyum ve anlaşma önemlidir. Mutluluk ve huzur, başarı ve güç elde etmekten daha ön planda tutulur (Hofstede ve diğerleri, 2010).

2.5.4 Belirsizlikten Kaçınma

Bu boyut kültürün üyelerinin bilinmeyen karşısındaki korku ve tedirginliğini ölçer. Yüksek belirsizlikten kaçınan toplumlarda kişiler net, açık kurallar isterler. Gelecekteki belirsizliğe karşı toleransları düşük ve bu sebeple kaygı seviyeleri daha yüksektir. Kaygıları azaltmak ve geleceğe yönelik belirsizliği gidermek adına düşük derecede belirsizlikten kaçınan toplumlara göre kurallar sıkı ve fazladır. Düşük belirsizlikten kaçınan kültürlerin belirsizliğe karşı toleransları daha yüksektir. Bu tür toplumlarda kurallar az ve esnektir. Yaşamdaki değişiklikler onlara daha az kaygı vermektedir (Hofstede ve diğerleri, 2010).

2.5.5 Uzun ve Kısa Vadeli Yönelim

İnsanların çabalarının, planlarının, hedeflerinin yakın zamana ya da uzun zamana göre değerlendirilmesini kapsamaktadır. Uzun yönelimli kültüre sahip toplumlar daha uzun vadeli hedefler belirlemekte ve bu hedeflere ulaşmak için sebat göstermektedirler. Bu toplumlardaki çocuklara küçük yaşlarından itibaren tasarruf etme ve tutumluluk öğretilmektedir. Kısa yönelimli toplumlarda ise daha kısa vadeli hedefler belirlenmekte ve sonuçların hızlı alınması eğilimindedirler (Hofstede ve diğerleri, 2010).

2.5.6 Zevke Düşkünlük, Hoşgörü ve Kendini Kısıtlama

Zevkine düşkün toplumlarda boş zaman, eğlenme ve arkadaşlık önemli bir yere sahiptir. Bu tür toplumlarda insanlar daha çok iyimser ve mutlulardır. İnsanlar kendi hayatlarını kendilerinin kontrol ettiğini düşünmektedirler. Buna karşın kendini kısıtlayan toplumlarda ise boş zaman, eğlenme ve arkadaşlık daha az öneme sahipken tasarruf yapmak önemlidir. Daha karamsar bir toplum olmasının yanında kendine ait hayatlarının kontrolünün kendilerinde olmadıklarını düşünmektedirler (Hofstede ve diğerleri, 2010).

2.6 Meyer'in Doğrudan Olumsuz Geribildirim ya da Dolaylı Olumsuz Geribildirim Boyutu

Meyer performans değerlendirme ve olumsuz geribildirim sunma biçimlerini araştırmıştır. Ona göre farklı kültüre sahip insanlar iletişim sürecinde birbirlerine doğrudan veya dolaylı olumsuz geribildirim vermektedirler. Daha açık sözlü kültürler olumsuz geribildirimleri açık ve doğrudan karşısındakine verme eğilimindedirler. Çoğu zaman "kesinlikle", "tamamen" gibi yükseltici kelimeler olumsuz geribildirim verilirken kullanılmaktadır. Dolaylı kültürler daha çok dolaylı olumsuz geribildirim vermektedirler. Olumsuz durumu yumuşatmak adına "az çok" "biraz" ve "belki" gibi indirgeyiciler kullanılmaktadır (Meyer, 2014).

2.7 Çizgi Film Kültürü İle İlgili Yurtiçi ve Yurtdışında Yapılmış Çalışmalar

Alanyazına bakıldığında, çizgi film ve kültür aktarımı ile ilgili yurtiçinde ve yurtdışında yapılan çalışmaların yetersiz olduğu görülmektedir. Daha çok çizgi filmlerdeki saldırgan davranışlar ve çizgi filmlerin olumsuz etkileri üzerine çalışmalar yapılmıştır. Aşağıda bu konu ile ilgili olarak yapılan bilimsel çalışmalara yer verilmiştir.

Karakuş'un "Maysa ve Bulut İsimli Animasyon Çizgi Filmin Kültürel Öğeler Açısından İncelenmesi" adlı çalışmasında TRT Çocuk kanalında yayınlanan Maysa ve Bulut isimli çizgi film incelenmiştir. Bu çalışmada çizgi filmlerin kültürel mirasın aktarımında katkısı olup olamayacağı araştırılmıştır. Veriler kategorisel içerik analizi kullanılarak elde edilmiştir. Yörüklerin hayatını anlatan bu çizgi filmde Türk kültürünü yansıtan birçok unsur tespit edilmiştir. Maysa ve Bulut adlı çizgi filmin kültür aktarımı yönünden önemli bir yere sahip olduğu tespit edilmiştir (Karakuş, 2016).

Güzel ve arkadaşlarının 2015 yılında yaptıkları "Çizgi Film, Çocuk ve Toplumsallaşma: Jetgiller ve Taş Devri Örneği" adlı çalışmada, doküman analizi nitel araştırma yöntemi kullanılarak boş zamanı büyük ölçüde televizyon karşısında geçiren çocukların çizgi filmlerden nasıl etkilendikleri araştırılmıştır. Elde edilen bulgulara göre,

elektronik çağda yaşamanın bir sonucu olarak çizgi filmlerin çocukların üzerindeki etkisinin büyük olduğu tespit edilmiştir (Güzel, Soya, Şemin, Şahin, 2015).

İşler'in "Kültürel Ekme Kuramı Bağlamında Türkiye Üretimi Çizgi Filmler ve Çocuk Bilincinin İnşası" adlı çalışmasında çizgi filmlerle ilgili sorunlar tespit edilmeye çalışılmıştır. Bulgulara göre çizgi filmlerde, içerikler şiddetten uzak olarak tasarlanmasına rağmen toplumun kurallarını, işleyişini, kültürünü ve normatif olarak nasıl olması gerektiğini de aktardığı, bunu yaparken popüler siyasal kültüre uyumsallaşmanın da inşa edildiği analiz sırasında ortaya çıktığı savunulmaktadır. Yerli üretim çizgi filmlerin temalarında yoğun olarak aynı kültürel öğelerin tekrarlandığı görülmüş, zenginliğe önem verilmemiştir (İşler, 2014).

Türkmen'e göre kültürün korunması ve aktarılması görevini bir miktar Pepee adlı çizgi filmin sağladığı görülmektedir. Atasözü ve deyimler, parçalar halinde izleyen çocuklara verilmektedir. Aynı zamanda bu kültürel ögelerin doğru kullanımı konusunda da yol gösterilmektedir. Pepee giderek Türk kültürünü kısmi olarak aktaran bir araç haline gelmektedir (Türkmen, 2012).

Mary, 2014 yılındaki "Meksikalı Çaocuklar ve Amerika Yapımı Çizgi Film: Animasyonda Yabancı Kaynaklar" adlı çalışmasında Meksikalı çocukların Amerikan animasyon programı "Dexter's Laboratory" (Dekster'ın Laboratuvarı)'nı nasıl algıladıklarını araştırmıştır. Bu nitel çalışmada, 8-11 yaş aralığında 44 çocuk yarı yapılandırılmış görüşme ve oturumlara katılmışlardır. Her bir oturumda katılımcılar bu çizgi filmden birer bölüm izlemişler ve film bitişinde kültürel ögelerin görünürlüğünü değerlendirmişlerdir. Elde edilen sonuçlara göre çocuklar farklı bir kültüre ait animasyon filmi izlediğinin farkına varmışlar ve Amerikan kültürü öğelerini özellikle büyük yaştaki çocuklar kendi kültürleri ile kıyaslayabilmişlerdir (Mary, 2015).

Yaralı ve Avcı tarafından, 2017 yılında yapılan bir çalışmada "Bir Çizgi Filmin Popüler Kültür Açısından İncelenmesi: Rafadan Tayfa" adlı araştırmada Rafadan Tayfa çizgi filminin, nostalji ile popüler kültür bağlantısını kurmuş olabileceği düşünülmüştür. Televizyonun, en önemli popüler kültür üreticisi ve taşıyıcısı olduğu belirtilmektedir (Yaralı ve Avcı, 2017).

Duman'ın "Dede Korkut Hikâyeleri" Çizgi Filmi Üzerine Kültür ve Dil Aktarımı Bakımından Bir Değerlendirme" adlı araştırmasında çizgi filmlerdeki kültür aktarımı ile ilgili önemli bulgular elde edilmiştir. Türk dünyası ve kültürü için önemli bir yapıt olan "Dede Korkut Hikâyeleri'nin çizgi filminin çekilmiş olmasının, zamanının çoğunu televizyon karşısında geçiren çocuklar açısından faydalı olduğu düşünülmektedir. Bu çizgi filmin her bir bölümünde kültürel kodlara ait unsurlara rastlanmakta ve kültür aktarımı sağlanmaktadır (Duman, 2016).

Yukarıda özetlenen araştırmalarda da ele alındığı gibi, çizgi filmlerin çocuklara kültürü tanıtma veya aktarma gibi bir işlevi yerine getirmesi söz konusudur. Bunu ne ölçüde gerçekleştirebildiği tartışılabilir ise de, bunun bazı araştırmalara konu olduğu görülmektedir. Bu çalışmada Rusya, Türkiye ve Kanada yapımı birer çizgi film örneklem olarak seçilmiş ve bazı kültürel boyutlar açısından incelenmiştir. Ayrıca bu çizgi filmlerin kültürün aktarılmasındaki işlevlerinin de araştırılması amaçlanmıştır.

BÖLÜM 3

YÖNTEM

Bu bölümde araştırma modeli, örneklemi, araştırmada kullanılan kategoriler, verilerin çözümlenmesine ilişkin bilgiler yer almaktadır. Ayrıca araştırmada kullanılan içerik analizi yöntemi, kategorilerin tanımı ve belirlenen kategorilerin güvenirlik sonucuna da yer verilmektedir.

3.1 Araştırma Modeli

Bu araştırma, Rusya, Türkiye ve Kanada yapımı olan ve TV'de yayınlanan çizgi filmleri belli bazı kültürel boyutlar açısından betimlemeyi ve karşılaştırmayı içeren betimsel bir çalışmadır. Bu çalışmada üç farklı ülkenin (Rusya, Türkiye, Kanada) yapımı olan ve televizyonlarda yayınlanan çizgi filmlerin içeriği, içerik analizi yöntemi ile karşılaştırmalı olarak taranacaktır.

3.2 Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Araştırmanın evreni, televizyonda yayınlanan ve 4-7 yaşlarındaki çocuklara hitap eden çizgi filimlerdir. Televizyonlarda bu yaş grubuna hitap eden çok sayıda çizgi film yayınlanmaktadır. Araştırma evrenini, bu yaş grubuna hitap eden ve televizyonlarda yayınlanan çizgi filmler oluşturmaktadır.

Bu araştırmanın örneklemini, üç farklı ülke (Rusya, Türkiye, Kanada) yapımı olan ve televizyonda yayınlanan çizgi filmlerden seçilen toplam 15 bölüm oluşturmaktadır. Örnekleme, her ülkeden 5'er bölüm alınmıştır. Bu çizgi filmler 1996 – 2016 yılları arasında ilgili ülkelerin televizyonlarında yayınlanmıştır. Örnekleme giren çizgi film bölümlerine internet üzerinden erişim sağlanmaktadır.

Araştırmanın örneklemine girecek çizgi film bölümlerini belirlemek için olasılığa dayalı olmayan örnekleme yöntemlerinden "Amaçlı Örnekleme" yöntemi kullanılmıştır.

Yıldırım ve Şimşek'e (2016) göre amaçlı örnekleme, nitel araştırmada aktarılabilirliği artırmak ve olguların değişkenlik gösteren özelliklerini ortaya koymak için kullanılmaktadır. Diğer bir ifadeyle, nitel araştırmada genele ait bilgileri ortaya koymak yerine hem genele hem de özele ait bilgilere ulaşma yönelimi vardır. Bu amaçla araştırmaya dâhil edilen veri kaynaklarının bu farklılığı yansıtacak biçimde seçilmesi önem kazanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Rusya, Türkiye ve Kanada'nın kültürü bazı kültürel boyutlar açısından farklılıklarını betimlemek ve karşılaştırmak amacı ile sadece bu üç ülkelerinin yapımı olan çizgi filimler kasıtlı olarak seçilmiştir. Üstelik yukarıda belirtilen bu üç çizgi film benzer karakterler, yakın yaş grupları, benzer aile yapısı gibi özellikler açısından uygunluk sağlamaktadır. Örneklemin birbirine benzer yapıda seçilmesi kültürel benzerlik ve farkların daha belirgin bir şekilde ortaya çıkmasını sağlanmıştır.

Örnekleme giren çizgi filmler ve bu filmlerle ilgili özet bilgiler aşağıda verilmiştir.

1. Çizgi filmin adı : Belka ve Strelka – Oyunbaz ailesi (Белка и Стрелка-ОзорнаяСемейка).
   Yapımcı ülke : Rusya
2. Çizgi filmin adı : Can
   Yapımcı ülke : Türkiye
3. Çizgi film adı : Caillou
   Yapımcı ülke : Kanada

3.2.1 Belka ve Strelka- Oyunbaz Ailesi

Belka ve Strelka(Белка и Стрелка-ОзорнаяСемейка) 2011 yılından beri çeşitli ulusal kanallarda yayınlanmaktadır. Belka ve Strelka - Oyunbaz ailesi, Artist stüdyoda çekilmiş olan, yapımcılığını Yekatarina Şabanova, senaryosunu Maksim Voznyak ve Yulya Klimoğ'un yazdığı Rusya yapımı bir çizgi dizidir.

Reks, Dina ve Bublik ana çocuk-köpek karakterlerken anne Belka ve baba Kazbek'tir. Anne, uzaya giden ilk köpektir ve sirkte çalışmaktadır. Baba ise güçlü ve cesur bir çoban köpeğidir, uzaya giden köpeklere antrenörlük yapmaktadır.

Reks en akıllı çocuk karakterken aynı zamanda sorumluluk sahibi ve utangaç bir yapıya sahiptir; çevresiyle çok ilgilidir ve kitap okumayı çok sever. Bublik, ailede en küçük ve en yaramaz karakterdir. Dina en büyük kız çocuk karakterdir; sevimli ve neşeli bir yapıya sahiptir. Venya ise sahnelerde bolca yer alan aile dostu fare karakteridir. Anne ve baba işte iken Dina arasıra Reks ve Bublik'le ilgilenmekte ve onlara tavsiyeler vermektedir.

Bu araştırmada Belka ve Strelka - Oyunbaz ailesi çizgi filminin rastgele seçilen beş bölümü şunlardır:

1. Kuzeyin zorlukları
2. Evde yalnızlar
3. Kuluçka makinesi
4. Uzaycı günü
5. Sırt çantalı gezi

3.2.2 Caillou

Yazar Christine L'Heureux ve çizer Helene Desputaux'un kitaplarından televizyona uyarlanan Kanada yapımı çizgi dizidir. Dizi, Caillou adlı 4 yaşındaki bir erkek çocuğun insanlarla ilişkilerini ve günlük yaşamını konu alır. Orijinal dili Fransızca olan dizi, farklı dillere çevrilerek birçok ülkede yayımlanmaktadır. Beş sezondan oluşan Caillou 1997'den beri çeşitli kanallarda yayınlanmaktadır. Caillou'nun babası Boris iyi ve alçakgönüllü bir insan olmakla beraber sakarlık ve becerisizlikleri vardır.

Bu araştırmada Caillou çizgi filminin rastgele seçilen beş bölümü şunlardır:

1. Astronot Caillou
2. Parktaki oyunlar
3. Mıknatıs çılgınlığı
4. Kütüphaneci Caillou
5. Yatıya kalan misafir

3.2.3 Can

Ser Stüdyo'nun çektiği, yapımcılığını Ahmet Öztürk, senaryosunu Vugar Hasani'nin yazdığı Türkiye yapımı bir çizgi dizidir. Can, çizgi filmin dört yaşındaki ana karakteridir. Can uslu ve sakin bir karaktere sahiptir aynı zamanda da kendi ailesine düşkündür. Can, annesi, babası, küçük kız kardeşi Meryem, ağabeyi Murat ve babaannesi ile birlikte yaşamaktadır.

Can'ın babası bir manav annesi ise sosyal yardım derneğinde çalışan bir kadındır. Annesi ev işleri ile uğraşmakla ve çocuklara bakmakla yükümlü iken babası çoğu zaman çalışmakla ve aile geçimini sağlamakla yükümlüdür. Köyde yaşayan dedesi ve anneannesi sık sık Can'nın ailesini ziyaret etmektedir. Can'ın en sevdiği arkadaşı ise kuzeni Mert'tir.

Bu araştırmada Can çizgi filmin rastgele seçilen beş bölümü şunlardır:

1. Can–Anneannem ile Dedem
2. Can-Babaannenin gelişi
3. Babaannem ve ben
4. Hastalandım
5. Kuş kafeste

3.3 Verilerin Toplanması ve Analizi

Bu araştırmada veriler içerik analizi yöntemiyle toplanmıştır. Aşağıda hem içerik analizine ilişkin açıklamalar hem de bu araştırmada kullanılan kategorilere ve analiz sürecine ilişkin ayrıntılı açıklamalar verilmiştir.

3.3.1 İçerik Analizi

İçerik analizi, belli bir iletişimin görünen içeriğinin sistemli, nesnel ve nicel olarak incelendiği bir araştırma tekniğidir (Berelson, 1952'den akt., Öğülmüş, 1991). Söz konusu iletişim, yazılı veya görsel-işitsel türde olabilir. Başka bir tanıma göre içerik analizi, "bir mesajın belli özelliklerinin objektif ve sistematik bir şekilde tanınmasına yönelik

çıkarımların yapıldığı bir tekniktir" (Büyüköztürk ve diğerleri, 2015, s.246). Burada önemli olan, nitel verilerin nicel hale dönüştürülmesidir.

İçerik analizi yalnızca yazılı metinleri incelemede kullanılan bir teknik değildir; resimler gibi görsellerin ve televizyon programlarının incelenmesinde de kullanılmaktadır (Büyüköztürk ve diğerleri, 2015, s. 246). İçerik analizi daha çok kitle iletişim araçlarının incelenmesinde kullanılmıştır (Öğülmüş, 1991). Simon'a göre (1969) bu tür araştırmalarda amaç, kitle iletişim araçlarında zamanla meydana gelen değişiklikleri saptamak, ya da belli bir toplumun kültüründe zamanla meydana gelen değişiklikleri belirtmektir (akt: Öğülmüş, 1991).

Bu yönteme göre elde edilen veriler, daha önceden belirlenen kategorilere veya temalara göre özetlenir ve yorumlanır. Bu amaçla elde edilen veriler, belirlenen kategoriler çerçevesinde sistematik bir biçimde betimlenir. Daha sonra yapılan bu betimlemeler açıklanır ve yorumlanır, neden-sonuç ilişkileri irdelenir ve bir takım sonuçlara ulaşılır. Belirlenen kategorilerin veya temaların anlamlandırılması, ilişkilendirilmesi ve ileriye yönelik tahminlerde bulunulması da, araştırmacının yapacağı yorumların boyutları arasında yer alabilir (Yıldırım ve Şimsek, 2016).

3.4 Çözümleme Kategorileri

Bu araştırma kapsamında, çizgi filmlere yansıyan kültürel farklılıkların belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu nedenle de verilerin sınıflandırılacağı kategorileri belirlemek için kültürlerarası farklılıklar konusunda sıklıkla başvurulan Geert Hoftede, Gert Jan Hofstede, Michael Minkov (2010), Edward T. Hall (1976) ve Erin Meyer (2015)'in çalışmalardan yararlanmıştır.

Hofstede, J.Hofstede ve Minkov (2010), kültürlerarası farklılıkların betimlenebileceği 6 boyut tanımlamışlardır. Bu araştırmada temel kategoriler veya temaları oluştururken yararlanılan 6 boyut şunlardır: Bireycilik-toplulukçuluk, Güç aralığı, Erkeksilik-kadınsılık, Belirsizliğe tolerans, Uzun ya da kısa vadeli yönelim, Zevke Düşkünlük ya da Kendini Kısıtlama. Bu boyutlara ek olarak, bu araştırmada Edward T. Hall (1976) tarafından öne sürülen yüksek ya da düşük bağlamlılık ve monokronik ya da

polikronik boyutları da birer kategori olarak ele alınmıştır. Son olarak da Erin Meyer'in (2015) kültürlerarası karşılaştırmalar için tanımladığı 8 boyuttan biri olan geribildirim verme tarzı, ayrı bir kategori olarak bu araştırmaya dahil edilmiştir. Aşağıda hem bu boyutlar açıklanmış hem de bu boyutları temsil eden kategorilerin tanımına yer verilmiştir.

3.4.1 Bireycilik-Toplulukçuluk Boyutu

Hofstede'e göre bireyci toplumlarda birey olmak ve özgür olmak önemlidir. Bu kültürde insanlar zayıf bağlarla birbirlerine bağlıdır. Bu kültürde her birey kendine ve en yakın aile bireylerine bakmakla yükümlüdür. Toplulukçu kültürde ise biz duygusu ve ilişkiler önemlidir. İnsanlar ait oldukları grupla bütünleşerek hayatı süresince gruba sadakatle bağlı kalmakta ve bu grup tarafından korunmaktadır (Hofstede ve diğerleri, 2010). Toplulukçu kültürlerde sadakat önemli bir unsurdur ve kaynaklar paylaşılmaktadır. Eğer bir üye bir işe ve gelire sahipse gelirini grubun tamamı için harcar. Mesela bir üyenin eğitim masrafları bir grup tarafından karşılanıyorsa, bu üye okuldan mezun olup işe başlayınca gelirini de grup için harcamaktadır. Bireyci kültüre sahip ailelerde ise çocuk küçük yaşta bile kendi parasını kazanmaya başlayınca ailesi gurur duyar ve kazancını kendisinin istediği gibi harcamasını teşvik ederler.

Bu araştırmada çizgi filmlerde verilen mesajların bireycilik-toplulukçuluk kategorisinden hangisine girdiğini belirlemek için aşağıdaki kodlar kullanılmıştır.

1. Bireycilik: Karakterlerin "ben" cümlelerini kullanımı sıklığı (ben)
   Toplulukçuluk: Karakterlerin "biz" cümlelerini kullanımı sıklığı (biz)
2. Bireycilik: Karakterlerin kendi hatalarını itiraf etme sıklığı (suçluluk)
   Toplulukçuluk: Karakterlerin kendi hatalarını saklama sıklığı (utanç)
3. Bireycilik: Karakterlerin kendi fikrini ifade etmesi sıklığı (bireysel fikri)
   Toplulukçuluk: Karakterlerin bir fikri grupla danışarak ifade etmesi sıklığı (grubun fikri)
4. Bireycilik: Karakterlerin mutluluğu dışa vurma sıklığı (mutluluk)
   Toplulukçuluk: Karakterlerin üzüntüyü dışa vurma sıklığı (üzüntü)
5. Bireycilik: Çekirdek aile fertlerinin görünme sıklığı (çekirdek aile)
   Toplulukçuluk: Geniş aile fertlerinin görünme sıklığı (geniş aile)

3.4.1.1 "Ben" ve "Biz" Sözcüğü ve Bunları Barındıran Cümle Kullanımı

Birinci kod ile'ben-biz' sözcüklerinin kullanılma sıklığına bakılmıştır. 'Ben' sözcüğü bireyci kültürü temsil ederken 'biz' sözcüğü toplulukçu kültürü temsil etmektedir. Hofstede' e göre toplulukçu kültürlerde çocuk kendini ben olarak değil biz olarak, yani biz'in bir parçası olarak algılamaktadır (Hofstede ve diğerleri, 2010). Bu onun geniş aile ortamında büyümesinden kaynaklanmaktadır. Bireyci topluluklarda çekirdek aile yapısı yaygındır. Bu tür ailelerde yetişen çocuklar zamanla kendini 'ben' olarak görmektedir. Bu 'ben' kişinin özel kimliğini temsil etmektedir ve başkalarının 'ben'inden ayrı bir yere sahiptir. Bireyci toplumlarda çocuklar küçük yaşlardan itibaren bağımsız birer fert olarak yetiştirilmektedir. Zamanla ailesinden ayrılıp bağımsız bir hayat yaşamaya başlar. Toplulukçu kültürlerde ise bireyin yetişkin olarak bile ailesiyle beraber yaşadığı görülmektedir.

Psikolog ve Dilbilimci Yoshi-Emiko Kashima dil ve kültür arasındaki ilişkileri incelemişlerdir. Onların çalışmalarına göre toplulukçu kültürde konuşulan dilde 'ben' zamiri cümleden atılarak konuşulur. Bu düşme olayı toplulukçu kültürdeki dil yapısına uygundur ve anlam kaybına yol açmamaktadır. Bireyci kültür dilinde ise 'ben' zamiri kullanımı gereklidir ve kullanılmadığı zamanlarda anlam kaybına yol açabilmektedir. Örnek olarak Can adlı Türkiye yapımı çizgi filmin Anneannem ve Dedem bölümünde sabah yataktan kalktığında Can ''- O gün biraz geç kalkmıştım; bayağı susamıştım' 'diye anlatmaktadır. Burada 'ben' sözcüğü kullanılmamakla beraber anlam kaybı yaşanmamıştır.

Araştırma yapılan çizgi filmlerde 'ben' ve 'biz' cümlesinin kullanım sıklığına bakıldığında örnek olarak 'Caillou Astronot' bölümünde Clementine ve Caillou okul bahçesinde oynarken Clementine'nin 'ben mağaraya giriyorum 'cümlesindeki 'ben' sözü bireycilik kültür kodu olarak sayılmıştır. Aynı bölümde Clementine'in'biz şimdi ayıcık oyunu oynayabiliriz' cümlesindeki 'biz' sözcüğü toplulukçuluk kültürü kodu olarak sayılmıştır. Belka ve Strelka ve Cam çizgi filmlerinde Türkçe ve Rusça dillerinde 'ben, biz' gibi zamirler kelime olarak kullanılmasa da kelimelerin ve cümlelerin sonuna getirilen eklerle ifade edilebilmektedir. Bu çalışmada bu tür eklerin olduğu cümleler de ben ve biz cümleleri olarak değerlendirmeye dâhil edilmiştir.

3.4.1.2. Karakterlerin Hatalarını İtiraf Etmeleri ve Saklamaları

İkinci kod olarak çizgi filmdeki karakterlerin hatalarını itiraf etme ve saklama sıklıkları ölçülmüştür. Karakterlerin hatalarını itiraf etmesi bireyci kültürü temsil ederken hatasını saklaması toplulukçu kültürü temsil etmektedir. Hofstede'e göre bireyci kültürde çocukların her şartta doğruyu söylemeleri öğretilmektedir. Bireyci kültürü 'suçluluk kültürü' olarak tanımlamaktadır. Bu kültürde insan toplumun kurallarını bozduğu zaman suçluluk hissetmektedir ve bu duygu kişinin içinden gelmektedir. Toplulukçu kültür ise 'utanma kültürü'dür. Bu kültürde insan bir grup üyesi olarak toplumun kurallarını bozduğu zaman utanma hissi yaşamaktadır. Utanma toplumsal bir hisken suçluluk duygusu ise bireysel bir histir. Utanma hissi yanlış yapılan bir eylemin başkaları tarafından bilinmesi durumunda ortaya çıkar. Diğer bir deyişle utanma hissinin kaynağı bir ihlal değil başkalarının olayı bilmesi durumudur. Suçluluk duygusu ise başkalarının bilip bilmemesine bağlı değildir.

Suçluluk hissine örnek olarak Caillou adlı çizgi filmin 'Kütüphaneci Caillou' adlı bölümünde Rosie ve Caillou'nun bir kitap paylaşımındaki anlaşmazlıkta, kitabın bir sayfasını yırtmasını gösterebiliriz. İlk önce Caillou yırtılan kitabı saklamak istemiş daha sonra ise bunun doğru bir karar olmadığını hissetmiş ve "Biz bunu en iyisi annemize gösterelim" diyerek annesine göstermesinin daha uygun olduğunu belirtmiştir. Bu olay, iki kişinin bilgisi dâhilinde vukuu bulmasına karşın gizlemek yerine annelerine göstermeyi tercih etmişlerdir. Bu durum araştırmada karakterlerin hatalarını gizlememesi ve itiraf etmesi olarak kodlanmıştır.

Utanma hissine örnek olarak Rusya yapımı çizgi film Belka ve Strelka "Evde yalnızlar" bölümünde çocuk karakterler Dina ve Bublik'in birbirini kovalarken bir vazoyu kırması ve bu hatayı annelerinden saklaması gösterilebilir. Anne odaya girdiğinde "Siz neden tartışıyorsunuz?" diye sorduğunda Dina, kırılan vazoyu arkasına alarak gizlemiş ve annelerini kimin çok sevdiğini tartıştıklarını belirtmiştir.

3.4.1.3 Karakterlerin Kendi Fikrini İfade Etmesi ya da Fikirlerini Bir Grupla Danışarak İfade Etmesi

Üçüncü kod olarak çizgi filmlerde karakterlerin kendi fikir ve düşüncelerini üretmesi ve ifade etmesi ya da bir fikri ya da düşünceyi grupla danışarak üretmesi ve ifade etmesi sıklığına bakılmıştır. Toplulukçu kültürlerde çocuklar fikirleri, duruş ve tavırları başkalarından almaktadırlar. Kişiye özel fikirler yoktur. Fikirler grup tarafından belirlenmektedir. Yeni bir olay karşısında oluşturulmuş bir fikir ya da düşünce yoksa bu fikir ailesel bir toplantı yapılıp karar verilir. Bireyci kültüre sahip ailelerde çocuklar yetiştirilirken kendi fikirlerini oluşturmaları teşvik edilir. Eğer çocuk başkalarının fikirlerini yansıtıyorsa bu onun zayıf bir karaktere sahip olduğunun işaretidir.

Karakterin kendi fikir ve düşüncesini üretip ifade etmesine örnek olarak Caillou adlı çizgi filmin "Astronot Caillou" bölümünde Caillou, Xevier ve Clementine hangi oyunu oynayacaklarını tartışırlarken öğretmenleri yanına gelerek ne olduğunu sorar. Caillou durumu anlatarak beraber oynayacakları bir oyun bulamadıklarını söyler. Bu durumda öğretmen şunu sorar: "Neden siz beraber oynayabileceğiniz bir oyun düşünmüyorsunuz?" Caillou biraz düşündükten sonra Clementine'ye şunu söyler: "Sen bir ayı gezegeninde ayı olabilirsin, biz de seni ziyarete geliriz". Bu örnekte öğretmen çocuklara hangi oyunu oynayacaklarını söylemeyerek kendi fikirlerini oluşturmalarını teşvik etmiştir. Bu teşvikten yararlanan çocukların herkesin katılmak istediği oyunu bulmuşlardır.

Karakterin bir fikri ya da düşünceyi grupla danışarak üretmesine örnek olarak Belka ve Strelka adlı çizgi filmin "Astronot günü" bölümünde Dina, Reks ve Bublik televizyon izlerken köpeklerin astronot günü olduğunu öğrenir. Onların anne ve babası da birer astronottur ve onlar için bir hediye hazırlamaya karar verirler. Dina şunu söyler: "Anne ve babamız için hediye hazırlamamız gerekiyor". Reks de şu şekilde cevap verir: "Hadi uzay mekiği çizelim". Bublik ise bunun çocuklar için olduğunu aslında gerçek bir bayram yapmak gerektiğini söyler. Sonunda havai fişek gösterisi yapmaya karar verirler. Bu sahnede yeni bir olaya karşı birbirlerine danışarak fikir ve düşünce üretip karar vermektedirler.

3.4.1.4 Karakterlerin Üzüntü ya da Mutluluğunu Dışa Vurması

Dördüncü kod olarak çizgi filmlerde karakterlerin üzüntü ya da mutluluğunu dışa vurması sıklığı incelenmiştir. Amerikalı psikolog David Matsumoto yüz ifadelerinden duyguları tanıma üzerine kapsamlı bir çalışma yapmıştır. Bu çalışmada öğrenciler farklı fotoğraflardaki yüz ifadelerindeki duyguları üzüntü, kızgınlık, mutluluk, şaşkınlık, tiksinti olarak sınıflandırmışlardır. Bireyci kültüre mensup öğrenciler mutluluğu daha kolay tanımlarken toplulukçu kültüre mensup öğrencilerin üzüntüyü daha kolay tanımladıkları görülmüştür. Hofstede'ın elli ülke için yaptığı çalışmada on beş ülkede bireycilik ve toplulukçuluk boyutunda pozitif korelasyon göstermiştir. Diğer deyişle Hofstede'e göre bireyci kültürlerde mutluluk gösterme teşvik edilirken toplulukçu kültürlerde üzüntüye teşvik edilmektedir.

Araştırılan çizgi filmlerde karakterlerin ağlaması, somurtması ve küsmesi üzüntü duygusu olarak kabul edilmekte; birlikte gülmesi, sevinçten bağırması ve gülümsemesi de mutluluk duygusunu ifade etmektedir.

3.4.1.5 Geniş Aile Fertlerinin ve Çekirdek Aile Fertlerinin Görünmeleri

Beşinci kod olarak geniş aile fertlerinin ve çekirdek aile fertlerinin görünme sıklığına bakılmıştır. Daha öncede belirtildiği gibi bireyci kültürler genelde çekirdek aile yapısına sahipken toplulukçu kültürler ise genelde geniş aile yapısına sahiptirler. Bireyci kültürlerde çocuklar çoğu zaman yükseköğrenime başladığında ailesinden ayrılarak ayrı yaşamaya başlamakta ve daha seyrek görüşmektedirler. Toplulukçu kültürlerde bu nadiren olan bir durumdur. Örnek olarak Can adlı Türkiye yapımı çizgi filmin ana karakteri Can, geniş ailede yaşamaktadır. Aile fertleri anne-baba, ağabey, kız kardeş ve babaannedir. Bölümlerde nine ve dedenin görülmesi toplulukçu aile şekli olarak değerlendirilmiştir.

3.4.2 Yüksek ve Düşük Bağlam Boyutu

Hall' a göre düşük bağlamlı kültürlerde mesajlar göründüğü gibi ifade edilir ve anlaşılır. Bu kültürdeki iletişim açık, basit ve anlaşılırdır. Yüksek bağlamdaki kültürlerde

ise iletişim karmaşık, ince ve katmanlıdır. Mesajlar satır aralarında söylenir ve okunur. Mesajın tamamını anlamak için bağlamsal ipuçlarına dikkat edilir (Hall, 1976).

Hofstede'e göre yüksek bağlamlı iletişim toplulukçu kültürde yaygın iken düşük bağlamlı iletişim bireyci kültürde yaygındır.

Bu boyutta çizgi filmlerde verilen mesajların Yüksek ve Düşük Bağlam Boyutu kategorisinden hangisine girdiğini belirlemek için aşağıdaki kodlar kullanılmıştır.

1. Düşük bağlam: Karakterin zıt görüşü dolaysız bildirmesi sıklığı (hayır)
   Yüksek bağlam: Karakterin zıt görüşü dolaylı bildirmesi sıklığı (evet)
2. Düşük bağlam: Karakterlerin mesajlarının açık ve net olması sıklığı (açık ve net)
   Yüksek bağlam: Karakterlerin mesajlarının imalı ve katmanlı olması sıklığı (imalı ve katmanlı)
3. Düşük bağlam: Karakterlerin grup dışındakilere hoşgörülü davranması sıklığı (evrensellik)
   Yüksek bağlam: Karakterin grup dışındakilere soğuk davranması sıklığı (Tekelcilik)
4. Düşük bağlam: Karakterin beden dilini kısıtlı miktarda kullanması (kısıtlı miktarda beden dili)
   Yüksek bağlam: Karakterin beden dilini belirgin şekilde kullanması (belirgin beden dili)

3.4.2.1. Karakterlerinin Zıt Görüşleri Dolaylı ve Dolaysız Bildirimi

Bu kod ile çizgi filmlerdeki karakterlerinin zıt görüşleri dolaylı ve dolaysız bildirimi sıklığı incelenmiştir. Hofstede'e göre çoğu toplulukçu kültürlerde başka insanlarla direkt çatışma kaba ve istenmeyen bir eylem olarak kabul edilmektedir. "Hayır" sözcüğü nadiren kullanılır. Çünkü bu kelime çatışma ile ilişkilendirilmektedir. "Sen haklı olabilirsin" ya da "bunun hakkında düşüneceğiz". Bunun gibi söylemler nazik bir dille 'hayır' demektir. Aynı zamanda "evet" sözcüğü isteğin illa onay ya da kabul olduğu anlamına gelmez. Bireyci kültürlerde açık bir şekilde kendini ifade erdemdir. Çatışma faydalı bir eylem olarak kabul edilmektedir. Çünkü doğruyu bulmaya yardımcı olmaktadır. Bu kültürlerde "evet" ve "hayır" sözcükleri gerçek anlamında kullanılmaktadır.

Çizgi filmlerde zıt görüşlerin dolaysız olarak bildirilmesine Caillou'nun 'Astronot Caillou' adlı bölümünde Caillou, Clementine ve Xavier hangi oyunu birlikte oynayacaklarını tartışırlarken Xavier şunu söyler: "Hayır, ben uzay mekiği ile oynamak istiyorum". Diğer taraftan zıt görüşlerin dolaylı olarak bildirilmesine Can adlı çizgi filmin "Can hastalandı" adlı bölümünde Can dışarıya çıkmak için annesinden izin ister. Annesi ise şu şekilde cevap verir: "Ama şu an hava çok soğuk öyle değil mi? Evde oynarsan daha güzel olur".

3.4.2.2 Karakterlerin Mesajlarının Açık ve Net Olması ya da İmalı ve Katmanlı Olması

Bu kod ile karakterlerin imalı ve katmanlı anlatımın yer alması ve almamasına bakılmıştır. Daha önce de belirtildiği gibi yüksek bağlamlı iletişim imalı ve katmanlı iken düşük bağlamlı iletişim açık ve nettir. Eğer sahnede katmanlı ve imalı mesajlar yer aldı ise yüksek bağlamlı iletişim ve toplulukçu kültüre ait olarak değerlendirilmektedir.

Katmanlı ve imalı mesaja örnek olarak Can adlı çizgi filmin "Babaannem eve geldi" adlı bölümde Can oyuncağını kaybetmiş ve kahvaltıya moralsiz gelmiş ve kimseye günaydın dememiştir. Buna karşı baba şunu söyler: "Ooo, beyefendi, sana da günaydın". Babanın oğluna asıl sorusu neyin var, bir problem mi var türünden olacakken, o bunun yerine imalı sözcük kullanmıştır.

3.4.2.3 Karakterlerin Grup Dışındakilere Hoşgörülü ya da Soğuk Davranması

Bu kod ile karakterlerin grup dışındakilere hoşgörülü ve soğuk davranması sıklığı incelenmiştir. Hall' a göre insanın kendisi ile dış dünya arasındaki seçici ekranın farkında olma derecesi yüksek-düşük bağlam ile yakından ilişkilidir. Bağlam düşükten yüksek seviyeye doğru ilerledikçe seçicilik sürecinin farkındalığı artmaktadır. Bundan dolayı yüksek bağlamlı kültürlerde grubun içindekilere ve dışardakilere düşük bağlamlı kültürlerden daha fazla ayrım yapıldığı gözükmektedir (Hall, 1976). Hofstede, grup içi ve

grup dışındakilerin arasındaki ayrımcılığın toplulukçu kültürle bağlantılı olduğunu öne sürmektedir.

Belka ve Strelka adlı çizgi filmin ‘Motya Teyze’ adlı bölümünde anne odaya girdiğinde yatağında zıplayan bir domuzcuk görmüş ve şöyle demiştir: “Benim yatağımda bir domuz zıplamakta”. Çocuklar ise annelerine bu domuzcukla dışarda tanışıp onunla arkadaş olduklarını söylemişlerdir. Annesi onlara bu arkadaşlıklarını dışarıda sürdürmeleri gerektiğini söyler ve evindeki domuzcukların kendisine yettiğini söyleyerek bu domuzcuğu evden çıkartır. Bu olay çizgi filmdeki karakterlerin grup dışındakilere soğuk davranmasına bir örnektir.

Caillou adlı çizgi filmin “Caillou yeni arkadaş ediniyor” adlı bölümde Caillou ve dedesi dışarda kumla oynarken onların yanına yabancı bir anne ve bir çocuk gelmiştir. Dedesi çocuğun ismini sorarak Caillou ile tanıştırmış, çocuğun annesi ve Caillou’nun dedesi onları beraber oynamaları için teşvik etmişlerdir. Bu durum çizgi filmde karakterlerin grup dışındakilere hoşgörülü davranması olarak değerlendirilmiştir.

3.4.2.4 Karakterlerin Beden Dilini Belirgin ya da Kısıtlı Miktarda Kullanması

Bu kod ile karakterlerin beden dilini belirgin şekilde kullanması ile kısıtlı miktarda kullanması ölçülmüştür ve bol miktarda kullanması olarak belirlenmiştir. Hall’a göre yüksek bağlamlı kültürlerde düşük bağlamlı kültürlere göre beden dili daha fazla kullanılmaktadır. Yüksek bağlamlı kültürlerde sözel iletişim daha sınırlı olduğundan mesajın doğru anlaşılması için bağlamsal ipuçlarına ihtiyaç duyulmaktadır ve bunlardan biri de beden dilidir. Beden dilinin bol miktarda kullanımına Can adlı çizgi filmin “Anneannem ile dedem” adlı bölümünde nine ve dede Can’a ve onun kardeşine hediye verdiği zaman sevinirken aynı anda zıplamaktadır. Aynı bölümde akşam dedenin hikâye anlatımında da bol miktarda el hareketleri yaptığı görülmektedir. Bu durum beden dilinin bol miktarda kullanıldığının göstergesidir.

3.4.3 Dolaylı ve Dolaysız Olumsuz Geri Bildirim Boyutu

Çoğu toplulukçu kültürlerde insanlarla direkt çatışmaya girmek kaba ve istenmeyen bir davranıştır. Fakat Meyer'e göre düşük bağlamlı ve açık olan bazı kültürler olumsuz eleştirilerde esrarengiz şekilde dolaylı olabilirken yüksek bağlamlı bazı kültürler ise olumsuz geribildirimi açıkça ve doğruca verirler (Meyer, 2014). Doğrudan olumsuz geri bildirim verilirken olumsuz mesajlar tek başına verilir ve olumlu ifadelerle yumuşatılmaz. Eleştirmede çoğu zaman mutlak belirteçler kullanılmakta ve herkesin önünde yapılabilmektedir. Dolaysız olumsuz geribildirim yumuşak ve diplomatik bir dille verilir. Olumsuz mesajlar olumlu mesajlarla beraber verilir. Eleştiriler özel olarak da verilebilir. Meyer'e göre Fransızlar, İspanyollar ve Ruslar, olumsuz geribildirimleri daha doğrudan vermelerine karşın, yüksek bağlamlı, örtülü iletişim tarzlarından dolayı genellikle dolaylı iletişimciler olarak adlandırılmıştır. Amerika ve Kanadalılar açık sözlü düşük bağlamlı toplum olarak bilinirken olumsuz geri bildirim verirken dolaylı, olumlu mesajlara birleştirerek verirler.

Bu araştırmada çizgi filmlerde verilen mesajların dolaylı ve dolaysız geribildirim kategorisinden hangisine girdiğini belirlemek için aşağıdaki kodlar kullanılmıştır.

1. Dolaysız geribildirim: Karakterlerin birbirlerine direkt olumsuz geribildirim vermesinin sıklığı
2. Dolaylı geribildirim: Karakterlerin birbirlerine dolaylı ve yumuşatarak olumsuz geribildirim vermesinin sıklığı

Bu kategori altında çizgi filmlerdeki karakterlerin birbirlerine dolaylı ve direkt olumsuz geribildirim sıklığına bakılmıştır. Çizgi filmlerde karakterlerin olumsuz geribildirim yaparken dolaylı anlam veren sözcükler ve indirgeyiciler, yani "az-çok", "adeta", "birazcık", "adeta", "belki" gibi eleştiriyi yumuşatan kelimeler kullandıysa bu dolaylı geribildirim olarak sayılmaktadır. Buna karşı çizgi filmdeki karakterler olumsuz geribildirim verirken doğrudan ve yükseltici, yani "kesinlikle" veya "tamamen" gibi sözcükler kullanıldı ise direkt olumsuz geribildirim olarak değerlendirilmektedir.

Direk olumsuz geribildirime örnek olarak Belka ve Strelka adlı çizgi filmin “Evde yalnızlar” adlı bölümde anne evden ayrıldığında Dina ve Bublik eğlenmek isterler. Fakat Reks sorumlu başkan olarak eğlenmeye izin vermez. Dina Reks’e şunu söyler: “Sen hiç eğlenmeyi bilmiyorsun”.

Dolaylı olumsuz geribildirime örnek olarak Can adlı çizgi filmin “Satranç” adlı bölümde Can, uçakla oynarken aynı odada kardeşi ders çalışmaktadır. Kardeşi rahatsız olduğunu bildirmek için şunu söyler: “Can biraz sessiz olur musun?”.

Caillou çizgi filminde ‘Mıknatıs çılgınlığı’ adlı bölümde Caillou mıknatısları öğrenirken evde çeşitli yerlere yapıştırır. Annesi dağınıklığın sebebini direk söylemek yerine ‘Evin her yerinde mıknatıslar buluyorum’ der. Burada anne karakteri, dağınıklık nedeniyle suçlayıcı şekilde ‘sen her yeri dağıttın’ demek yerine dolaylı olumsuz geribildirim vererek ‘ben her yerde mıknatısları buluyorum’ demeyi tercih etmektedir.

3.4.4 Dar Güç Aralığı ve Geniş Güç Aralığı Boyutu

Güç aralığı Hofstede’ye göre bir topluma ait bireylerin eşit olmadığından hareketle, toplumların kültürlerinde bu eşitsizliğe karşı nasıl bir tavır sergiledikleri ile alakalıdır. Bu tavır ve tutum bir toplumda gücü az ve yetersiz olanların bu eşitsizlik durumunu ne ölçüde kabul ettiği ile alakalıdır. Diğer taraftan bu eşitsizlik hem yöneten hem de yönetilen tarafından da kabul edilebilir.

Bu araştırmada çizgi filmlerde verilen mesajların Dar Güç Aralığı ve Geniş Güç Aralığı kategorisinden hangisine girdiğini belirlemek için aşağıdaki kodlar kullanılmıştır.

1. Geniş güç aralığı: Karakterlerin kendinden büyüklere farklı statüde davranması sıklığı (saygı ve özen)
   Dar güç aralığı: Karakterlerin kendinden büyüklere eşit statüde davranması sıklığı (eşitlik)

2. Dar Güç Aralığı: Karakterlerin başkalarının fikirlerini sorgulaması ve karşı çıkması sıklığı (itiraz etmek)
   Geniş güç aralığı: Karakterlerin başkalarının fikirlerini sorgulamadan kabul etmesi sıklığı(kabul etme)
3. Dar güç aralığı: Karakterlerin kendinden küçüklere eşit statüde davranması sıklığı (eşitlik)
   Geniş güç aralığı: Karakterlerin kendinden küçüklere farklı statüde davranması sıklığı (koruma ve şefkat ya da üstünlük)
4. Dar güç aralığı: Karakterlerin kendi inisiyatifleri doğrultusunda davranması sıklığı (kendi inisiyatifi)
   Geniş güç aralığı: Karakterlerin kendinden başkalarının isteği doğrultusunda davranması sıklığı (başkalarının inisiyatifi)

3.4.4.1 Karakterlerin Kendinden Büyüklere Farklı Statüde Davranması ile Eşit Statüde Davranması

Bu kod ile karakterlerin kendinden büyüklere eşit ve farklı statüde davranması sıklığına bakılmıştır. Hofstede'a göre geniş aralığı boyutundaki ailede çocuklar büyüklere karşı itaatkârdırlar. Bu itaatkârlığı çocuklar arasında dahi görmek mümkündür. Küçük çocuklar büyük çocuklara karşı boyun eğmektedirler. Anne-baba ve büyüklere karşı saygı temel bir erdemdir.

Güç aralığı dar olan toplumlarda başkalarına karşı davranış başkalarının yaşından ve statüsünden etkilenmemektedir. Başkalarına özel saygı ve hürmet nadiren gösterilir. Çocuklar büyüdükçe anne-babaya arkadaş gibi davranmaya başlar. Önemli kararlarında dahi izin ya da tavsiye almazlar. Bu toplumdaki ideal ailede yetişkinler bağımsızdır.

Can adlı filmin "Babaannem eve geldi" adlı bölümünde babaanne eve taşındığı günkü akşam yemeğinde Can babasına neden yemeğe başlamayacağını sorar. Baba bundan sonra yemeklere evde büyük kimse onun başlayacağını söyler. Bundan sonra, babaannenin yemeğe başlaması beklenecektir. Bu örnek ise küçük karakterin büyüklere karşı saygı göstererek farklı statüde davranması olarak değerlendirilmiştir.

Güç aralığı geniş olan toplumlarda okul sistemi öğretmen merkezlidir. Sınıfta sıkı bir düzen vardır. Bütün konuşmalara öğretmen başlar. Bunun gibi okullarda öğrenci ancak davet edildiğinde konuşur. Güç aralığı dar olan toplumlarda ise eğitim sistemi öğrenci merkezlidir. Çocuklar öğretmenin davetine bakmaksızın konuşmalarda araya girerler, istedikleri zaman iletişime geçerler. Hatta öğretmenlerle tartışırlar, karşı çıkarlar, eleştirirler. Caillou adlı çizgi filmin "Astronot Caillou" adlı bölümde Xevier ders sırasında öğretmen dünyayı gezegen olarak anlatırken araya girerek ‘‘Bu biziz’’ der. Böylece öğretmen konuşurken araya girerek düşüncesini aktarmaktadır.

3.4.4.2 Karakterlerin Başkalarının Fikirlerini Sorgulaması ve Karşı Çıkması ya da Başkalarının Fikirlerini Sorgulamadan Kabul Etmesi Sıklığı

Bu kod ile karakterlerin başkalarının fikirlerini sorgulaması, karşı çıkması ve sorgulamadan kabul etmesi sıklığı incelenmiştir. Güç aralığı dar olan ailedeki çocuklar kendi ebeveynlerine karşı çıkabilirler. Küçük yaşlardan itibaren hayır demeyi öğrenmektedirler. Güç aralığı geniş olan ailedeki çocuklar ise küçük yaşlardan itibaren büyüklere saygı ve itaat öğretilmektedir. Bundan yola çıkarak güç aralığı dar olan toplumlarda insanlar başkalarının fikirlerini hemen kabullenmezler, danışırlar ve analiz ederler. Geniş güç aralığı olan toplumlarda insanlar büyüklerin ya da yüksek statüde olanların fikirlerini daha kolay kabullenmektedirler.

Caillou adlı filmin "Astronot Caillou" adlı bölümünde herbiri ayrı masalarda oturan Xevier ve Clementine Caillou'yu oturdukları masaya çağırmaktadırlar. Xevier Caillou'yu çağırırken Clementine 'Hayır benim yanıma otur' der. Bu örnek karakterlerin başkalarının fikirlerini sorgulamasına ve karşı çıkmasına işaret etmektedir.

Can adlı çizgi filmde 'Anneannem ile dedem' adlı bölümde anne yemek pişirirken Candan küçük kardeşi ile oynamasını rica etti. Buna karşı Can 'Tamam annecim' diyerek trencilik oynamıştır. Bu örnekte Can annesinin isteğini sorgulamadan kabul etmiştir.

3.4.4.3 Karakterlerin Kendinden Küçüklere Eşit Statüde Davranması ya da Farklı Statüde Davranması Sıklığı

Bu kod ile karakterlerin kendinden küçüklere eşit ve farklı statüde davranması sıklığına bakılmıştır. Güç aralığı dar olan toplumlarda öğretmenlerin öğrencilere eşit statüde davranması beklenmektedir. Bu tür yapıya sahip ailelerde anne-baba yaşlanınca çocuklarının onlara bakması ya da onlarla yaşaması beklenilmemektedir. Güç aralığı geniş olan toplumlarda anne babalar ve büyük çocuklar küçük çocuklara şefkatle davranmaktadır ve çocukların tecrübe kazanmalarını beklememektedirler. Bu tür kültüre sahip ailelerde çocukların yaşlı olan anne-babalarına bakması ya da onlarla beraber yaşaması beklenilmektedir. Güç aralığı geniş olan toplumlarda okullardaki fiziksel ceza normal olarak görülürken hatta çocukların yetişmesine destek olduğu düşünülürken, güç aralığı dar olan toplumlarda ise çocuk istismarı olarak değerlendirilmektedir.

Caillou adlı çizgi filmin 'Şekerden kulübe' adlı bölümünde Caillou ailesiyle bir arkadaşının çiftliğine giderler. Bu gezide arkadaşı Caillou'ya ağaçtan bitki özünün nasıl çıkarıldığını anlatır. Daha sonra Caillou da bu işlemin yapılması sırasında yardımcı olmak ister. Arkadaşı ise "Tamam ortak. O zaman şu kovayı taşır mısın?" diye sorar. Bu örnekte yetişkin karakter Caillou'ya 'ortak' diyerek eşit statüde davranmıştır.

Can adlı çizgi filmin "Anneannem ile dedem" adlı bölümünde sabah Can uyandığında ninenin ve dedenin köyden geldiğini öğrenir. Salona girdiğinde nine Can'a 'Bir saattir senin uyanmanı bekliyorduk küçük bey.' der. Bu örnekte ninenin Can'a küçük bey diye hitap etmesi yetişkin karakterin küçük karaktere farklı statüde davranmasını göstermektedir.

3.4.4.4 Karakterlerin Kendi İnisiyatifleri Doğrultusunda Davranması ya da Başkalarının İsteği Doğrultusunda Davranması

Bu kod ile karakterlerin kendi ve başkalarının inisiyatifleri doğrultusunda davranması sıklığına bakılmıştır. Güç aralığı geniş olan toplumlarda çalışanlar ne yapmaları gerektiğinin söylenmesini beklemektedirler. Bu tür toplumlardaki okullarda inisiyatif sahibi

olan genelde öğretmenlerdir. Güç aralığı dar olan toplumlarda ise inisiyatif çocuklardan beklenilmektedir.

3.4.5 Erkeksilik ve Kadınsılık Boyutu

Erkeksi toplumlarda duygusal cinsiyet rolleri belirgindir. Erkekler iddialı, sert ve somut başarıya odaklı iken kadınlar daha mütevazi, şefkatli ve hayat kalitesine odaklıdır. Kadınsı toplumlarda duygusal cinsiyet rolleri birbirleri ile örtüşmektedir. Hem erkekler hem kadınlar mütevazi, şefkatli ve hayat kalitesine odaklıdırlar. Erkeksi toplumlarda ise erkeklerin ve kadınların farklı seviyeleri vardır. Erkekler özne kadınlar nesnedir.

Bu araştırmada, çizgi filmlerde verilen mesajların erkeksilik ve kadınsılık kategorisinden hangisine girdiğini belirlemek için aşağıdaki kodlar kullanılmıştır.

1. Erkeksilik: Karakterlerin geleneksel toplumun cinsiyet rollerine uygun davranış sıklığı (uygun davranış)
   Kadınsılık: Karakterlerin geleneksel toplumun cinsiyet rollerine uygun olmayan davranış sıklığı (uygun olmayan davranış)
2. Erkeksilik: Karakterlerin yarışmacı ve rekabetçi davranışlarının sıklığı
   Kadınsılık: Karakterlerin işbirliğine ve yardımlaşmaya dayalı davranışlarının sıklığı

3.4.5.1 Karakterlerin Geleneksel Toplumun Cinsiyet Rollerine Uygun Davranışı ya da Uygun Olmayan Davranışı

Birinci kod olarak karakterlerin geleneksel toplumun cinsiyet rollerine uygun ve uygun olmayan davranış sıklığına bakılmıştır. Geleneksel toplumlarda erkekler genelde evin dışında aile geçimi, araba kullanma, bahçede çalışma, alışveriş yapmak gibi işlerle uğraşmaktadırlar. Kadınlar ise daha çok ev işleri, çocuk bakımı, yaşlı bakımı gibi işlerle uğraşmaktadırlar. Eğer bir erkek, çocuk bakımı, yemek pişirme ve temizlik gibi işlerle uğraşıyorsa bu o toplumda cinsiyet rolüne uygun olmayan bir davranış olarak değerlendirilmektedir.

Can adlı çizgi filmin “Anneannem ve dedem” adlı bölümünde Can’ın babası ve kardeşleri alışverişten geldiklerinde anne, anneanne ve babaanne kahvaltı hazırlamaktadırlar. Bu örnekte karakterler geleneksel toplumun cinsiyet rolüne uygun davrandığını göstermektedir. Caillou adlı çizgi filmin “Kütüphaneci Caillou” adlı bölümünde anne Caillou ve Rosy’yi arabayla kütüphaneye götürmektedir. Bu örnekte annenin araba kullanması geleneksel toplumda cinsiyet rolüne uygun olmayan bir davranış olarak belirtilmektedir.

3.4.5.2 Karakterlerin Yarışmacı ve Rekabetçi Davranışları ya da Yardımlaşmaya Dayalı Davranışları

Bu kod ile karakterlerin rekabetçi, işbirliğine ve yardımlaşmaya dayalı davranışlarının sıklığı ölçülmüştür. Erkeksi toplumlarda erkekler olgularla uğraşırken kadınlar duyularla uğraşmaktayken kadınsı toplumlarda ise her iki cins hem olgularla hem duygularla uğraşmaktadır. Erkeksi toplumlarda erkeksi başarı kararlılığı ve rekabetçiliği pekiştirirken kadının başkalarına olan hizmeti ilişkilere ve yaşam çevresine önem vermeyi pekiştirir.

Caillou adli çizgi filmin “Parkta oyunlar” adlı bölümünde Caillou ve arkadaşları öğretmenleriyle beraber parka oyun oynamaya giderler. Oyuna başlamadan önce Caillou’nun arkadaşı Leo oyunu kendisinin kazanacağını söyleyince Caillou buna karşı çıkarak ‘Hayır oyunu ben kazanacağım’ diye yanıt verir. Bu durum rekabetçi davranış olarak değerlendirilmektedir.

Belka ve Stelka adlı çizgi filmin “Gezi” adlı bölümünde Kedi Lapula kötü adam tarafından çalınmaktadır. Reks, Dina ve Bublik onu kurtarmak için çabalamaktadır. Bu durum karakterlerin yardımlaşma ve işbirliğine dayalı davranışını göstermektedir.

3.4.6 Yüksek Derecede Belirsizlikten Kaçınma ve Düşük Derecede Belirsizlikten Kaçınma Boyutu

Belirsizlikten kaçınma bir toplumun gelecek zamanda ne olacağını ne kadar önemsediği, bu belirsizlik durumunu kontrol etmek istemesini mi yoksa olayları kendi

akışına mı bırakmayı tercih ettiği ile alakalı bir durumdur. Her kültür gelecekle ilgili kaygıyı ve belirsizliği çeşitli yollarla minimize etmektedir. Bunlar kanunlar, kurallar ve inançlar gibi önlemlerdir. Bir toplumda belirsizlikten kaçınma oranı o kültürün üyelerinin gelecekteki belirsizliği ne ölçüde tehdit olarak algıladığı ve bu durumdan ne ölçüde kaçtığıdır. Hofstede'a göre yüksek derecede belirsizlikten kaçınan toplumlar belirsiz durumlardan düşük derecede belirsizlikten kaçınan toplumlara göre daha fazla kaygı duymaktadırlar (Hofstede ve diğerler, 2010).

Bu araştırmada çizgi filmlerde verilen mesajların yüksek derecede belirsizlikten kaçınma ve düşük derecede belirsizlikten kaçınma kategorisinden hangisine girdiğini belirlemek için aşağıdaki kodlar kullanılmıştır.

1. Yüksek derecede belirsizlikten kaçınma: Karakterlerin evin dışında iken olumsuz durumlar ve karakterlerle karşılaşmalarının sıklığı (tehlikeli)
   Düşük derecede belirsizlikten kaçınma: Karakterlerin evin dışında iken olumlu durumlar ve iyimser karakterlerle karşılaşmalarının sıklığı (iyimser)
2. Düşük derecede belirsizlikten kaçınma: Karakterlerin asabiyet, kızgınlık ve kaygılarını kontrol etmesi veya bastırması sıklığı (kaygıyı bastırma)
   Yüksek derecede belirsizlikten kaçınma: Karakterlerin asabiyet, kızgınlık ve kaygılarını dışa vurmasının sıklığı (kaygıyı dışa vurma)
3. Yüksek derecede belirsizlikten kaçınma: karakterlerin bir şey öğrenirken hazır bilgiyi alarak öğrenmesi sıklığı (hazır bilgi)
   Düşük derecede belirsizlikten kaçınma: Karakterlerin bir şey öğrenirken deneme yanılma yoluyla öğrenmesi sıklığı (deneme yanılma)
4. Düşük derecede belirsizlikten kaçınma: Yetişkin karakterlerin çocuk karakterlerin sorularına cevap verememesinin sıklığı (bilmiyorum)
   Yüksek derecede belirsizlikten kaçınma: Yetişkin karakterlerin çocuk karakterlerin sorularına cevap vermesinin sıklığı (her şey biliyorum)
5. Düşük derecede belirsizlikten kaçınma: Bölümlerde kuralların öğretilmesinin ve hatırlatılmasının az yer alması ya da hiç yer almaması sıklığı (kural az ya da yok)
   Yüksek derecede belirsizlikten kaçınma: Bölümlerde kuralların öğretilmesinin ve hatırlatılmasının fazla yer alması sıklığı (kural var)

3.4.6.1 Karakterlerin Evin Dışında İken Olumsuz ve Olumlu Durumlar ve İyimser Karakterlerle Karşılaşmaları

Bu kod ile karakterlerin evin dışındayken olumlu ve olumsuz durumlar ile kötü ve iyimser karakterlerle karşılaşmalarının sıklığına bakılmıştır. Bu kod birinci kod ile bağlantılıdır ve iki kültürün dış dünyayı nasıl algıladıklarını yansıtmaktadır.

Belka ve Strelka adlı çizgi filmin "Kuzeyin zorlukları" adlı bölümünde Belka, Strelka ve Reks dışarda kuzeye gitmek için antreman yaparken kötü karakterler Pirat, Bula ve Mula tarafından kovalanmaktadırlar. Bu örnek karakterlerin dışardayken olumsuz olay ve karakterlerle karşılaşması olarak değerlendirilmektedir. Caillou adlı çizgi filmin "Astronot Caillou" adlı bölümünde okulun bahçesinde kendi arkadaşları Xevier ve Clementine ile birlikte güzel zaman geçirmektedirler. Bu durum çocuk karakterin evin dışındayken olumlu durumlar ve iyimser karakterlerle karşılaşmalarını göstermektedir.

3.4.6.2 Karakterlerin Asabiyet, Kızgınlık ve Kaygılarını Kontrol Etmesi ve Bastırması ya da Dışa Vurması

Bu kod ile karakterlerin asabiyet, kızgınlık ve kaygılarını kontrol etmesi ve bastırması ve dışa vurması sıklığı değerlendirilmiştir. Hofstede'e göre yüksek derecede belirsizlikten kaçınan kültürlerde insanlar asabiyet ve duygularını doğru zamanlarda ve yerlerde gösterir. Düşük derecede belirsizlikten kaçınan kültürlerde ise asabiyet ve duygular dışarı vurulmamaktadır. Yüksek derecede belirsizlikten kaçınan kültürlerdeki ailelerde aile hayatı düşük derecedekinden daha streslidir. Yüksek derecede belirsizlikten kaçınan kültürler daha çok kaygılı ve dışavurumcu kültür olarak değerlendirilmektedir. Bu kültüre ait ülkelerde konuşmalar el hareketleriyle desteklenir, ses yükseltilir, duygular dışa vurulur hatta masalar devrilir. Düşük derecede belirsizlikten kaçınan ülkelerde kaygı seviyeleri düşüktür. Asabiyet ve duygular gösterilmemelidir. Duygusallık ya da gürültülü davranış bu toplum tarafından olumsuz değerlendirilmektedir. Bu kültürdeki insanlar stresi içine atarlar. İrlandalı psikolog Richard Lynn'in araştırmasına göre kaygılı kültürlerde alkolizm, kaza ve intihardan dolayı kaynaklanan ölüm oranları yüksekken kaygı seviyesi

düşük ülkelerde ise kalp rahatsızlığından ölenlerin oranları yüksektir (Hofstede ve diğerleri, 2010).

Belka ve Strelka adlı çizgi filmin "Kuzeyin zorlukları" adlı bölümünde Dina, Bublik ve Reks kuzeye gitmek için antrenman yaparken antagonist karakterler Pirat, Mula ve Bula bu haraketlele uykularını bozdukları için rahatsız olduklarından onlara saldırmaktadırlar. Bu örnekte karakterler asabiyet ve kızgınlığı dışa vurma olarak değerlendirilmiştir.

Can adlı çizgi filmin "Babaannem eve geldi" adlı bölümünde Can sabah uyandığında Tubu adlı oyuncağını bulamamaktadır. Oyuncağı ararken annesi onu kahvaltıya çağırır. Tubuyu kaybettiğinden dolayı kahvaltıya üzüntülü ve kaygılı bir şekilde gelir. Gelirken susar, yere bakar ve ellerini hafifçe dizine vurur. Ancak annesi ne olduğunu sorunca Can düşük sesle Tubu'yu kaybettiğini söyler. Bu sahnede Can'ın kaygısını dışa vurmadığı, aksine bastırdığı görülmektedir.

3.4.6.3 Karakterlerin Bir Şey Öğrenirken Hazır Bilgiyi Alarak veya Deneme Yanılma Yoluyla Öğrenmesi

Bu kod ile karakterlerin bir şey öğrenirken hazır bilgiyi alarak veya deneme yanılma yoluyla öğrenmesi sıklığı ölçülmüştür. Hofstede'a göre düşük belirsizlikten kaçınan kültürdeki öğrenciler açık uçlu öğrenme ve tartışma yöntemlerini tercih ederken yüksek belirsizlikten kaçınan kültürdeki öğrenciler ise yapılandırılmış öğrenme metodunu tercih etmektedirler. Yüksek derecede belirsizlikten kaçınan kültürlerde anne-babalar çocukların yeni deneyimler edinmesini teşvik etmemektelerdir çünkü bu kültürde yeni şeyler tehlikeli olarak değerlendirilmektedir. Düşük derecede belirsizliklerden kaçınan kültürlerde ise anne-babalar çocuklarının yeni deneyim edinmelerini teşvik etmektedirler çünkü bu kültürde yeni şeyler merak uyandırmaktadır.

Caillou adlı çizgi filmin "Mıknatısın çılgınlığı" adlı bölümünde Caillou bir resim yapıp annesine gösterir. Annesi bu resmi herkesin görmesi için buzdolabına yapıştırmayı teklif eder. Annesi resmi kendisinin değil Caillou'nun yapıştırmasını isteyerek ona mıknatıs verir. Caillou dolaba resmi yerleştirirken mıknatısın çekimini fark eder. Annesi mıknatısın daha birçok şeye yapıştığını söyler. Caillou hemen mıknatısları alarak farklı nesnelerde

denemeye başlar. Annesi mıknatıs hakkında tüm bilgileri vermeyerek Caillou'nun deneme yanılma yoluyla öğrenmesini teşvik eder.

Can adlı çizgi filmin 'meyve suyu' bölümünde Can'ın kuzeni Mert'in elinde gazoz gören anne, asitli içeceklerin zararlı olduğunu üstelik susuzluğu da gidermediğini kesin ve net bir şekilde söylemesi ise hazır bilgi verilmesine bir örnektir.

3.4.6.4 Yetişkin Karakterlerin Çocuk Karakterlerin Sorularına Cevap Vermesi veya Verememesi

Bu kod ile yetişkin karakterlerin çocuk karakterlerin sorularına cevap vermesinin ve verememesinin sıklığına bakılmıştır. Düşük derecede belirsizlikten kaçınan kültürlerdeki öğretmenlerden her şeyi bilmesi beklenmez. Bir soruya bilmiyorum diye karşılık vermeleri çok doğal karşılanmaktadır. Yüksek derecede belirsizlikten kaçınan kültürlerdeki öğretmenlerden ise tüm sorulara cevap vermesi beklenmektedir.

Caillou adlı çizgi filmin "Astronot Caillou" adlı bölümünde Caillou öğretmene başka gezegenlerde ayıcıkların olup olmadığını sorduğunda öğretmeni ona bilmediğini ve bunun güzel bir soru olduğunu belki onların uzak gezegenlerde bulunabileceğini söyler. Caillou ve arkadaşları bu durumu çok doğal karşılar.

Can adlı çizgi filmin "Kuş kafeste" adlı bölümünde çocuklar kuşu yakalayıp kafese koyarlar. Aralarında kuşu salıverme ya da kafeste tutma anlaşmazlığı çıkar. Can'ın babası bu olaya müdahale ederek kuşları kafesin dışında da inceleyebileceklerini söyler. Can'ın arkadaşı bunun nasıl olacağını sorunca Can'ın babası yem vererek onları yakından görebileceklerini söyler. Bu örnekte yetişkin karakter çocukların sorularına cevap vermektedir.

3.4.6.5 Kuralların Öğretilmesinin ve Hatırlatılmasının Az Yer Alması ya da Hiç Yer Almaması

Bu kod ile kuralların hatırlatılması ve öğretilmesinin az yer alması veya hiç yer almaması ile fazla yer alması sıklığına bakılmıştır. Bu kodun sayımı yapılırken kuralların

çok olması yüksek derecede belirsizlikten kaçan kültürleri yansıtmaktayken az olması ya da hiç olmaması ise düşük derecede belirsizlikten kaçan kültürleri yansıtmaktadır. Hofstede'a göre düşük derecede belirsizlikten kaçan kültürlerde daha az sıkı kurallar mevcutken yüksek derecede belirsizlikten kaçan kültürlerde ise daha sıkı kurallar vardır. Yüksek derecede belirsizlikten kaçan kültürlerde sıkı ve çok kuralların bulunmasının sebebi onların belirsizliğini azaltmaktadır. Bu tür kültürlerde kurallara ihtiyaç duygusaldır. Yüksek derecede belirsizlikten kaçan kültürlerde karakterler çocukluklarından beri yapılandırılmış çevrede daha rahat hissetmektedirler.

Belka ve Strelka adlı çizgi filmin "Evde yalnız" adlı bölümünde çocuklar evde yalnızken Dina ve Bublik eğlenmek ister. Reks ise evde şımarmamaları gerektiğini ve kendilerine dikkat etmeleri gerektiğini söylemiştir. Bu bölümde kurallar hatırlatılmıştır.

3.4.7 Uzun Yönelim ve Kısa Yönelim Boyutu

Uzun yönelimli kültürlerde ısrar ve tutum önemli erdemlerden iken kısa yönelimli kültürlerde örf ve adetlere saygı, "yüzünü koruma" ve sosyal yükümlülüğü yerine getirme önemli erdemlerdendir. Uzun yönelimli kültürlerde ekonomik ve sosyal şartlardaki büyük farklılık istenmeyen bir durumken kısa yönelimli kültürlerde ise kişisel yeteneklere göre şartların oluşturduğu meritokrasik bir yapı vardır (Hofstede ve diğerleri, 2010). Uzun yönelimli kültürde sıkı çalışma, bilime değer verme, dürüstlük, yeni fikirlere açıklık, sorumluluk, öz disiplin ve kendine güven değerli bir yere sahipken kısa yönelimli kültürlerde ise ifade özgürlüğü, özgürlük, kendine güven, insan hakları, çok çalışma, başarı, başkalarını düşünme önemli bir yere sahiptir.

Bu araştırmada çizgi filmlerde verilen mesajların uzun yönelim ve kısa yönelim boyutu kategorisinden hangisine girdiğini belirlemek için aşağıdaki kodlar kullanılmıştır.

1. Uzun Yönelim: Karakterlerin başarıyı kendi çabası ile ilişkilendirmesinin sıklığı (çaba)
   Kısa Yönelim: Karakterlerin başarıyı şansla ilişkilendirmesinin sıklığı (şans)
2. Kısa Yönelim: Karakterlerin eski eşyaları atması ve onların yerine yenisini almasının sıklığı(savurganlık)

Uzun Yönelim: Karakterlerin eski eşyaları tamir etmesi ve kullanmaya devam etmesi sıklığı (tutumluluk ve tasarruf)

3. Uzun Yönelim: Karakterlerin zorluklara dayanma ve zorlukları aşma sıklığı (sebat)
   Kısa Yönelim: Karakterlerin zorluklara karşı pes etme sıklığı (kolay vazgeçen)
4. Kısa Yönelim: Karakterlere eğlendirici ve sevindirici hediye vermenin sıklığı
   Uzun Yönelim: Karakterlere eğitici hediye vermenin sıklığı

3.4.7.1 Karakterlerin Başarıyı Kendi Çabası ve Şansla İlişkilendirmesi

Bu kod ile ilgili olarak karakterlerin başarıyı kendi çabası ve şansla ilişkilendirmesi değerlendirilmiştir. Hofstede'a göre kısa yönelimli kültürlerde öğrenciler kendi başarı ve başarısızlıklarını şansla ilişkilendirirler. Uzun yönelimli kültürlerde ise başarı için çaba harcanıp harcanılmadığı ile ilişkilendirilir.

Belka ve Strelka adlı çizgi filmin 'Evde yalnızlar' adlı bölümünde, Dina, Bublik ve Reks evde tek başınayken sigortanın atması üzerine karanlıkta kalan karakterler korkar. Reks sigortayı açar, Bublik bunu yapmayı nerden öğrendiğini sorduğunda Reks okuduğu kitabı göstererek buradan okuyabileceğini söyler. Bu sahne karakterin başarısını kendi çabasıyla ilişkilendirmektedir.

3.4.7.2 Karakterlerin Eski Eşyaları Atması ya da Onları Tamir Edip kullanmaya Devam Etmesi

Bu kod ile karakterlerin eski eşyaları atması ya da onları tamir edip kullanmaya devam etmesi incelenmiştir. Hofstede' a göre kısa yönelimli kültürlerde insanlar az para biriktirirler ve yatırım için çok birikim yapamazlar. Uzun yönelimli kültürlerde ise insanlar para biriktirirler ve yatırım için bütçeleri vardır. Uzun yönelimli kültürlerde bireyler küçük yaştan itibaren tasarruf etmeyi öğrenmektedirler; istek ve arzularının hemen karşılanması beklentisi içinde değillerdir, amaçlarına ulaşmak için sebat gösterirler, alçak gönüllülüğü öğrenirler. Kısa yönelimli kültürlerde ise insanlar haz ve isteklerinin hemen karşılanmasını istemektedirler ve para harcamaya daha yatkındırlar.

Can adlı çizgi filmin “Babaannem ve ben” bölümünde Can’ın ninesinin yırtılan pijamayı dikmesi ve Can’ın babasıyla beraber gramofonu tamir etmesi eşyaların atılması yerine kullanımının devam etmesini sağlamıştır.

3.4.7.3 Karakterlerin Zorluklara Dayanması, Zorlukları Aşması ve Zorluklar Karşısında Pes Etmesi

Bu kod ile karakterlerin zorluklara dayanması, zorlukları aşması ve zorluklar karşısında pes etmesi incelenmiştir. Hofstede’a göre kısa yönelimli kültürlerde çabaların hızlı sonuçlar vermesi beklenmekteyken uzun yönelimli kültürlerde ise gösterilen sebat ve çaba uzun süreli olmakta aynı zamanda sonucu da uzun vadede alınmaktadır.

Belka ve Strelka adlı çizgi filmin “Kuzeyin zorlukları” bölümünde Dina, Belka ve Bublik gerçek birer kızak köpeği olabilmek için kuzeye gitmeye karar verirler. Kuzeye gitmek onlar için uzun vadeli bir amaçtır ve kuzeydeki zor şartlarda yaşamak için önceden antrenman yapmaya başlarlar. Mevsimin yaz olmasına rağmen Reks kayaklarını çıkartıp üzerine Bublik ve Dinayı bindirerek toprakta çekip kendini zor şartlara hazırlamaya başlar.

3.4.7.4 Karakterlere Eğlendirici, Sevindirici veya Eğitici Hediye Verilmesi

Bu kod ile karakterlere hediye olarak eğlendirici, sevindirici ve eğitici hediye vermenin sıklığına bakılmıştır. Hofstede’a göre kısa yönelimli kültürlerdeki anne-babalar çocuklarına hediye alırlarken onları eğlendirmeyi ve sevindirmeyi amaç edinirler. Uzun yönelimli kültürlerde ise eğitim ve gelişime destek olabilecek oyuncak alırlar. Avustralya’da yapılan çalışmada beyaz Avusturalyalılar ve birinci nesil Çin-Vietnam göçmeni annelere hediye seçerken neyi dikkate aldıkları sorulmuştur. Beyaz Avusturalyalı anneler çocuklarını iyi hissettirmek ve onların sevgisini kazanmak için oyuncaklar alırken Çin-Vietnam göçmeni aileler ise çocukların eğitimine ve finansal durumuna destek için alırlar.

Can adlı çizgi filmde “Anneannem ve Dedem” adlı bölümünde nine ve dede Can’ın abisine doğal boya hediye ederler. Bu araştırmada boya eğitici hediye olarak

değerlendirilmiştir. Ancak yine aynı sahnede, dede Can'a kendi yaptığı arabayı hediye eder. Burada verilen hediye ise eğlendirici hediyeye örnektir.

3.4.8 Zevke Düşkünlük ve Kendini Kısıtlama Boyutu

Bu boyut insanların dürtü ve arzularını ne derecede kontrol ettikleri ile ilgilidir. Zevkine düşkün toplumlar kendi dürtü ve arzularını zayıf kontrol ederlerken kendini kısıtlayan toplumlar ise güçlü bir kontrole sahiptirler. Zevkine düşkün toplumlar daha fazla mutluluk odaklı yaşamakta ve öncelikli amaçları hayattan zevk, keyif ve haz almak olarak belirlenmektedir. Bu yüzden istek ve içgüdülerini daha az dizginleyen bu kültürler diğer unsurlara nazaran yaşam kalitelerine daha çok önem vermektedirler.

Bu araştırmada çizgi filmlerde verilen mesajların zevke düşkünlük ve kendini kısıtlama kategorisinden hangisine girdiğini belirlemek için aşağıdaki kodlar kullanılmıştır.

1. Zevke düşkünlük: Karakterlerin arkadaşlarıyla oynamasının ve eğlenmesinin sıklığı (eğlenme ve arkadaşlar)
   Kendini kısıtlama: Karakterlerin ders çalışması ya da bir iş ile uğraşmasının sıklığı (çalışma ya da iş yapma)

3.4.8.1 Karakterlerin Arkadaşlarıyla Oynaması ve Eğlenmesi ya da Ders Çalışması

Hofstede'a göre zevkine düşkün toplumlarda eğlence ve arkadaşlık kendini kısıtlayan kültüre göre daha önemlidir.

Zevkine düşkün toplumlarda çok mutlu insanların yüzde oranı kendini kısıtlayan topluma göre daha fazladır. Zevkine düşkün toplumlarda dışa dönük insanlar daha çokken kendini kısıtlayan toplumlarda duygusal dengesizliği olan insanlar fazladır. Toplumsal kısıtlama insanları daha az mutlu etmekte ve karşı gelme eyleminin çeşitli türlerini teşvik etmektedir.

Caillou adlı çizgi filmin "Astronot Caillou" bölümünde kreşin bahçesinde arkadaşlarıyla oyun oynaması ve eğlenmesi bu koda örnek olarak gösterilebilir. Belka ve

Strelka adlı çizgi filmin “Evde yalnızlar” bölümünde Reks elektrik hakkında bir kitap okumaktadır. Dina ve Bublik’e sessiz olmasını söylemektedir. Bu örnekte Reks oynamak yerine bir ders konusu çalışmaktadır ve bu kendini kısıtlayan bir kültürün yansımasıdır.

3.4.9 Monokronik ve Polikronik Boyut

Bu kategori Antropolog Edward Hall’un geliştirdiği monokronik ve polikronik boyut esas alınarak geliştirilmiştir. Monokronik kültürler belli bir zaman aralığında sadece bir eylemi bir işi yapmayı tercih ederlerken polikronik kültürler ise belli bir zaman aralığında birden çok eylemi birçok işi gerçekleştirmeyi tercih etmektedirler.

Monokronik kültürler için zaman çok değerli olup her bir işi zamanında yapmayı isterler. İşin zamanında yapılmaması onlar için istenmeyen ve can sıkan bir durumdur. Polikronik kültürlerde ise bir zaman dilimi içinde birçok işin aynı anda yapılması ön plana çıkmaktadır. Bir bireyin bir iş yemeğinde hem yemek yemesi hem telefonla görüşmesi hem de televizyondaki haberlere göz atması örnek olarak verilebilir.

Bu araştırmada çizgi filmlerde verilen mesajların monokronik ve polikronik boyut kategorisinden hangisine girdiğini belirlemek için aşağıdaki kodlar kullanılmıştır

1. Monokronik: Karakterin bir zaman diliminde bir iş yapma sıklığı (bir iş)

   Polikronik: Karakterin bir zaman diliminde birkaç iş yapma sıklığı (bir kaç iş)

2. Monokronik: Karakterin bir işi tamamladıktan sonra başka bir işe geçme sıklığı (işi tamamlandıktan sonra)

   Polikronik: Karakterin bir işi tamamlamadan başka bir işe geçme sıklığı (işi tamamlamadan)

3. Monokronik: Karakterler işlerinde plan olması sıklığı (planlı)

   Polikronik: Karakterlerin işlerinde plansız ve belirsizlik durumu sıklığı (plansız)

4. Monokronik: Karakterlerin ilişkilerinden daha ziyade işine önem vermesi sıklığı (işi önemli)

   Polikronik: Karakterlerin işinden daha ziyade ilişkilerine önem vermesi sıklığı

(ilişki önemli**)**

3.4.9.1 Karakterin Bir Zaman Diliminde Bir İş veya Birkaç İş Yapması

Bu kod ile çizgi filmlerde karakterlerin bir zaman diliminde bir iş yapması ya da birkaç iş yapması sıklığı ölçülmüştür. Hall'a göre monokronik kültürler bir zaman diliminde bir iş yapma eğilimindeyken polikronik kültürde ise birkaç işi aynı anda yapma eylemi vardır. Bu kod ile her sahne ayrı ayrı analiz edilmiştir. Eğer karakter bir zaman diliminde sadece bir iş yapıyorsa monokronik eğer birçok işi aynı anda yapıyorsa polikronik olarak değerlendirilmiştir.

Belka ve Strelka çizgi filminin 'Kuluçka makinesi' adlı bölümünde Reks'in yumurtayı ısıtırken aynı zamanda da kitap okuması bir zaman diliminde birçok iş yapmaya örnek olarak gösterilebilir.

3.4.9.2 Karakterin Bir İşi Tamamlamadan ya da Tamamladıktan Sonra Başka Bir İşe Geçmesi

Bu kod ile çizgi filmlerde karakterlerin bir işi tamamlayıp başka bir işe geçmesi ya da bir işi tam bitirmeden başka bir işe geçmesi sıklığı ölçülmüştür. Hall'a göre monokron kültürlerde insanlar bir işi tamamlamadan önce başka bir işe geçmemektedirler. Polikron kültürlerde ise şartlara ve gerekçelere göre bir iş tamamlamadan başkasına geçmek doğal bir davranıştır. Bu kodun ölçümü sahne bazında yapılmıştır.

Caillou adlı çizgi filmin "Asrtronot Caillou" adlı bölümünde Caillou ve Clementine okulun bahçesinde oynarken yanlarına yaklaşan Xevier, Caillou'ya astronotçuluk oynamayı teklif ettiğinde Caillou'nun o anda Clementine ile oynadığını onunla daha sonra oynayacağını söylemesi var olan işini bitirmeden diğerine geçmemesine bir örnek olarak değerlendirilmiştir.

Belka ve Strelka adlı çizgi filmin "Kuzeyin zorlukları" adlı bölümünde fare Venya Amca'nın Dina, Reks ve Bublik' e kuzey hakkında hikâye anlatırken oradan geçmekte olan

bir kadının çantasında peynir görerek hikâyeyi bitirmeden kadının arkasından koşması ise karakterin şartları ve öncülleri değiştiği için başka bir işe yöneldiğini göstermektedir.

3.4.9.3 Karakterlerin İşlerinin Planlı Olması ya da Plansızlık ve Belirsizlik Durumu

Bu kod ile çizgi filmlerde karakterlerin işlerinin planlı oluşu ya da plansız olması ve belirsizliği ölçülmüştür. Monokronik kültürdeki insanlar yapacağı işleri planlarlar ve bu plana uymak için çaba sarf ederler. Polikronik kültürlerde ise plan yapmaktan ziyade ne yapılacağı şartlara ve durumlara göre değişkenlik gösterir. Polikronik kültürler genel bir plan yaparlar ancak bu plan bozulabilir, plan dışı işler programa dâhil edilip çıkartılabilir; esnektir.

Can adlı çizgi filmin "Babaannem ve dedem''adlı bölümünde Can sabah uyandığında mutfağa su içmeye gider. Su içerken tezgâhların üzerinde süt, reçel ve yumurtaları görür. Reçelin kapağını görünce nine ve dedesinin geldiğini anlar. Bu örnekte Can'ın sabah uyandığında bir planı olmadığını ve bir sürprizle karşılaştığını görmekteyiz.

Caillou adlı çizgi filmin "Dinazor avcısı" adlı bölümünde Caillou sabah uyandığında Rosy'nin elinde oyuncak dinozoru görünce bugün dinozor müzesine gidiyoruz diye sevinmesi bir plan olduğunu göstermektedir.

3.4.9.4 Karakterlerin İlişkilerinden Daha Ziyade İşine Önem Vermesi veya İşinden Daha Ziyade İlişkilerine Önem Vermesi

Bu kod ile çizgi filmlerde karakterlerin ilişkilerinden daha ziyade işine önem vermesi ve aynı zamanda işinden daha ziyade ilişkilerine önem vermesi sıklığı ölçülmüştür. Monokronik toplumlar planlı ve bireyci kültüre sahip olduklarından ilişkilerden ziyade işe önem vermektedirler. Yaptıkları işi bitirmek daha önemlidir. Polikronik kültürlerde ise işten daha çok insanlar arası ilişkiler önemli bir yere sahiptir.

Belka ve Strelka adlı çizgi filmin "Kuzeyin zorlukları" adlı bölümünde fare Venya amca bir kadının çantasından peynir çalmaya çalışırken Reks ve kardeşlerinin çağırmasını

duyunca yapmakta olduğu işten vazgeçerek onlara doğru gider. Bu durum işten ziyade ilişkilere önem verildiğini göstermektedir.

3.5 Sayım Sisteminin Belirlenmesi

İçerik analizi yönteminde kategori ve kayıt birimleri gibi, sayma biriminin de önceden belirlenmesi gerekir (Öğülmüş, 1991). Sayım sisteminin seçimi araştırmanın doğru sonuçlar vermesi açısından önem taşımaktadır. Literatürde, dört farklı sayma biriminin sıklıkla kullanıldığı belirtilmektedir (Öğülmüş, 1991). Bunlardan biri, yer ve zaman sayımlardır. Güvenirliliğinin yüksek olmasına rağmen tuttum ve değerlerin ölçülmesinde yer ve zaman biriminin uygun olmadığı belirtilmektedir. İkincisi, kayıt biriminin bağlam birimi içersinde görünüp görünmemesidir. Görünüş sayısı önemli olmamakla beraber, sayımlar "var-yok" şeklinde kolaylıkla yapılır ve güvenirliği yüksektir. Diğer bir sayma sistemi de yoğunluk belirlemede kullanılan çiftli karşılaştırma tekniğidir. Bu sistemde karşılaştırılan iki ifadeden hangisinin daha olumlu olduğuna karar verilir. Araştırmalarda en çok kullanılan diğer bir sayma sistemi, kayıt biriminin tekrarlanış sıklığıdır. Bu çalışmada da, çizgi filmlerdeki karakterlerin, örneğin "ben" ve "biz" sözcüklerini ne sıklıkta kullandıkları (frekansları) sayılmıştır. (Öğülmüş, 1991).

Bu araştırmada sayma sistemi olarak frekans ve yüzdelik sistem kullanılacaktır. Frekanslar temel alınarak, üç farklı çizgi filmin karşılaştırmalı olarak bu araştırmada ele alınan kültürel boyutlar açısından hangi konumda oldukları belirlenecektir.

3.6 Güvenirlik

Nitel araştırmalarda sık karşılaşılan durumlardan biri, olayların algılanma ve yorumlanma biçiminin kişiden kişiye farklılık gösterebilmesidir. Bu da beraberinde güvenirlik sorununu gündeme getirmektedir. Bu sorunun üstesinden gelebilmek ve güvenirliği artırmak için, kategorilerin ve kodlamaların olabildiğince nesnel olarak tanımlanması gerekmektedir. Bu takdirde farklı kodlayıcılar arasında benzerlik sağlanabilir.

Üç farklı kültüre ait çizgi filmin her birini orijinal dilde tek tek izleyerek bu filmleri daha önceden belirlenen kategorileri esas alarak kodlamak çok yoğun bir çabayı

gerektirmektedir. Bu araştırmada çizgi filmler, üç dili de bilen kodlayıcılar[1] tarafından izlenmiş ve kodlanmıştır. Daha sonra da kodlayıcılar arasındaki benzerlik, aşağıda tanımlanan yöntemle hesaplanmıştır.

Kodlayıcılar arasındaki tutarlılığın hesaplanmasında Miles ve Huberman'ın geliştirdiği şu formül kullanılmıştır (Miles ve Humerman, 1994'den akt., Yıldırım ve Şimşek, 2016):

$$\text{Güvenirlik} = \frac{\text{Uzlaşma Sayısı}}{\text{Uzlaşma Sayısı} + \text{Uzlaşmama Sayısı}}$$

Bu formülle hesaplanan değerin %70 ve daha yukarı olması, kodlayıcılar arasındaki benzerliğin kabul edilebilir düzeyde olduğu anlamına gelmektedir (Tavşancıl ve Aslan, 2001). Bu araştırmada aynı çizgi film, birbirinden bağımsız 3 araştırmacı (kodlayıcı) tarafından önceden belirlenen kategoriler ve sayma sistemi kullanılarak kodlanmıştır. Bu uygulama ile elde edilen veriler kullanılarak kodlayıcılar arasındaki uyum aşağıda gösterildiği şekilde hesaplanmıştır.

Güvenirlilik=Uzlaşma Sayısı (152) / Uzlaşma Sayısı (152) + Uzlaşmama Sayısı (28) = .84

Kategorilerin nesnel bir biçimde tanımlanıp tanımlanmadığı ve kategori güvenilirliği, yukarıda açıklandığı şekilde incelenmiş, kategorilerin ve kodlamanın güvenilir olduğuna karar verilmiştir.

3.7 Geçerlik

Nitel araştırmada geçerlilik, araştırmacının araştırdığı olguyu, olduğu biçimiyle ve olabildiğince yansız gözlemesi anlamına gelmektedir (Yıldırım, 1999). Araştırma betimsel bir amaçla yapılıyorsa görünüş geçerliği yeterli olabilir (Tavşancıl ve Aslan, 2001). Geçerlik için amaçlar ve araçlar arasında uygunluk olmalıdır. Araç olarak konuyla ilgili

[1] Üç kodlayıcı da öğretim dili Türkçe, Rusça veya İngilizce olan üniversitelerden mezun olmuş, bu dilleri bilen kişilerdir.

kuramsal çalışmalarda yer alan kategorilerden yararlanılmaktadır. Bu nedenle çalışmada amaçlarla kullanılan araçlar arasındaki uygunluk incelenmiştir. Bu amaçla uzmanlardan ve hakemlerden görüş alınmıştır.

Araştırmada elde edilen verilerin tutarlı olması, iç geçerliğin sağlandığı anlamına gelmektedir. Belirlenen kodlamalar kuramsal çerçeveyle bir bütünlük içindedir. Kullanılan kategoriler ve kodlar, benzer materyaller ve farklı kodlayıcılar tarafından kullanıldığında da benzer sonuçlar elde edilebilecektir. Bu da söz konusu yaklaşımın kültürlerarası karşılaştırmalar yapmak amacıyla kullanılabileceği anlamına gelmektedir.

3.8 Verilerin Toplanması

Bu araştırmada öncelikle incelenecek çizgi filmler belirlenmiş, daha sonra da bu filmlerin 5'er bölümü amaçlı örnekleme yöntemine uygun olarak internette online izlenmiştir.

Filmler, üç dile de hâkim olan araştırmacı tarafından filmin orijinal dilinde izlenmiş ve analiz edilmiştir. Filmlerin orijinal dilinde (Rusça, Türkçe, İngilizce) izlenmesinin nedeni, dublaj ve çeviriden kaynaklanabilecek veri kayıplarını en aza indirebilmektir.

Filmler izlenirken, kültürlerarası karşılaştırma yapabilmek amacıyla daha önce belirlenen kültür boyutlarını içeren kategoriler ve kodlama /sayma sitemi kullanılmıştır. Bu aşamada, araştırmacı tarafından bu araştırma kapsamında geliştirilen *Kodlama Formu* kullanılmıştır. Kodlama Formu, daha önce ayrıntılı bir şekilde açıklanan 9 kategori (tema) ve 30 kod içermektedir. Kodlama Formu EK 1'de verilmiştir.

3.9 Verilerin Analizi

İçerik analizi yöntemi öncelikle araştırmacının temel varsayımı çerçevesinde oluşturulan bir kategorileştirme işlemidir. Kategoriler araştırmacının kuramsal birikimleri ve varsayımları doğrultusunda oluşturulmaktadır (Gökçe, 2006). Bu araştırmada üç çizgi filmin farklı kültürel boyutlarda hangi konumda bulundukları incelenmiştir.

Çalışmada elde edilen veriler betimsel istatistik teknikleri ile çözümlenmiş, her kategori için frekans ve yüzdelik değerlerini gösteren çizelgeler oluşturulmuş, bulgular şekiller ve çizelgelerle gösterilmiş; özellikle kültürel boyutlar bir sürekli doğrunun iki uç noktası belirlenerek görselleştirilmiştir. Böylece farklı ülkelerde yapılan çizgi filmlerin farklı kültürel boyutlardaki konumları görülebilmekte ve karşılaştırma yapılabilmektedir. Daha sonra bu çizelgeler kuramsal bölümde yer alan bilgilerle ilişkilendirilerek değerlendirilmiştir.

Araştırmada geliştirilen kodlarla, sözel ve sözsüz iletişim, davranış, bağlam, cinsiyet rolleri, aile yapısı, duyguları ifade etme şekli, öğretim-öğrenim biçimi ve kurallara uyma durumları incelenmiştir. Bu kodlarla çizgi filmler temsil ettikleri kültürel değerler açısından karşılaştırılmış, benzerlik ve farklılıklar ortaya çıkarılmaya çalışılmış, bu çizgi filmlerin çocukları kültürel yönden nasıl etkileyebileceği tartışılmıştır.

BÖLÜM 4

BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde, araştırmada elde edilen veriler, verilerin analiziyle elde edilen bulgular, araştırmanın amaçlarına paralel başlıklar altında sunulmuş ve yorumlanmıştır.

4.1. Bireycilik – Toplulukçuluk Boyutunda Elde Edilen Bulgular ve Yorum

Türkiye, Rusya ve Kanada yapımı çizgi filmlerde verilen / yer alan bireyci veya toplulukçu kültürlere özgü mesajların sayımı yapılmış, bu şekilde elde edilen veriler Çizelge 1'de gösterilmiştir.

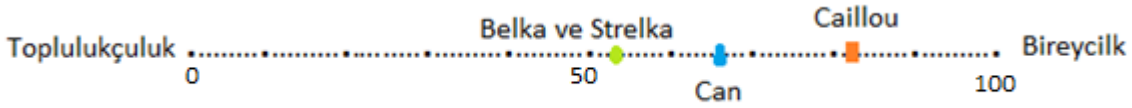
Çizelge 1 Çizgi Filmlerdeki Bireycilik-Toplulukçuluk Boyut Dağılımı

	Can		Belka ve Strelka		Caillou	
Kod	f	%	f	%	f	%
Ben (B)	76	69	32	46	48	71
Biz (T)	34	31	38	54	20	29
Suçluluk (B)	0	0	0	0	1	50
Utanç (T)	1	0	7	100	1	50
Bireysel fikri (B)	5	45	9	56	9	82
Grubun fikri (T)	6	55	7	44	2	18
Üzüntü (T)	6	21	3	16	6	9
Mutluluk (B)	23	79	16	84	59	91
Geniş aile (T)	12	75	0	0	0	0
Çekirdek aile (B)	4	25	5	100	11	100
Toplam Bireycilik	108	65	62	53	128	82
Toplam Toplulukçuluk	59	35	55	47	29	18

Çizelge 1'deki genel toplam veriler incelendiğinde, Caillou, bireyci kültür oranı %82 ile en yüksektir. Türkiye yapımı çizgi film %65'lik oranla ikinci sırada yer alırken Rusya yapımı çizgi film %53'lük oranla üçüncü sırada yer almıştır. Bu sonuca göre Rusya yapımı çizgi film toplulukçu kültür boyutunda %47' lik oranla birinci sırada iken Türkiye %35' lik oranla ikinci sırada Kanada ise %18' lik oranla sonuncu sırada yer almıştır.

Üç farklı ülke yapımı çizgi filmin bu boyuttaki konumu Şekil 1'de verilmiştir. Çizelge 1'deki verilere dayanılarak Şekil 1 oluşturulmuştur. Toplam bireycilik ve toplam boyutçuluk yüzdelikleri alınarak 0-100 arası doğruya yerleştirilmiştir. Her kültürel boyut için aynı metot kullanılarak şekiller oluşturulmuştur.

Şekilde görüldüğü gibi bütün çizgi filmlerin konumu bireyciliğe daha yakınken Caillou'nun konumu bireyciliğe en yakındır. Rusya yapımı çizgi film 'in konumu ise bireycilik boyutundan en uzaktır.



Şekil 1 Çizgi Filmlerdeki Bireycilik-Toplulukçuluk Boyut Dağılımı

"Ben" cümle kullanımı veya "biz" cümle kullanımı ile ilgili veriler genel sıralama ile uyumludur. Bu kodlama açısından değerlendirildiğinde Kanada yapımı çizgi film yine %71 ile birinci sırada yer almaktadır. İkinci sırada ise %69 ile Türkiye yapımı çizgi film gelmektedir. Rusya yapımı çizgi filmler ise %46 ile üçüncü surada yer almaktadır.

Çizelge 1'deki utanç duygusu karakterlerin kendi hatalarını başkalarından saklama, suçluluk duygusu ise karakterlerin hatalarını itiraf etmeleri olarak kodlanmıştır. Rusya yapımı çizgi filmde beş bölüm boyunca çocuk karakterlerin 7 kere kendi hatalarını başkalarından sakladıkları görülmüştür. Suçluluk duygusuna ise rastlanmamıştır. Kanada ve Türkiye yapımı çizgi filmde utanç duygusu birer kere görülmüştür. Frekans değerleri az çıktığı için hesaplamalara dâhil edilmemiştir.

Bireysel fikir bildirme veya grup fikri ile ilgili veriler genel sıralama ile uyumludur. Bu kodlama açısından değerlendirildiğinde Kanada yine %82 ile ilk sırada yer almaktadır.

İkinci sırada ise %65 ile Türkiye yapımı çizgi film gelmektedir. Rusya yapımı çizgi filmler ise %53 ile üçüncü sırada yer almaktadır.

Mutluluk ve üzüntü ile ilgili hisleri dışa vurma boyutunda veriler genel sıralama ile farklılık göstermektedir. Bu kodlama açısından değerlendirildiğinde, Kanada %91 ile ilk sırada yer almaktadır. İkinci sırada ise %84 ile Rusya yapımı çizgi film gelmektedir. Türkiye yapımı çizgi filmler ise %79 ile üçüncü sırada yer almaktadır. Bu sonuca göre Kanada yapımı çizgi filmde mutluluğun dışa vurulması birinci sırada yer alırken %9 oranında da üzüntüyü en az dışa vuran ülke olduğunu görmekteyiz.

Geniş aile fertleri ile çekirdek aile fertlerinin görünme sıklığı mekâna bağlı olarak sahne bağlamında değerlendirilmiştir. Örnek olarak bir parkta çekilen karelerde nine-dedenin birkaç defa görünmesine rağmen frekans bir olarak olarak kabul edilmiştir. Yani bir sahnede dede-nine görünmüşse o sahne değişmediği sürece o sahne geniş aile kategorisi için tek bir frekans sayılmıştır. Çekirdek ailenin görünme sıklığı için anne-babanın sahnede yer alıp almadığına bakılmıştır. Bu yöntemle yapılan sayımlarda Rusya ve Kanada yapımı çizgi filmlerde geniş aile fertleri hiç gözükmezken Türkiye yapımı çizgi filmde 12 sahnede nine ve dede görülmüştür.

Hofstede'ın yaptığı çalışmaların sonuçlarına göre Kanada 76 ülke arasında bireyci kültürel boyutta 4-6' ıncı sırada; Rusya 39-40'ıncı sırada Türkiye ise 43' üncü sıradadır.

Bu çalışmanın sonucu Hofstede'ın bireyci-toplulukçu kültürel boyutuyla Rusya ve Türkiye aynı sırada değildir.

Hofstede'a göre bu sonuçlar tek başına bir anlam ifade etmemektedirler. Anlam kazanması için diğer ülkelerin kültürleriyle karşılaştırılmalıdır. Bu bulguların sonucunda Caillou adlı Kanada yapımı çizgi film bireyci kültür boyutunda diğer iki çizgi filme göre daha yüksek orana sahiptir. İkinci sırada Türkiye yapımı çizgi film Can, son olarak da Rusya yapımı çizgi film Belka ve Strelkayer almaktadır. Toplulukçu kültürel boyutu en çok yansıtan çizgi film ise Rusya yapımı çizgi film Belka ve Strelka'dır; ikinci sırada Can, son olarak da Caillou yer almaktadır.

4.2. Yüksek Bağlam – Düşük Bağlam Boyutunda Elde Edilen Bulgular ve Yorum

Türkiye, Rusya ve Kanada yapımı çizgi filmlerde verilen / yer alan yüksek veya düşük bağlamlı kültürlere özgü mesajların sayımı yapılmış, bu şekilde elde edilen veriler Çizelge 2'de gösterilmiştir.

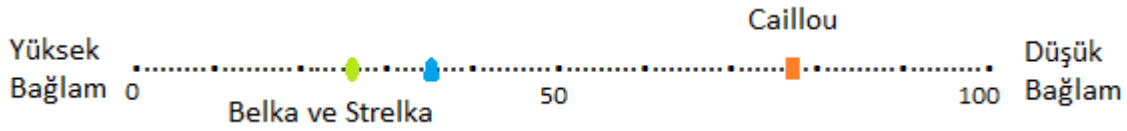
Çizelge 2 Çizgi Filmlerdeki Yüksek-Düşük Bağlam Boyut Dağılımı

	Can		Belka ve Strelka		Caillou	
Kod	f	%	f	%	f	%
Hayır (D)	3	33	2	0	9	82
Evet (Y)	6	67	0	0	2	18
Açık ve net (D)	15	58	7	37	27	100
İmalı ve katmanlı (Y)	11	42	12	63	0	0
Hoşgörü (D)	0	0	0	0	4	0
Dışlama (Y)	0	0	3	0	0	0
Belirgin beden dili (Y)	16	100	17	89	12	67
Kısıtlı beden dili (D)	0	0	2	11	6	33
Toplam Düşük bağlam	18	35	11	26	46	77
Toplam Yüksek bağlam	33	65	32	74	14	23

Çizelge 2'deki genel toplam veriler incelendiğinde, Caillou, düşük bağlamlı kültür oranı %77 ile en yüksektir. Türkiye yapımı çizgi film %35'lik oranla ikinci sırada yer alırken Rusya yapımı çizgi film %26'lık oranla üçüncü sırada yer almıştır. Bu sonuca göre Rusya yapımı çizgi film yüksek bağlamlı kültür boyutunda %74'lük oranla birinci sırada iken Türkiye %65'lük oranla ikinci sırada Kanada ise %23'lik oranla sonuncu sırada yer almıştır.

Üç farklı ülke yapımı çizgi filmin bu boyuttaki konumu Şekil 2'de verilmiştir.

Şekilde görüldüğü gibi Kanada yapımı çizgi film konumu düşük bağlama daha yakınken Türkiye konumu yüksek bağlama daha yakındır. Rusya yapımı çizgi film 'in konumu ise yüksek bağlama diğer çizgi filmlere en yakındır.



Şekil 2 Çizgi Filmlerdeki Yüksek-Düşük Bağlam Boyut Dağılımı

Çizelge 2'de karakterlerin zıt görüşleri dolaysız bildirme sıklığı tabloda "hayır" kısa koduyla gösterilirken, karakterlerin zıt görüşleri dolaylı bildirme sıklığı "evet" kısa koduyla gösterilmiştir. Karakterin zıt görüşü dolaylı bildirme sıklığında Türkiye %67'lik oranla birinci sırada yer alırken, Kanada %18'lik oranla ikinci sırada, Rusya ise sonuncu sırada yer almış ve bir örneğe rastlanmamıştır. Bu kodun sonuçları genel toplamla farklılık arz etmektedir.

Karakterlerin mesajlarının açık ve net olması sıklığının ölçümünde Kanada %100' lük oranla birinci sırada yer alırken Türkiye %58'lik oranla ikinci sıradadır. Rusya %37'lik oranla son sırada bulunmaktadır. Bu kodların sonuçları değerlendirildiğinde genel toplam açısından aynı olduğu gözükmektedir. Bu sonuçlara göre imalı ve katmanlı iletişim tarzına %63'lük oranla Rusya yapımı çizgi filmde en yüksek değerde rastlanmıştır. Bu kod değerlendirilirken sayımı sahne bazında yapılmıştır. Eğer bir sahnede iletişimde imalı ve katmanlı sözcük ve cümlelere hiç rastlanmamışsa bu iletişim açık ve net olarak değerlendirilmiştir. Diğer taraftan bir sözcük ya da cümle imalı ya da katmanlı olarak kullanılmışsa bu sahnedeki iletişim imalı ve katmanlı olarak değerlendirilmiştir.

Karakterlerin grup dışındakilere hoşgörülü davranma sıklığı açısından Kanada yapımı çizgi filmde 4 örneğe rastlanmışken Türkiye ve Rusya yapımı çizgi filmlerde bu kod ile ilgili örneğe rastlanmamıştır. Karakterlerin grup dışındakilere hoşgörüsüz olarak davranması üzerine Rusya yapımı çizgi filmde 4 örneğe rastlanılmışken Türkiye ve Kanada yapımı çizgi filmlerde hoşgörüsüz ve dışlayıcı davranışlara rastlanmamıştır. Frekans değerleri yeterli seviyeye ulaşmadığı için bu kod değerlendirilmemiştir.

Karakterlerin belirgin beden dilini kullanımı ve kısıtlı beden dili kullanımı sıklığının ölçümünde genel toplamdan farklı olduğu hesaplanmıştır. Türkiye %100' lük oranla birinci sırada yer alırken Rusya %89'luk oranla ikinci sıradadır. Kanada ise %68'lik oranla son sırada yer almıştır. Daha yaygın olarak belirgin beden dili kullanımın Türkiye

yapımı çizgi filmde görüldüğü saptamış bunu ikinci sırada Rusya ve son olarak Kanada takip etmiştir.

Sonuçlara bakıldığında Caillou adlı çizgi film en düşük bağlamlı kültürü yansıtmaktadır. Öte yandan Can ile Belka ve Strelka da daha çok toplulukçu kültürü yansıtmaktadır. Hofstede'a göre toplulukçu kültürlerde bireyci kültürlere göre yüksek bağlamlı iletişim daha yaygındır (Hofstede, 2010). Bu araştırmada Rusya yapımı çizgi filmde yüksek bağlamlı iletişimin Kanada ve Türkiye yapımı çizgi filmlere göre daha yaygın olduğu saptanmıştır. Bireycilik-toplulukçuluk kültürel kategorilerin sonuçlarına göre en toplulukçu kültürü yansıtan Rusya yapımı çizgi film aynı zamanda en yüksek bağlamlı iletişime sahiptir. Elde edilen bu sonuçlar Hofstede'ın yaptığı çalışmaların neticeleriyle uyumlu olduğu görülmüştür. Ancak yukarıda da belirtildiği gibi Türkiye yapımı çizgi film zıt görüşü dolaylı bildirme ve belirgin beden dili kullanımı boyutu açısından Rusya'dan önde yer almaktadır.

Dış ve iç grupların arasındaki ayrımlar en çok Rusya yapımı yapımı çizgi filmde görülmüştür. Bu çizgi filmde antagonist karakterlerin varlığı söz konusuyken, Kanada ve Türkiye yapımı çizgi filmlerin izlenilen bölümlerinde bu tür dış karakterlere rastlanılmamıştır.

4.3. Dolaylı - Dolaysız Olumsuz Geribildirim Boyutunda Elde Edilen Bulgular ve Yorum

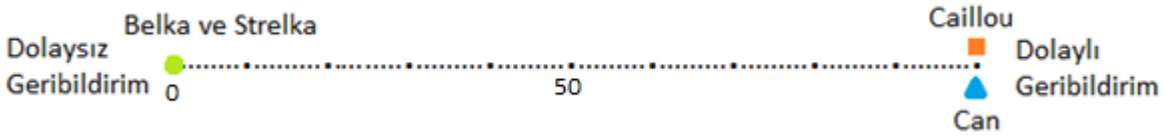
Türkiye, Rusya ve Kanada yapımı çizgi filmlerde verilen dolaylı-dolaysız geribildirimlerin sayım yapılmış, bu şekilde elde edilen veriler Çizelge 3'te gösterilmiştir.

Çizelge 3 Çizgi Filmlerdeki Dolaylı-Dolaysız Olumsuz Geribildirim Boyut Dağılımı

	Can		Belka ve Strelka		Caillou	
Kod	f	%	f	%	f	%
Dolaysız olumsuz geribildirim	0	0	6	100	0	0
Dolaylı olumsuz geribildirim	3	100	0	0	1	100

Çizelge 3'te görüldüğü gibi Türkiye ve Kanada yapımı çizgi filmlerin izlenen bölümlerinde dolaysız olumsuz geribildirime rastlanmamıştır. Rusya yapımı çizgi filmlerin izlenen olumsuz geribildirime rastlanmamıştır. Türkiye yapımı çizgi filmlerde 3, Kanada yapımı çizgi filmlerde 1 kez dolaylı olumsuz geribildirim tespit edilmiştir.

Üç farklı ülke yapımı çizgi filmin bu boyuttaki konumu Şekil 3'te verilmiştir. Şekilde görüldüğü gibi bu boyutta Kanada ve Türkiye yapımı çizgi filmler hemen hemen aynı konumda yer alırken Rusya yapımı çizgi film bu boyutun diğer ucunda yer almaktadır.



Şekil 3 Çizgi Filmlerdeki Dolaylı-Dolaysız Olumsuz Geribildirim Boyut Dağılımı

Hall ve Hofstede'a göre yüksek bağlamlı kültürler imalı ve katmanlı iletişimi benimserlerken, düşük bağlamlı kültürler açık ve net iletişimi benimsemektedirler (Hall, 1976; Hofstede, 2010). Bundan yola çıkarak yüksek bağlamlı kültürlerde olumsuz geribildirimle karşıdakini incitmemek adına diplomatik bir dil kullanılması beklenirken düşük bağlamlı kültürlerde açık ve net bir dil kullanılması beklenir. Fakat Meyer'ın yaptığı çalışmaların sonuçlarına göre bu beklenti her zaman karşılanmamaktadır (Meyer, 2014). Rusya da bu istisnanın içindedir. Yani Rus kültürü yüksek bağlamlı kültür olmasına, imalı ve katmanlı iletişimi benimsemesine rağmen olumsuz geribildirimi dolaysız ve açık verilmektedir. Bu boyutta Rusya yapımı filmler konusunda elde edilen bulgular, Meyer'in görüşlerini destekler niteliktedir. Bununla birlikte frekans sayısının çok az olması nedeniyle daha ileri yorumlar yapma olanağı bulunmamaktadır.

4.4. Dar Güç Aralığı – Geniş Güç Aralığı Boyutundan Elde Edilen Bulgular ve Yorum

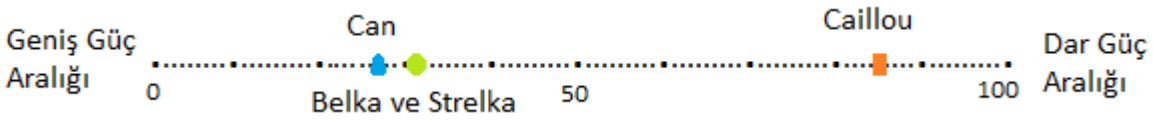
Türkiye, Rusya ve Kanada yapımı çizgi filmlerde verilen mesajların dar ya da geniş güç aralığı içermesi açısından sayımı yapılmış, böylece güç aralığı boyutunda elde edilen veriler Çizelge 4'de gösterilmiştir.

Çizelge 4 Çizgi Filmlerdeki Dar Güç Aralığı – Geniş Güç Aralığı Boyut Dağılımı

	Can		Belka ve Strelka		Caillou	
Kod	f	%	f	%	f	%
Büyüklere farklı statüde davranma (G)	10	67	5	63	0	0
Büyüklere eşit statüde davranma (D)	5	33	3	38	27	100
İtiraz (D)	5	24	6	50	5	100
Kabul (G)	16	76	6	50	0	0
Küçüklere eşit statüde davranma (D)	4	17	1	8	25	93
Küçüklere farklı statüde davranma (G)	20	83	11	92	2	7
Kendi inisiyatifi (D)	6	40	2	29	15	58
Başkasının inisiyatifi (G)	9	60	5	71	11	42
Toplam Dar Güç Aralığı	20	27	12	31	72	85
Toplam Geniş Güç Aralığı	55	73	27	69	13	15

Çizelge 4'te görüldüğü gibi dar veya geniş güç aralığı içeren toplam frekans ve oranlar karşılaştırıldığında, Kanada yapımı çizgi filmlerde güç aralığının daha dar olduğu (%85) görülmektedir. Bunu sırasıyla Rusya (%31) ve Türkiye (%27) yapımı çizgi filmler izlemektedir. Buna karşın Türkiye yapımı çizgi filmlerde güç mesafesinin en geniş olduğu (%85) bunu sırasıyla Rusya (%69) ve Kanada (%15) yapımı çizgi filmlerin izlediği görülmektedir.

Üç farklı ülke yapımı çizgi filmin bu boyuttaki konumu Şekil 4'te verilmiştir. Şekil 4'de görüldüğü gibi Türkiye ve Rusya yapımı çizgi filmler güç aralığı boyutunun geniş olan tarafında, Kanada yapımı çizgi filmler ise bu boyutun dar olan tarafında yer almaktadır.



Şekil 4 Çizgi Filmlerdeki Dar Güç Aralığı – Geniş Güç Aralığı Boyut Dağılımı

Her bir kodla ilgili veriler ayrı ayrı değerlendirildiğinde, karakterlerin kendinden büyüklere eşit statüde davranması sıklığının sıralamasının genel toplamla aynı olduğu görülmektedir. Kanada dar güç aralığı boyutunda %100 oranla birinci sırada yer alırken Rusya %38 oranla ikinci sırada Türkiye %33 oranla sonuncu sırada yer almaktadır.

Karakterlerin başkalarının fikirlerini sorgulaması ve karşı çıkması çizelgede "itiraz" olarak, başkalarının fikirlerini sorgulamadan kabul etmesi ise "kabul" olarak kısaltılmıştır. Bu kodların sayımından elde edilen sonuçlar genel toplam verileriyle uygunluk arz etmektedir. Kanada itiraz etme kod sayımında %100 oranla birinci sırada yer alırken Rusya %50 oranla ikinci sırada, Türkiye ise %24 oran ile son sırada yer almaktadır.

Üçüncü kod olarak karakterlerin kendinden küçüklere eşit ya da farklı statüde davranması sıklığına bakılmıştır. Çıkan değerler genel toplamdan farklı olarak ortaya çıkmıştır. Küçüklere farklı statüde davranma sıklığı sayımında Rusya (%92) birinci sırada yer alırken Türkiye (%83) ikinci sırada, Kanada ise (%7) son sırada yer almaktadır.

Karakterlerin kendi inisiyatifleri doğrultusunda davranması sıklığı Çizelge 4'te "kendi inisiyatifi" olarak, karakterlerin başkalarının inisiyatifleri doğrultusunda davranması sıklığı ise "başkalarının inisiyatifi" olarak kısaltılmıştır. Elde edilen veriler genel sıralama ile uyumluluk göstermemektedir. Başkalarının inisiyatifi doğrultusunda hareket etme sıklığının ölçümünde Rusya %71 oranla birinci sırada yer alırken, Türkiye (%60) ikinci sırada, Kanada ise %42 oranla son sırada yer almaktadır.

Hofstede'ın çalışmalarının sonuçlarına göre değerIendirildiğinde 76 ülke içinde geniş güç aralığı boyutunda Rusya 6. sırada, Türkiye 32-33'üncü sırada Kanada ise 62'nci sırada yer almaktadır (Hofstede 2010). Bu araştırmada çıkan sonuçlara göre ise Kanada yapımı çizgi film Hofstede'ın bulgularıyla uyumluluk gösterirken Rusya ve Türkiye farklılık arz etmektedir. Caillou adlı çizgi filmde büyükler küçüklere, küçükler büyüklere genellikle eşit statüde davranmaktadırlar. Büyük karakterler küçüklere hitap ederlerken genelde ismiyle hitap edilmekte ve küçültücü sıfatlar kullanılmamaktadır. Can adlı çizgi filmde ise büyükler küçüklere şefkat ve sevgiyle yaklaşmakta ve "oğulcuğum, küçük bey" gibi küçültücü lakaplar kullanmaktadır. Belka ve Strelka adlı çizi filmde ise büyükler küçüklere şefkat ve sevgiden ziyade otoriter ve üstünlük gösterici hitaplar kullanmaktadır.

Türkiye ve Rusya yapımı çizgi filmlerde çocuk karakterlerden itaatkâr, saygılı ve disiplinli davranmaları beklenirken Kanada yapımı çizgi filmde inisiyatif almaları ve bağımsız davranmaları beklenmektedir. Hofstede'a göre geniş güç aralığı kültürüne sahip toplumlarda çocukların ebeveynlerine karşı itaatkâr olmaları beklenirken, bağımsız davranmalarına ve itiraz etmelerine hoş bakılmamaktadır. Bu tür toplumlarda büyüklere karşı özel saygıyla davranılmakta ve yetişkinlikte dahi onlara karşı bağımlılık sürdürmektedirler. Dar güç aralıklı toplumlarda çocuklara eşit statüde davranılmakta çok nadiren büyüklere özel saygı gösterilmekte ve itaat edilmektedir. Küçük yaşlardan itibaren "hayır" demeyi ve itiraz etmeyi öğrenmektedirler. Bu davranış biçimleri izlenilen çizgi filmlerde belirgin şekilde görülmüştür. Fakat Hofstede'ın çalışmalarının sonuçlarından farklı olarak Türkiye yapımı çizgi film Rusya yapımı çizgi filmden daha çok geniş güç aralığı boyutunu yansıtmaktadır.

4.5. Erkeksilik-Kadınsılık Kültürel Boyutundan Elde Edilen Bulgular ve Yorum

Türkiye, Rusya ve Kanada yapımı çizgi filmlerde verilen erkeksilik-kadınsılık kültürel boyutuna özgü mesajların sayımı yapılmış, bu şekilde elde edilen veriler Çizelge 5'de gösterilmiştir.

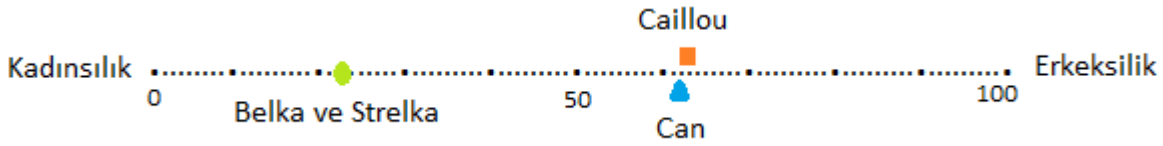
Çizelge 5 Çizgi Filmlerdeki Erkeksilik-Kadınsılık Boyut Dağılımı

	Can		Belka ve Strelka		Caillou	
Kod	f	%	f	%	f	%
Uygun cinsiyet rol €	18	100	7	37	6	46
Uygun olmayan cinsiyet rol (K)	0	0	12	63	7	54
Rekabetçi €	0	0	0	0	14	74
Yardımlaşma ve işbirliği (K)	11	100	13	100	5	26
Toplam Erkeksilik	18	62	7	22	20	62,5
Toplam Kadınsılık	11	38	25	78	12	37,5

Çizelge 5'teki veriler incelendiğinde, Türkiye ve Kanada daha çok erkeksi kültürel boyutta iken Rusya kadınsı kültürel boyuttadır. Rusya yapımı çizgi film kadınsı kültürü en çok yansıtan çizgi filmidir (%78). Türkiye %38 oranla ikinci sırada, Kanada %37.5 oranla son sırada yer almaktadır. Buna karşın Kanada (%62,5) ile Türkiye (%62) yapımı çizgi

filmler küçük farkla en erkeksi olduğu tespit edilmiştir. Rusya yapımı çizgi film ise %22 oranla erkeksilik boyutunda son sırada yer almaktadır.

Üç farklı ülke yapımı çizgi filmin bu boyuttaki konumu Şekil 5'te verilmiştir. Şekilde görüldüğü gibi Türkiye ve Kanada yapımı çizgi filmler erkeksi kültürel boyut tarafında iken Rusya yapımı çizgi film ise bu boyutun kadınsı olan tarafında yer almaktadır.



Şekil 5 Çizgi Filmlerdeki Erkeksilik – Kadınsılık Boyut Dağılımı

Karakterlerin geleneksel toplumun cinsiyet rollerine uygun davranışının sıklığının ölçümü çizelgede "uygun cinsiyet rol" olarak kısaltılmıştır. Karakterlerin geleneksel toplumun cinsiyet rollerine uygun olmayan davranışının sıklığının ölçümü ise çizelgede "uygun olmayan cinsiyet rol" olarak kısaltılmıştır. Uygun cinsiyet rol boyutunda Türkiye %100 oranla birinci sırada yer alırken Kanada %46 oranla ikinci sıradadır. Rusya ise %37 oranla sonuncu sırada yer almaktadır. Bu boyutta çıkan verilerin sonuçlar toplam sıralama değerleriyle aynı düzeydedir.

Çizelge 5'te karakterlerin rekabetçi davranışlarının sıklığının ölçümü "rekabetçi" olarak kısaltılırken karakterlerin işbirliğine ve yardımlaşmaya dayalı davranışlarının sıklığı "yardımlaşma ve işbirliği" olarak kısaltılmıştır. Rusya ve Türkiye yapımı çizgi filmlerde rekabetçi davranış örneklerine hiç rastlanmamışken Kanada yapımı çizgi filmde %74 oranında çıkmıştır. Yardımlaşma ve işbirliği boyutu açısından Türkiye ve Rusya %100 oranla aynı seviyede çıkmışken Kanada %26 oranında ölçülmüştür. Elde edilen verilere göre genel sıralama sonuçlarına göre Rusya ve Türkiye farklılık göstermiştir.

Hofstede'ın yaptığı çalışmaların bulgularına göre 76 ülke içinde erkeksilik kültürel boyutta Kanada 34-36'ıncı sıralardayken Türkiye 43-45'inci sırada yer almakta, Rusya ise 64'üncü sırada yer almaktadır. Kadınsılık kültüre sahip toplumlarda kadın ve erkekler hassas, duyarlı ve ilişki odaklıdırlar. Bu toplumlardaki ailelerde hem anne hem baba duygu ve hislerle ilgilenmektedirler. Erkek ve kız çocuklar eğlenmek için oyun oynarlar. Erkeksilik kültüre sahip toplumlarda ise erkeklerin iddialı, hırslı ve çetin olması

beklenirken kadınların ise hassas, duyarlı ve ilişki odaklı olmaları beklenmektedir. Bu kültüre sahip ailelerde erkekler somut olgularla ilgileniyorken kadınlar duygularla ilgilenir. Erkek çocuklar yarışmak için uyun oynarlarken kızlar ise eğlenmek ve birlikte zaman geçirmek için oyun oynarlar (Hofstede ve diğerleri, 2010).

Can adlı çizgi filmde anne-baba rolü geleneksel toplum cinsiyet rolüne sahiptir. Anne evde ev işleri ve çocuk bakımı ile ilgilenirken baba ise iş yapar ve para kazanır. Anne duygularla ilgilenirken baba somut olgularla ilgilenmektedir. Caillou adlı çizgi filmde anne beş bölüm boyunca çocuklarla ilgilenmiş baba ise tamir işleriyle uğraşmış ve işe gitmiştir. Belka ve Strelka adlı çizgi filmde baba, anneden daha sert bir yapıya sahiptir. Fakat diğer iki filmden farklı olarak anne de işe gitmiştir. Rusya ve Türkiye yapımı çizgi filmlerin benzer tarafları her ikisinde de rekabetçi davranışlara rastlanmazken yardımlaşma ve işbirliği %100 oran ile ölçülmüştür.

4.6. Yüksek-Düşük Derecede Belirsizlikten Kaçınma Boyutundan Elde Edilen Bulgular ve Yorum

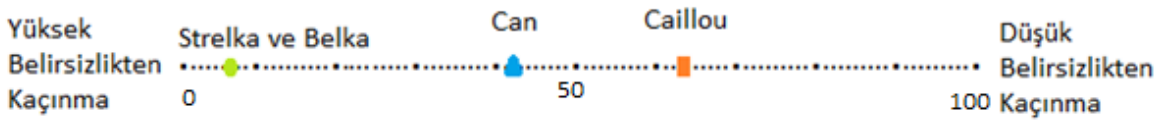
Türkiye, Rusya ve Kanada yapımı çizgi filmlerde verilen yüksek-düşük derecede belirsizlikten kaçınma kültürel boyutuna özgü mesajların sayımı yapılmış, bu şekilde elde edilen veriler Çizelge 6'da gösterilmiştir.

Çizelge 6 Çizgi Filmlerdeki Yüksek-Düşük Derecede Belirsizlikten Kaçınma Boyut Dağılımı

	Can		Belka ve Strelka		Caillou	
Kod	f	%	f	%	f	%
Olumsuz durumlar (Y)	2		2		0	
Olumlu durumlar (D)	1		1		5	
Kaygıyı bastırma (D)	2		0		1	
Kaygıyı dışa vurma (Y)	1		21		1	
Hazır bilgi (Y)	1		0		3	
Deneme yanılma (D)	0		1		5	
Bilmiyorum (D)	1		0		1	
Her şeyi biliyorum (Y)	1		0		6	
Kural var (Y)	2		5		3	
Kural yok (D)	1		0		10	
Toplam Yüksek Derece	7	58	28	93	13	37
Toplam Düşük Derece	5	42	2	7	22	63

Çizelge 6'da görüldüğü gibi yüksek-düşük derecede belirsizlikten kaçınma kültürel boyut dağılımı içeren toplam frekans ve oranlar karşılaştırıldığında, Rusya %93 oranında birinci sırada yer alırken Türkiye %58 oranla ikinci sırada, Kanada ise %37 oranında son sırada yer almıştır. Buna karşın Kanada yapımı çizgi film (%63) düşük derecede belirsizlikten kaçınan kültürü en çok yansıtan çizgi filmdir. Türkiye yapımı çizgi film ise %42 oranla düşük derecede belirsizlikten kaçınan kültürü temsil ederken, Rusya yapımı çizgi film en düşük oranla %2 düşük derecede belirsizlikten kaçınma kültürel boyutta son sırada yer almaktadır.

Üç farklı ülke yapımı çizgi filmin bu boyuttaki konumu Şekil 6'da verilmiştir. Şekilde görüldüğü gibi Kanada yapımı çizgi film düşük belirsizlikten kaçınan kültürel boyut tarafında iken, Rusya ve Türkiye yapımı çizgi filmler ise bu boyutun karşı olan tarafında yer almaktadır.



Şekil 6 Çizgi Filmlerdeki Yüksek – Düşük Derecede Belirsizlikten Kaçınma Boyut Dağılımı

Karakterlerin evin dışında iken olumsuz durumlar ve karakterlerle karşılaşmalarının sıklığı "olumsuz durumlar" olarak olumlu durumlar ve karakterlerle karşılaşmalarının sıklığı ise "olumlu durumlar" olarak kısaltılmıştır. Rusya ve Türkiye yapımı çizgi filmlerde evin dışında iken olumlu durumlar ve karakterle karşılaşma birer defa ölçülürken Kanada yapımı çizgi filmde beş defa ölçülmüştür. Olumsuz durum ve karakterlerle karşılaşma ise Türkiye ve Rusya yapımı filmde ikişer defa rastlanırken Caillou'da rastlanılmamıştır. Bu kodun ölçülmesinde yeterli frekansa ulaşılamadığı için yüzdelik oran hesaplanamamıştır.

Çizelge 6'da karakterlerin asabiyet, kızgınlık ve kaygılarını kontrol etmesi veya bastırması sıklığı "kaygıyı bastırma" olarak kısaltılmışken, dışa vurma sıklığı ise "kaygıyı dışa vurma" olarak kısaltılmıştır. Kanada ve Türkiye yapımı çizgi filmde kaygıyı dışa vurma birer defa ölçülmüşken Rusya yapımı çizgi filmde 21 defa ölçülmüştür. Bu kodun ölçülmesinde yeterli frekansa ulaşılamadığı için yüzdelik oran hesaplanamamıştır.

Karakterlerin bir şey öğrenirken hazır bilgiyi alarak öğrenmesi sıklığı Çizelge 6'da "hazır bilgi" olarak, yanılma yoluyla öğrenmesi sıklığı ise "deneme-yanılma" olarak kısaltılmıştır. Hazır bilgi ölçümüne göre Caillou adlı çizgi filmde üç örneğe rastlanmışken Can adlı çizgi filmde bir adet, Belka ve Strelka'da ise uygun örneğe rastlanmamıştır. Deneme-yanılma yoluyla öğrenme biçiminde Caillou adlı çizgi filmde beş örnek, Belka ve Strelka'da bir örneğe rastlanmışken Can adlı çizgi filmde rastlanmamıştır. Yeterli frekansa ulaşılamadığı için yüzdelik hesaplanmamıştır.

Yetişkin karakterlerin çocuk karakterlerin sorularına cevap verememesinin sıklığı Çizelge 6'da bilmiyorum olarak kısaltılmıştır. Yetişkin karakterlerin çocuk karakterlerin sorularına cevap vermesinin sıklığı ise "her şeyi biliyorum" olarak kısaltılmıştır. Her şeyi biliyorum kod sayımında Can adlı çizgi filmde ve Caillou adlı filmde birer örneğe rastlanmışken, Belka ve Strelka çizgi filminde ise rastlanmamıştır. Bu kod yeterli frekansa ulaşmadığı için yüzdelik olarak hesaplanmamıştır.

Kuralların öğretilmesi ve hatırlatılmasının sıklığı Çizelge 6'da "kural var" olarak, kuralların yer almaması ise "kural yok" olarak kısaltılmıştır. Belka ve Strelka %100 oranla

kural var boyutunda birinci sırada yer almıştır. Can %67 oranla ikinci sırada ve Caillou ise %23 oranla son sırada yer almıştır. Bu kodun ölçümüyle elde edilen sonuçlar genel toplam sıralamasına göre uyum arz etmektedir. Şekil 6'da görüldüğü üzere Caillou düşük derecede belirsizlikten kaçınma boyutuna en yakın konumdayken Can orta taraflarda, Belka ve Strelka ise diğer uç taraftadır.

Hofstede'ın bulgularına göre yüksek belirsizlikten kaçınan kültür boyutunda 76 ülke içinde Rusya sekizinci sırada, Türkiye 23-25'inci sırada Kanada ise 62-63'üncü sırada bulunmaktadır. Bu kodun sayımından elde edilen sonuçlar Hofstede'ın çalışmalarıyla örtüşmektedir. Yüksek derecede belirsizlikten kaçınan kültürlerde kaygı seviyesi, düşük derecede belirsizlikten kaçınan kültürlere göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Yüksek derecede belirsizlikten kaçınan kültürlerde yeni şeylerin tehlikeli olduğu algılanırken diğerinde ise yeni şeyler ilgi çekici ve fırsat olarak algılanmaktadır. Yüksek derecede belirsizlikten kaçınan kültürlerde aile hayatı nesilden nesile geçen stresli bir hayattır. Hem çocukların hem ebeveynlerin olumlu ve olumsuz duyguları gerekli zaman ve yerlerde dışarıya vurmaktadırlar. Düşük derecede belirsizlikten kaçınan kültürlerde ise asabiyet ve duygular dışa vurulmamalıdır. Aynı zamanda düşük kültürlerde kurallar az ve hafifken diğerinde ise sıkı kurallar sistemi vardır. Yüksek derecede belirsizlikten kaçınan kültürlerde büyüklerin her şeyi bilmesi beklenirken diğerinde böyle bir beklenti yoktur; çünkü belirsiz durumlara karşı tolerans yüksektir (Hofstede ve diğerleri 2010).

Caillou adlı çizgi filmde karakterler sadece olumlu karakterlerle ve durumlarla karşılaşırken Can ile Belka ve Strelka'da ki karakterler ise daha çok olumsuz durumlar ve karakterlerle karşılaşmışlardır. Kaygının dışa vurulmasında en sık ölçüm Belka ve Strelka adlı çizgi filmde gerçekleşmiştir. Bunun sebebi karakterlerin evin dışında iken antagonist karakterlerle bol karşılaşmaları ve kuralların bozulmasındandır. Bunun yanında bu çizgi film stresli ve heyecan dolu bir filmdir. Can ve Caillou adlı film ise genel olarak sakin bir yapıya sahiptir.

4.7. Uzun ve Kısa Yönelim Boyutundan Elde Edilen Bulgular ve Yorum

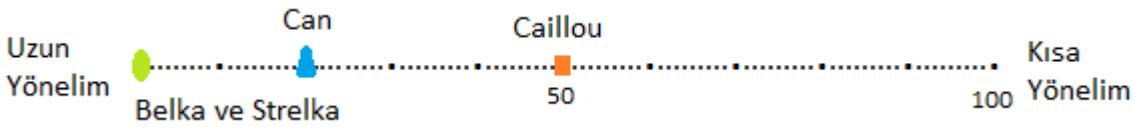
Türkiye, Rusya ve Kanada yapımı çizgi filmlerde verilen uzun ve kısa yönelim boyutuna özgü mesajların sayımı yapılmış ve elde edilen veriler Çizelge 7'de gösterilmiştir.

Çizelge 7 Çizgi Filmlerdeki Uzun-Kısa Yönelim Boyut Dağılımı

	Can		Belka ve Strelka		Caillou	
Kod	f	%	f	%	f	%
Çaba (U)	0		1		0	
Şans (K)	0		0		0	
Savurganlık (K)	0		0		0	
Tutumluluk ve tasarruf (U)	2		0		0	
Sebat (U)	1		5		1	
Kolay vazgeçme (K)	0		0		0	
Eğlendirici hediye (K)	1		0		2	
Eğitici hediye (U)	1		0		1	
Toplam Uzun Yönelim	4	80	6	100	2	50
Toplam Kısa Yönelim	1	20	0	0	2	50

Çizelge 7'deki genel toplam veriler incelendiğinde, Belka ve Strelka uzun yönelim kültürel boyutta %100 oranla birinci sırada yer alırken Can %80 oranla ikinci sırada, Caillou ise %50 oranla son sırada yer almaktadır. Buna karşın kısa yönelim kültürel boyutta Caillou %50 oranla birinci sırada iken Can %20 oranla ikinci sıradadır. Belka ve Strelka adlı çizgi filmin ise kısa yönelimli kültürü temsil etmediği tespit edilmiştir.

Üç farklı ülke yapımı çizgi filmin bu boyuttaki konumu Şekil 7'de verilmiştir. Şekilde görüldüğü gibi Kanada yapımı çizgi film uzun-kısa yönelim kültürel boyut çizgisinin tam ortasında yer alırken Türkiye yapımı çizgi film uzun yönelim kültürel boyutta yer almaktadır. Rusya yapımı çizgi filmin konumu ise uzun yönelim kültürel boyutunun en baş tarafındadır.



Şekil 7 Çizgi Filmlerdeki Uzun – Kısa Yönelim Boyut Dağılımı

Karakterlerin başarıyı kendi çabası ile ilişkilendirmesinin sıklığı Çizelge 7'de "çaba" olarak, başarıyı şans ile ilişkilendirmesinin sıklığı ise "şans" olarak kısaltılmıştır. Karakterlerin başarıyı çaba ile ilişkilendirmesinin örneğine Rusya yapımı çizgi film Belka ve Strelka'da bir adet olarak rastlanmıştır. Diğer kodlar için bir örneğe rastlanmamıştır. Frekans değerinin yeterli seviyede olmamasından dolayı yüzdelik hesap yapılmamıştır.

Karakterlerin eski eşyaları atması ve yerine yenisini almasının sıklığı "savurganlık" olarak, eski eşyaları tamir etmesi ve kullanmaya devam etmesi sıklığı ise "tutumluluk ve tasarruf" olarak kısaltılmıştır. Can adlı çizgi filmde tutumluluk ve tasarruf için iki örneğe rastlanmışken diğer filmlerde örneğe rastlanmamıştır. Frekans değerinin yeterli seviyede olmamasından dolayı değerlendirmeye alınmamıştır.

Karakterlerin zorluklara dayanma ve zorlukları aşma sıklığı Çizelge 7'de "sebat" olarak, zorluklara karşı pes etme sıklığı ise "kolay vazgeçme" olarak kısaltılmıştır. Sebat boyutunda Belka ve Strelka adlı çizgi filmde beş adet örneğe rastlanmışken Can ve Caillou adlı filmde birer adet örneğe rastlanmıştır. Kolay vazgeçme örneğine ise izlenilen örneklem filmlerde rastlanılmamıştır. Yeterli frekans sayısı elde edilemediği için yüzdelik hesaba katılmamıştır.

Karakterlere eğlendirici ve sevindirici hediye vermenin sıklığı Çizelge 7'de "eğlendirici hediye" olarak, eğitici hediye vermenin sıklığı ise "eğitici hediye" olarak kısaltılmıştır. Caillou adlı çizgi filmde eğlendirici ve sevindirici hediye verme kodunda iki örneğe, Can için bir örneğe rastlanılmıştır. Can ve Caillou adlı filmde eğitici hediye verme kodunda birer adet örneğe rastlanılmıştır. Belka ve Strelkada bir örneğe rastlanılmamıştır.

Hofstede'ın bulgularına göre 93 ülke içinde uzun yönelimli kültürel boyut dağılımında Rusya 10-11'inci, Türkiye 23-25'inci ve Kanada 62-63'üncü sıralarda yer almaktadır. Bu çalışmanın sonuçları Hofstede'ın genel toplam sıralamasındaki sonuçlarla uyum içindedir. Hofstede' a göre kısa yönelim kültürlerinde harcamaya karşı toplumsal

baskı varken uzun yönelimli kültürlerde ise tutumluluk ve tasarruf ön plandadır. Uzun yönelimli kültürlerde insanlar kendi başarılarını kendi çabaları ile ilişkilendirirken kısa yönelimli kültürlerde şans ile ilişkilendirmektedirler. Kısa yönelimli kültürlerde çabaların hızlı sonuçlar vermesi beklenirken uzun yönelimli kültürde ise sebat ve devam eden çabanın yavaş yavaş sonuçlara ulaştırması beklenmektedir. Uzun yönelimli kültürlerde çocuklar için hediye seçilirken daha çok eğiticilik ön plandayken kısa yönelimde ise sevindirme ve eğlendirme ön plandadır (Hofstede ve diğerleri, 2010). Bu kategorinin çoğu kodunda yeterli frekansa ulaşılamadığı için kodlar ayrı ayrı değerlendirilmemiş ancak genel değerlendirme Hofstede'ın sonuçlarıyla örtüşmektedir.

4.8. Zevke Düşkünlük-Kendini Kısıtlama Boyutundan Elde Edilen Bulgular ve Yorum

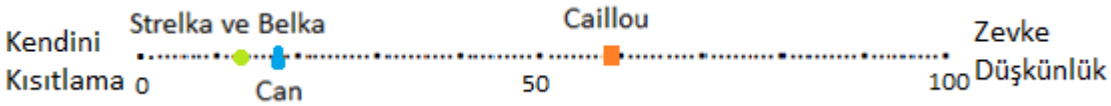
Türkiye, Rusya ve Kanada yapımı çizgi filmlerde verilen zevke düşkünlük-kendini kısıtlama boyutuna özgü mesajların sayımı yapılmış ve elde edilen veriler Çizelge 7'de gösterilmiştir.

Çizelge 8 Çizgi Filmlerdeki Zevke Düşkünlük-Kendini Kısıtlama Boyut Dağılımı

	Can		Belka ve Strelka		Caillou	
Kod	f	%	f	%	f	%
Eğlenme ve arkadaşlar (Z)	2	18	2	13	10	59
Çalışma ya da iş yapma (K)	9	82	13	87	7	41

Çizelge 8'den elde edilen verilere göre Belka ve Strelka %87 oranla kendini kısıtlayan kültürel boyutu yansıtmaktayken Can %82 oranla ikinci sırada Caillou ise %41 oranla son sırada yer almaktadır. Buna karşın Caillou %59 oranla zevke düşkün olan kültürü birinci sırada temsil ederken Can 18% oranla onu takip etmektedir. Belka ve Strelka ise 13% oranla en düşük derece ile zevke düşkün kültürü yansıtmaktadır.

Üç farklı ülke yapımı çizgi filmin bu boyuttaki konumu Şekil 8'de verilmiştir. Şekilde görüldüğü gibi Kanada yapımı çizgi filmin konumu daha çok zevke düşkünlük kültürel boyut tarafına yakın iken Rusya ve Türkiye yapımı çizgi filmlerin konumları daha çok kendini kısıtlayan kültürel boyut tarafındadır.



Şekil 8 Çizgi Filmlerdeki Zevke Düşkünlük – Kendini Kısıtlama Boyut Dağılımı

Hofstede'a göre zevke düşkün kültürel boyutta 93 ülke içinde Kanada 15-17'inci sırada Türkiye 37-38'inci sırada Rusya ise 77-80'inci sıradadır (Hofstede 2010). Rusya ve Türkiye yapımı çizgi filmdeki karakterler eğlencenin yanında bir işle meşgul olmaktadırlar. Kanada yapımı çizgi filmde ise karakterler daha çok arkadaşlarıyla zaman geçirmektedirler. Hofstede'a göre zevke düşkün kültürlerde boş zaman kendin kısıtlayan kültüre göre daha önemlidir. Bu kodlardan elde edilen sonuçlar Hofstede'ın buğularıyla birebir örtüşmektedirler.

4.9. Monokronik-Polikronik Boyuttan Elde Edilen Bulgular ve Yorum

Türkiye, Rusya ve Kanada yapımı çizgi filmlerde verilen monokronik-polikronik boyuta özgü mesajların sayımı yapılmış ve elde edilen veriler çizelge 9'da gösterilmiştir.

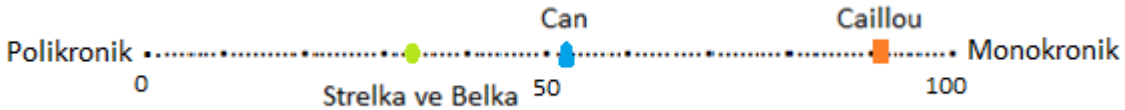
Çizelge 9 Çizgi Filmlerdeki Monokronik-Polikronik Boyut Dağılımı

	Can		Belka ve Strelka		Caillou	
Kod	f	%	f	%	f	%
Bir iş yapma (M)	18	82	10	77	34	100
Birkaç iş yapma (P)	4	18	3	23	0	0
İşi tamamladıktan sonra (M)	10	38	3	15	31	91
İşi tamamlamadan (P)	16	62	17	85	3	9
Planlı (M)	2	22	2	22	5	83
Plansız (P)	7	78	7	78	1	17
İş önemli (M)	0		0		1	
İlişki önemli (P)	1		3		3	
Toplam Polikronik	28	48	30	67	7	9
Toplam Monokronik	30	52	15	33	71	91

Çizelge 9'daki genel toplam veriler incelendiğinde, monokronik-polikronik boyut dağılımı açısından Caillou adlı çizgi film %91 oranla birinci sırada yer alırken Can %52

oranla ikinci sıradadır. Belka ve Strelka ise %33 oranla son sırada yer almaktadır. Buna karşın Belka ve Strelka %67 oranla polikronik kültürü en çok yansıtan çizgi film iken Can bu kültürel boyutu daha düşük derece ile temsil etmektedir. Caillou ise %9 oranla en düşük derece ile polikronik kültürü yansıtmaktadır.

Üç farklı ülke yapımı çizgi filmin bu boyuttaki konumu Şekil 9'da verilmiştir. Şekilde görüldüğü gibi Kanada yapımı çizgi filmin konumu en çok monokronik kültürel boyut tarafındadır. Türkiye yapımı çizgi filmin konumu nerdeyse çizelgenin ortasındadır fakat yine de daha çok polikronik tarafına yakındır. Rusya yapımı çizgi film ise polikronik kültürel boyuta en yakındır.



Şekil 9 Çizgi Filmlerdeki Monokronik – Polikronik Boyut Dağılımı

Karakterlerin bir zaman diliminde bir iş yapma sıklığı kodu Çizelge 9'da "bir iş olarak bir zaman diliminde birkaç iş yapma sıklığı ise "birkaç iş" olarak kısaltılmıştır. Caillou bir iş yapma kodunda %100 oranla birinci sırada yer alırken Can %82 oranla ikinci sıradadır. Belka ve Strelka %77 oranla son sırada yer almaktadır. Bu sonuçlar genel sıralama toplamı ile uyum sağlamaktadır.

Karakterlerin bir işi tamamladıktan sonra başka bir işe geçme sıklığı "işi tamamladıktan sonra" olarak, bir işi tamamlamadan başka bir işe geçme sıklığı ise "işi tamamladıktan sonra" olarak kısaltılmıştır. Caillou bir işi tamamladıktan sonra kod sayısında %91 oranla birinci sırada yer alırken Can %38 oranla ikinci sıradadır. Belka ve Strelka ise %15 oranla son sırada yer almaktadır. Bu sonuçlar genel sıralama toplamı ile uyum sağlamaktadır.

Karakterlerin işlerinde plan olması sıklığı" planlı" olarak, plansızlık ve belirsizlik durumu sıklığı ise "plansız" olarak kısaltılmıştır. Planlı kod sayımında Caillou %83 oranla birinci sırada yer alırken Belka ve Strelka ile Can %22 oranla ikinci sırada yer almaktadır.

Bu kod sayımı Caillou için uyum sağlarken Can ile Belka ve Strelka için farklılık göstermektedir.

Karakterlerin ilişkilerinden daha ziyade işine önem vermesi sıklığı "işe yönelimli" olarak kısaltılmışken, işinden daha ziyade ilişkilerine önem vermesi sıklığı "ilişki önemli" olarak kısaltılmıştır. İş önemli kod sayımında Caillou adlı çizgi filmde bir örnek tespit edilirken Can ile Belka ve Strelka için bir örneğe rastlanılmamıştır. İlişki önemli kod sayımınsa ise Caillou ile Belka ve Strelka adlı çizgi filmde üçer örnek tespit edilmişken Can adlı çizgi filmde bir örneğe rastlanılmıştır. Bu kodların sayımından çıkan sonuçların yeteri kadar frekans sayısı vermediği için yüzdelik olarak hesaplanmamıştır.

Hall'a göre monokronik zaman algılaması eylemleri birbiri ardınca belirli zaman dilimleri içinde gerçekleştirme eğilimini ifade ederken polikronik zaman algılaması ise birçok eylemi verilen toplam zaman içinde bir arada gerçekleştirme eylemini ifade etmektedir. Monokronik kültürler için zaman maddi bir değerdir. Bu sebepten zaman planlanır ve bu plana uyulur. Aynı zamanda monokronik kültürler için ilişkilerden ziyade iş önemlidir. Polikronik kültürler için planlanan işten ziyade ilişki daha önemlidir (Hall, 1976).

Bu çalışmanın bulgularına göre Kanada yapımı çizgi film monokronik kültürü en çok yansıtan filmdir. Caillou'daki karakterler beş bölüm boyunca sadece bir işi bir zaman diliminde yapmaktadırlar; çoğu zaman bir işi tamamlamadan başka işlere geçmemektedirler; aktiviteler önceden yapılmış plana göre ilerlemektedir. Boyutun diğer ucunda bulunan Rusya yapımı çizgi film Belka ve Strelka polikronik kültürü en çok yansıtan çizgi filmdir. Belka ve Strelka filmindeki karakterler çoğu defa bir zaman dilimi içinde birçok işi yapma eğilimindedirler; bir iş tamamlamadan başka bir işe geçmektedirler; aktiviteler plansız bir şekilde ilerlemektedir. İlişkilere önem vermektedirler. Can adlı film ise daha çok monokronik kültür boyutuna yakın iken aynı zamanda polikronik kültürden de uzak değildir.

Türkiye, Rusya ve Kanada yapımı çizgi filmlerde verilen 9 boyutlara özgü mesajların sayımı yapılmış ve elde edilen veriler çizelge 10'da gösterilmiştir.

Çizelge 10 Çizgi Filmlerdeki Bütün Kategorilerin Toplam Dağılımı

	Can		Belka ve Strelka		Caillou	
Kategori	f	%	f	%	f	%
Bireycilik	108	65	62	53	128	82
Toplulukçuluk	59	35	55	47	29	18
Düşük Bağlam	18	35	11	26	46	77
Yüksek Bağlam	33	65	32	74	14	23
Dolaylı Olumsuz Geribildirim	3	100	0	0	1	100
Dolaysız Olumsuz Geribildirim	0	0	6	100	0	0
Dar Güç Aralığı	20	27	12	31	72	85
Geniş Güç Aralığı	55	73	27	69	13	15
Erkeksilik	18	62.00	7	22	20	62.50
Kadınsılık	11	38	25	78	12	37.50
Düşük Belirsizlikten Kaçınma	5	42	2	7	22	63
Yüksek Belirsizlikten Kaçınma	7	58	28	93	13	37
Kısa Yönelim	1	20	0	0	2	50
Uzun Yönelim	4	80	6	100	2	50
Zevke Düşkünlük	2	18	2	13	10	59
Kendini Kısıtlama	9	82	13	87	7	41
Monokronik	30	52	15	33	71	91
Polikronik	28	48	30	67	7	9

Çizelge 10'daki 9 kategorilerin genel toplam veriler incelendiğinde, Can adlı çizgi film daha çok bireyci kültürü yansıtmaktadır ve %65 oranla bu boyutta ikinci sırada yer almaktadır. Buna karşın Can %35 oranla toplulukçu kültürü yansıtmada ikinci sırada yer almaktadır. Aynı zamanda daha yüksek bağlamlı kültürü %65 oranla yansıtmakta ve diğer çizgi filmlere göre ikinci sırada yer almaktadır. Can, düşük bağlamlı kültürü %35 oranla ikinci sırada yansıtmaktadır. Dolaylı olumsuz geribildirim oranı %100 iken dolaysız olumsuz geribildirime bu çizgi filmde hiç rastlanmamıştır. Türkiye yapımı çizgi film %73 oranla en çok geniş güç aralığı olan kültürü yansıtan filmdir. Buna karşın Can en düşük derecede dar güç aralığı kültürü yansıtmaktadır. Kadınsılık-erkeksilik kültürel boyutta Can,

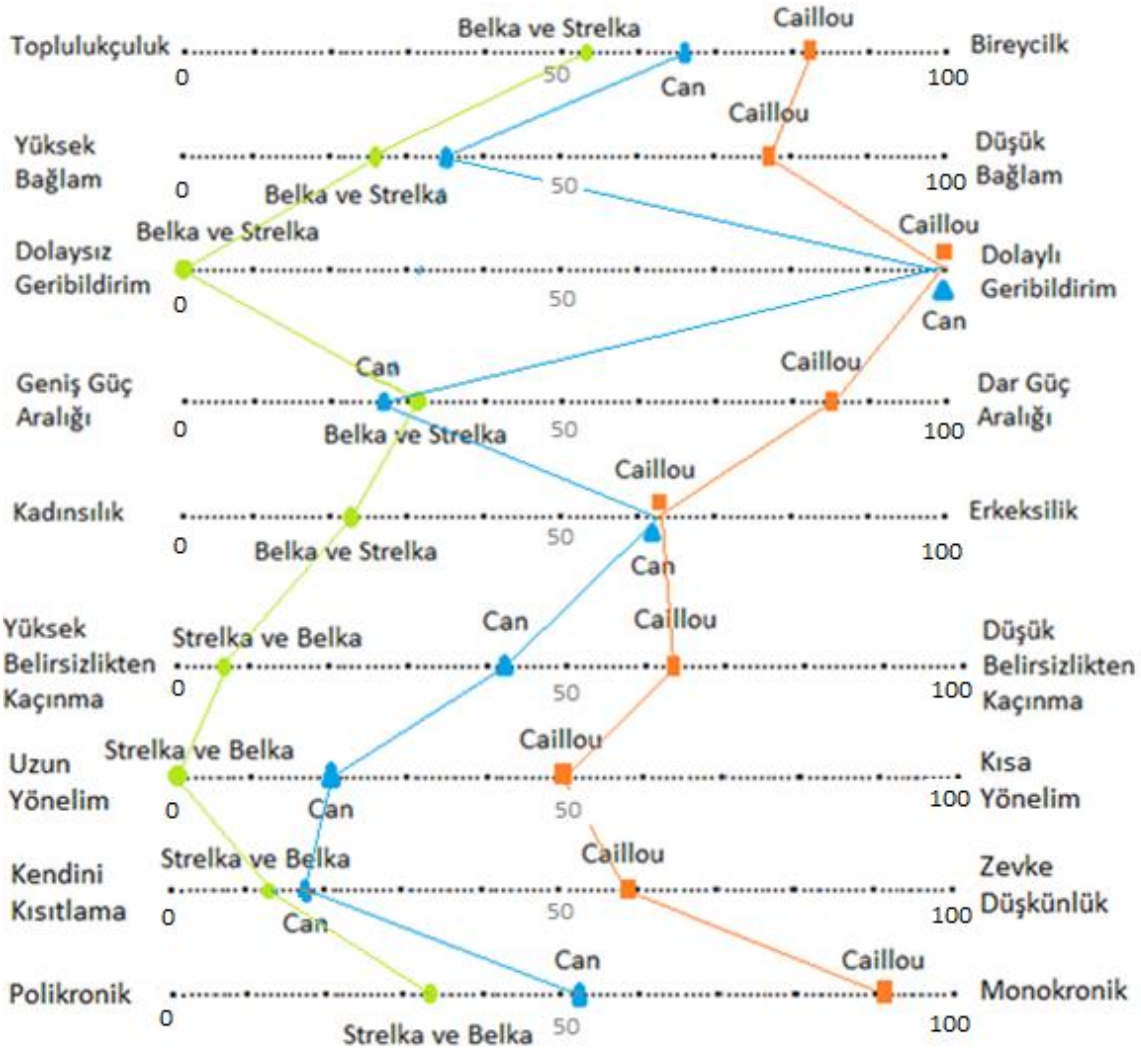
erkeksilik kültürel boyutuna daha yakındır (%62) ve erkeksi kültürü diğer çizgi filmlerle karşılaştırıldığında Caillou'den sonra ikinci sırada yer almaktadır. Buna karsın bu çizgi film kadınsı kültürel boyutu büyük farkı ile Belka ve Strelka'dan sonra %38 oranla yansıtmaktadır. Can çizgi filmi %58 oranla daha çok yüksek derecede belirsizlikten kaçınan kültürü yansıtmaktadır ve diğer çizgi filmlerle karşılaştırıldığına ikinci sırada yer almaktadır. Buna karşın ise düşük derecede belirsizlikten kaçınma kültürel boyutta %42 oranla Caillou'dan sonra yer almaktadır. Can, uzun yönelimli kültürü %80 oranla ikinci sırada yansıtırken kısa yönelimli kültürü Caillou'dan büyük farkı ile ikinci sırada yansıtmaktadır (%20). Can çizgi film (%82) daha çok kendini kısıtlayan kültürü yansıtmakta iken zevke düşkün kültürü Caillou'dan büyük farkı ile ikinci sırada (%18) yansıtmaktadır. Can diğer çizgi filmlerle karşılaştırıldığında monokronik kültürel boyut açısından % 52 oranla ikinci sırada, polikronik kültürel boyut açısından ise % 48 oranla yine ikinci sırada bulunmaktadır.

Çizelge 10'daki 9 kategorilerin genel toplam veriler incelendiğinde, Belka ve Strelka Rusya yapımı çizgi filmi daha çok bireyci kültürü (%53) yansıtırken aynı zamanda da diğer çizgi filmlerle karşılaştırıldığında en çok toplulukçu kültürü (%47) yansıtan filmdir. Bu çizgi filmi en çok yüksek bağlamlı kültürü yansıtmakta olup bu oran %74'tür. Buna karşın düşük bağlamlı (%26) kültürü son sırada yansıtmaktadır. Belka ve Strelka çizgi filmindeki karakterler, olumsuz geri bildirimi dolaysız bir şekilde vermişlerdir. Diğer çizgi filmlerde dolaysız olumsuz geri bildirimle hiç rastlanmamışken Belka ve Strelka dolaysız olumsuz geri bildirim %100 oranı ile birinci sıradadır. Bu çizgi film geniş güç aralığı olan kültürü (%69) Can'dan sonra ikinci sırada yansıtırken dar güç aralığı da %31 oranla büyük farkı ile Caillou'den sonra ikinci sırada yansıtmaktadır. Belka ve Strelka çizgi filmi diğer çizgi filmlere göre %78 oranı ile en çok kadınsı kültürü yansıtan çizgi film olarak öne çıkmaktadır. Buna karşın bu çizgi film erkeksilik kültürel boyutta son sırada yer almaktadır (%22). Belka ve Strelka çizgi filmi, diğer çizgi filmlere göre %93 oran ile en çok yüksek derecede belirsizlikten kaçınan kültürü yansıtmaktadır. Bu çizgi film aynı zamanda en çok düşük derecede belirsizliğe karşı toleransı olan (%7) çizgi filmdir. Belka ve Strelka çizgi filmi, diğer çizgi filmlere göre %100 oran ile en çok uzun yönelimli kültürü yansıtmaktadır. Aynı zamanda da bu çizgi filmi, kendini kısıtlama kültürü %87 oranla en çok yansıtan çizgi film iken buna karşın zevke düşkün kültürü (%13) diğer çizgi filmlerle

karşılaştırıldığında en düşük derecede yansıtmaktadır. Belka ve Strelka çizgi filmi, %67 oran ile diğer çizgi filmlere göre en çok polikronik kültürünü yansıtmaktadır. Buna karşın Belka ve Strelka %33 oranla en düşük derecede monokronik kültürü yansıtmaktadır.

Çizelge 10'daki 9 kategorilerin genel toplam veriler incelendiğinde, Caillou adlı çizgi film bireyci kültürel boyutu %82 oranla en çok yansıtan çizgi film iken buna karşın toplulukçu kültürü (%18) en düşük derecede yansıtan çizgi film olduğunu tespit edilmiştir. Caillou aynı zamanda düşük bağlamlı kültürü (%77) en çok yansıtan çizgi film iken yüksek bağlam (%23) kültürel boyutta da en son sırada yer almaktadır. Caillou'de dolaylı olumsuz geribildirim oranı %100 iken dolaysız olumsuz geribildirime rastlanmamıştır. Caillou %85 oranla en çok dar güç aralığı kültürel boyutunu yansıtan çizgi film iken geniş güç aralığı (%15) kültürel boyutta son sırada yer almaktadır. Bu çizgi film erkeksilik kültürel boyutta %62.5 oranla Can'dan çok küçük farkı ile ön sırada bulunmaktadır. Caillou, düşük derecede belirsizlikten kaçınma kültürel boyutunda %63 oranla ilk sırada yer alırken yüksek derecede belirsizlikten kaçınan (%37) kültürü en düşük derecede yansıttığını tespit edilmiştir. Bu çizgi filmde hem uzun yönelim hem de kısa yönelim davranışları eşit oranda çıkmaktadır. Ancak uzun yönelim boyutunda diğer çizgi filmlerle karşılaştırıldığında sonuncu sırada yer almaktadır (%50). Caillou adlı çizgi film %59 oranla diğer çizgi filmlere göre en çok zevke düşkün kültürü yansıtırken buna karşın kendini kısıtlayan (%41) kültürü en düşük derecede yansıtmaktadır. Caillou diğer çizgi filmlere göre en çok monokronik (%91) kültürü yansıtırken sadece %9 oranla polikronik kültürü yansıttığını tespit edilmiştir.

Üç farklı ülke yapımı çizgi filmlerin 9 kültürel boyutlardaki konumları Şekil 10'da verilmiştir.



Şekil 10 Çizgi Filmlerdeki 9 Kültürel Boyutlar Dağılımı

Şekilde görüldüğü gibi Kanada yapımı çizgi film Caillou'nun 9 farklı kültürel boyuttaki konumları kırmızı kare ile gösterilmiştir. Türkiye yapımı Can adlı çizgi filmin konumu mavi üçgen ile gösterilmiş olup Rusya yapımı çizgi film Belka ve Strelka'nın konumu ise yeşil daire ile gösterilmiştir. Her bir çizgi film için belirlenen konumlar çizgilerle birleştirilerek genel konumun nerde olduğu belirlenmiştir. Yüzdelik hesaplaması için çizelgede soldan sağa doğru 0 ve 100 arası birim oluşturulmuş ortası elli olarak hesaplanmıştır. 0-50 arası birimler sol taraftaki kültürel boyutu, 50-100 arası birimler sağ taraftaki kültürel boyutu yansıtmaktadır. Bu sayım Hofstede'ın web sitesindeki ölçüm sistemi baz alınarak yapılmıştır. Caillou'nun genel kültürel konumu şekilde 50-100 arası

değerlerde çıkmıştır. Dolayısıyla Caillou sağ taraftaki kültürel boyutları temsil etmektedir. Bunlar bireycilik, düşük bağlam, dolaylı geribildirim, dar güç aralığı, erkeksilik, düşük belirsizlikten kaçınma, kısa yönelim, zevke düşkünlük ve monokronik kültürel boyutlardır. Ancak Can adlı çizgi film ile dolaylı geribildirim ve erkeksilik kültürel boyut ölçümünde aynı değere sahip olduklarını görülmektedir.

Caillou bireyci kültürel boyutu en çok yansıtan çizgi filmdir. "Ben" sözcüğü ya da ben'li cümlelerin kullanım oranı diğer çizgi filmlere göre yüksektir. Bununla birlikte Caillou'daki karakterlerde daha çok bireysel fikirlerin hâkim olduğu görülmektedir. Mutluluğu dışa vurma oranında da diğer çizgi filmlerden yüksek değere sahiptir. İzlenen 5 bölüm boyunca geniş aile karakterlerine rastlanmamıştır. Diğer taraftan bu çizgi film düşük bağlamlı kültürü en çok yansıtan filmdir. Bu çizgi filmde karakterlerin daha çok "hayır" sözcüğünü kullanarak zıt görüşü dolaysız bildirimde diğer çizgi filmlere göre daha fazla kullanıldığı görülmüştür. Caillou'daki karakterler sadece açık ve net iletişimi kullanmışlar ve imalı ve katmanlı iletişime izlenilen bölümlerde rastlanmamıştır. Belirgin beden dili kullanımının görülmesine rağmen diğer çizgi filmlere göre daha az kullanıldığı görülmüştür. İzlenen beş bölüm boyunca dolaysız olumsuz geribildirim örneklerine rastlanmamışken, dolaylı olumsuz geribildirim örneğine rastlanmıştır. Aynı zamanda Caillou dar güç aralığı kültürel boyutu en çok yansıtan çizgi filmdir. Bu çizgi filmde küçük karakterler büyük karakterlere ve büyük karakterler küçük karakterlere diğer çizgi filmlere göre eşit statüde davranma oranında daha yüksektir. Küçük karakterlere karşı küçültücü sıfatlar kullanılmamakta karakterler birbirlerine isimleri ile hitap etmektedirler. Caillou'da ki karakterler diğer çizgi filmlere göre başka karakterlerin fikirlerini sorgulamakta ve itiraz etmektedirler. Aynı zamanda bu çizgi filmdeki karakterler başkalarının insiyatifleri ile değil daha çok kendi inisiyatifleri doğrultusunda hareket etmektedirler. Erkeksilik kültürel boyutta diğer çizgi filmlere göre daha yüksek değere sahiptir. Bu çizgi filmde rekabetçi davranışlara diğerlerine göre daha fazla rastlanmıştır. Bireylerin toplumsal cinsiyet rollerini yerine getirip getirmeme özellikleri açısından değerlendirildiğinde, Caillou çizgi filminde geleneksel topluma uygun olmayan cinsiyet rollerine rastlanmaktadır. Caillou'nun anne ve babasının cinsiyet rollerini yerine getirmelerinde çok fazla bir ayrım olmadığı gözlemlenmiştir. Buna göre, anne karakteri hem evde çocuklarla vakit geçirmekte hem de ev işleri yapmakta ve bunun yanı sıra baba karakterinin özellikleri olan işe gitme ve araç

kullanma eylemlerini de gerçekleştirmektedir. Baba karakteri ise işe gitmekle birlikte evde tamir yapmakta ve çocuklarla ilgilenmektedir. Bu çizgi filmdeki karakterler diğer çizgi filmdeki karakterlere göre zamanın çoğunu arkadaşlarıyla oynayarak ve eğlenerek geçirmekte ve bu durum zevke düşkün kültürü yansıtmaktadır. Monokronik kültürel boyut açısından bakıldığında da diğer çizgi filmlere göre daha yüksek değere sahiptir. Karakterler bir zaman dilimi içinde sadece bir iş ile uğraşmakta ve izlenen bölümlerde aynı zaman dilimi içinde karakterlerin birkaç işi aynı zaman dilimi içinde yaptığı görülmemiştir.

Can adlı çizgi filmin genel kültürel konumuna bakıldığında Belka ve Strelka ile Caillou'nun ortasında yer aldığı görülmektedir. Bunlar bireycilik, yüksek bağlam, dolaylı olumsuz geribildirim, geniş güç aralığı, erkeksilik, yüksek belirsizlikten kaçınma, uzun yönelim, kendini kısıtlama ve monokronik kültürel boyutlardır. Caillou ile yukarıda belirtilen iki kültürel boyutta aynı değerlere sahiptir. Geniş güç aralığı ve kendini kısıtlama kültürel boyutta Belka ve Strelka ile iki boyutta birbirine yakın değerlere sahiptir. Genel olarak bakıldığında Caillou ile kesişen iki boyut hariç Belka ve Strelka'ya daha yakın konumdadır.

Elde edilen bulgulara göre Can adlı çizgi film Caillou ile Belka ve Strelka gibi bireyci kültürü yansıtmaktadır. "Ben" sözcüğü ya da ben'li cümlelerin kullanımı, "biz" sözcüğü ya da bizli cümlelerin kullanımına göre daha fazla yer almaktadır. Bireyci kültürü yansıtmasına rağmen karakterler bireysel fikirlerini ifade etme yerine daha çok fikirlerini gruba danışarak ifade etme eğilimindedirler. Karakterler üzüntünün dışa vurulmasından ziyade daha çok mutluluğu dışarı vurmaktadırlar. Diğer çizgi filmlere bakıldığında geniş aile bireylerine rastlanmamışken Can'da nine ve dede karakterin birçok bölümde görülmüştür. Yüksek bağlamlı kültürü daha çok yansıtmakta ve sadece dolaylı olumsuz geribildirim örneğine rastlanmıştır. Karakterlerin zıt görüşü daha çok dolaylı olarak bildirmeleri gözlemlenmiştir. İmalı ve katmanlı ifadelerin kullanımına rastlanmışken, açık ve net iletişimin daha yaygın olduğu görülmüştür. Belirgin beden dilli kullanımında diğer filmlere oranla daha yaygın olduğu saptanmıştır. Aynı zamanda geniş güç aralığı kültürel boyutu yansıtmaktadır. Küçük karakterler büyük karakterlere saygı göstermekte ve itaat etmekte, büyük karakter ise küçük karakterlere küçültücü sıfatlar kullanarak şefkatle muamele etmektedirler. Karakterler diğer karakterlerin fikirlerini diğer çizgi filmlere göre

sorgulamadan kabul etme eğilimindedirler. Aynı zamanda karakterler bireysel fikirleri doğrultusunda hareket etmek yerine başkalarının fikirleri doğrultusunda hareket etme eğilimindedirler.

Bu çizgi film kadınsılık-erkeksilik kültürel boyutunda, erkeksilik kültürel boyutuna daha yakındır. Bu yönüyle Caillou adlı çizgi filme benzerlik göstermektedir. Bireyler geleneksel toplumsal cinsiyet rollerine uygun davranışlar sergilemektedir. Baba işe giderken anne ev işleriyle ilgilenmektedir. Caillou'dan farklı olarak, bu çizgi filminde rekabetçi davranışlara rastlanmamıştır. Bunun yerine yardımlaşmaya dayalı işbirliğinden söz edilebilir. Can çizgi filmi daha çok yüksek derecede belirsizlikten kaçınan kültürü yansıtmaktadır ve diğer çizgi filmlerle karşılaştırıldığına ikinci sırada yer almaktadır. Can uzun yönelimli kültürü ikinci sırada yansıtmaktadır. Aynı zamanda da Can monokronik kültürü ikinci sırada yansıtmaktadır. Bu çizgi filmde karakterler bir zaman dilimi içinde bir işi yapma eğilimi göstermekte ve ikinci sırada yer almaktadır. Karakterlerin genellikle bir işi bitirmeden başka bir işe geçmesi kodunda ikinci sıradadır. Bu çizgi film 'de aktiviteler daha çok plansız şekilde gerçekleşmiş olup bu oran Rusya yapımı çizgi film ile aynı değerde bulunmuştur. Can çizgi filminde, karakterler oynama ve eğlenerek zaman geçirme yerine bir iş yapma ve çalışma olarak zaman geçirmekte ile diğer çizgi filmlere göre ikinci sırada yer almaktadır. Böylece Can çizgi filminin, kendini kısıtlama boyutu ön plana çıkmaktadır.

Belka ve Strelka adlı çizgi filmin konumu genel itibari ile çıkan değerin 50 birimin altında olmasından dolayı çizelgenin solunda bulunmaktadır. Bunlar yüksek bağlam, dolaysız geribildirim, geniş güç aralığı, kadınsılık, yüksek belirsizlikten kaçınma, uzun yönelim, kendini kısıtlama ve polikronik kültürel boyutlardır. Ancak bireyci-toplulukçu kültürel boyut çizgisinde bireyci kültürel boyuta daha yakın sonuç vermiştir. Belka ve Strelka Can adlı çizgi filme daha yakın bir konum arz ederken Caillou adlı çizgi film ile aralarındaki konum daha uzaktır.

Elde edilen bilgilere göre Rusya yapımı çizgi film Belka ve Strelka değerlendirildiğinde, toplulukçuluk kültürü en çok yansıtan film olduğu görülmektedir. Aynı zamanda, Belka ve Strelka'da "biz" sözcüğü ya da "bizli cümleler" diğer çizgi filmlere göre kullanılma oranı daha yüksektir. Bu çizgi filmde karakterler hata yaptığında

hatayı saklama eğilimi göstermiş ve utanç öğesinin en çok görüldüğü çizgi filmdir. Bu çizgi filmde, daha çok bireysel fikirler ifade edilmiştir. Bu kod açısından değerlendirildiğinde Caillou'yu takip etmekte ve ikinci sırada yer almaktadır. Belka ve Strelka çizgi filmi daha çok mutluluğu dışa vurma özelliği ile öne çıkmakta olup ikinci sırada yer almaktadır. Bu çizgi filminde geniş aile yapısına hiç rastlanmadığı gibi yüksek bağlamlı kültürü en çok yansıtan çizgi film olduğu görülmektedir. Karakterlerin imalı ve katmanlı cümle kullanmaları diğer çizgi filmlere göre ön sırada yer almaktadır. Bu çizgi filmde dış grup ve iç grup arasındaki ayrım diğer filmlere göre daha belirgindir. Belirgin beden dili kullanımı ile Can'dan sonra ikinci sırada yer almaktadır. Belka ve Strelka çizgi filmindeki karakterler, olumsuz geri bildirimi dolaysız bir şekilde vermişlerdir. Dolaysız olumsuz geri bildirim şekline diğer çizgi filmlerinde rastlanmamıştır. Belka ve Strelka çizgi filmindeki karakterler büyüklere karşı farklı statüde davranma oranı ile ikinci sırada yer almakta ve küçük karakterler büyük karakterlere karşı saygı ve itaat ile davranmaktadır.

BÖLÜM 5

SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırmanın genel amacı doğrultusunda oluşturulmuş sorulara, toplanan verilere yanıt verilecektir.

5.1 Sonuçlar

Bu çalışmanın amacı doğrultusunda Rusya, Türkiye ve Kanada yapımı üç çizgi filmin 9 kültürel boyut açısından incelemesi yapılmış, benzerlikler ve farklılıklar ortaya çıkarılmaya çalışılmış aynı zamanda hangi kültürel boyutta oldukları tespit edilmiştir.

Araştırma sonucunda incelenen 3 çizgi filmin 9 kültürel boyut açısından 0-100 arası çizelgede farklı yerlere düşmesinin yanında benzerliklerinin de olduğu tespit edilmiştir. Rusya yapımı çizgi film Belka ve Strelka ile Türkiye yapımı çizgi film Can arasında benzerlikler daha fazla iken Kanada yapımı çizgi film Caillou'nun bu iki çizgi filmden farklı olduğu tespit edilmiştir. Belka ve Strelka ile Can 9 kültürel boyuttan 7'sinde aynı kültürel boyutu yansıtmaktadır. Bunlar bireycilik, yüksek bağlam, geniş güç aralığı, yüksek belirsizlikten kaçınma, uzun yönelim, kendini kısıtlama ve polikronik kültürel boyutlardır. Caillou ile Can bireycilik, dolaylı geribildirim ve erkeksilik kültürel boyutları yansıtırken dolaylı geribildirim ve erkeksilik kültürel boyutları aynı değerde yansıttığı tespit edilmiştir. Bu 3 çizgi film 9 kültürel boyut içinden sadece bireycilik kültürel boyutu yansıtmada benzerlik göstermektedir. Bireycilik kültürel boyut haricinde Belka ve Strelka ile Caillou farklı boyutları yansıtmaktadır.

Elde edilen bulgu sonuçlarına göre Can adlı çizgi film kültürel boyutlardan bireycilik, yüksek bağlam, dolaylı olumsuz geribildirim, geniş güç aralığı, erkeksilik, yüksek belirsizlikten kaçınma, uzun yönelim, kendini kısıtlama ve polikronik kültürel boyutları yansıtmaktadır. Belirgin beden dili kullanımı, dolaylı olumsuz geribildirim, karakterlerin birbirlerine farklı statüde davranmaları, başkalarının inisiyatifi doğrultusunda davranma, plansız davranma ve bir işi bitirmeden diğerine geçme kültürel kodların değerlendirilmesinde öne çıkmaktadır.

Belka adlı çizgi film kültürel boyutlardan bireycilik, yüksek bağlam, dolaylı olumsuz geribildirim, geniş güç aralığı, kadınsılık, yüksek belirsizlikten kaçınma, uzun yönelim, kendini kısıtlama ve polikronik kültürel boyutları yansıtmaktadır. İmalı ve katmanlı iletişim, olumsuz dolaysız geribildirim, karakterlerin birbirlerine farklı statüde davranması, yardımlaşma ve işbirliği, yüksek kaygı, sebat ve bir işi bitirmeden başka bir işe geçme, plansız davranma, iç-dış gruplar arasında ayrım kültürel kodlarda öne çıkmaktadır.

Caillou adlı çizgi film kültürel boyutlardan bireycilik, düşük bağlam, dolaylı geribildirim, dar güç aralığı, erkeksilik, düşük belirsizlikten kaçınma, kısa yönelim, zevke düşkünlük ve monokronik kültürel boyutları yansıtmaktadır. Caillou bireyci kültürel boyutu, dolaylı geribildirim boyutu ve monokronik kültürü yüksek düzeyde yansıtmaktadır. Mutluluğun dışa vurulması, ben sözcüğünün kullanımı, açık ve net cümle kullanımı, karakterlerin birbirlerine eşit statüde davranması, rekabet, planlı davranma kodları izlenen bölümlerde diğer kodlara göre öne çıkmaktadırlar.

5.2 Öneriler

Bu araştırmadan elde edilen bilgi ve bulgulara dayanılarak geliştirilen öneriler genel itibari ile anne-babalara ve bu konuda araştırma yapacak araştırmacılara yöneliktir.

Bir zamanlar sihirli kutu olarak kabul edilen televizyon zamanla bu sihrini kaybederek özellikle okul öncesi çağdaki çocukları etkisi altına alan bir icattır. Childwise Araştırma Kuruluşu tarafından 1995 yılında dünya çapında yapılan araştırmaya göre 5-10 yaş aralığındaki çocuklar günlük 2-2.5 saat arası 2014'de yapılan araştırmaya göre ise 4-4.5 saat süreyle ekran karşısında kalmaktadırlar. Ekran dediğimiz nesne sadece televizyonla sınırlı değildir. İnternetin gelişmesiyle bilgisayar, tablet ve akıllı telefonlar da birer ekrana dönüşmüşlerdir. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte küreselleşme süreci hızlanmış ve bu süreç zarfında evlere farklı kültürlere ait değerler farklı şekillerde girmeye başlamıştır. Böylelikle kültürel bir aktarım gerçekleşmektedir. Bu kültürel aktarım sürecinden de en çok etkilenenlerin elbette çocuklar olduğu düşünülmektedir.

Çizgi filmler bu kültürel aktarım sürecinde etkili kullanılan bir araçtır. Çocuklar masallar ve oyuncaklarla büyümektelerken ekranların bunların yerini almasında çeşitli sebepler bulunmaktadır. Ebeveynler ve bakıcılar çizgi filmlerin eğlendirici ve eğitici bir araç olduğunu düşünmektelerken bunun aynı zamanda kültürel bir aktarım olduğunun farkında olmayabilirler.

Günümüzde 24 saat yayın yapan çocuklara yönelik kanalların sayısı artmaktadır. Bu kanalların programlarında hem yabancı hem de ulusal çizgi filmler gösterilmektedir. Devlet kanallarında ulusal çizgi filmler daha çok gösterilmekteyken özel kanallarda ise yabancı yapım çizgi filmler gösterilmektedir. Bu araştırmanın bulgularına göre çizgi filmler yapımcı ülkelerin kültürel özelliklerini ve hayat tarzlarını yansıtmaktadırlar. Çocuklar bu çizgi filmlerden insanlar arası ilişkileri, büyük ve küçüklere hitap etme şeklini, duyguları ifade etme şeklini, cinsiyet rolleri gibi davranış ve değerleri öğrenmektedirler. Kıyaslanan çizgi filmlerde Rusya ve Türkiye yapımı çizgi filmler birbirine daha yakın kültürel boyutta iken Kanada yapımı çizgi film bu iki kültürden uzaktır. Bu yüzden seyredilen çizgi film eğer çocuğun kültürüne uzak bir kültüre ait ise ebeveynle beraber seyredilmesi tavsiye edilmektedir. Bağlı'ya göre ebeveynlerin çocuklarıyla birlikte televizyon seyretmeleri çocukların öğrenim seviyesini arttırmaktadır (Bağlı, 2003).

Diğer taraftan çocukların farklı kültürlere ait çizgi filmleri seyretmesi çocukların başka kültürleri tanımasına olanak sağlamakta, onlara hoşgörülü davranma alışkanlığı kazandırmakta ve ufuklarını geliştirmektedir. Araştırmanın sonuçlarına dayanarak Kanada yapımı çizgi film seyreden bir çocuk ondan planlı olmayı, bağımsız olmayı, zıt görüşü ifade edebilmeyi, açık ve net iletişim kurmayı, büyüklere eşit statüde davranmayı, başkalarının fikirlerini sorgulamayı öğrenebilir.

Bu araştırmada örneklem olarak Kanada yapımı Caillou adlı çizgi film, Rusya yapımı Belka ve Strelka ve Türkiye yapımı Can adlı çizgi film seçilmiştir. Her bir çizgi filmden beşer bölüm oluşturulan 9 kültürel boyut açısından incelenmiştir. Benzer çalışmalar için her bir kültürden birden fazla çizgi filmin örneklemeye dâhil edilmesi tavsiye edilmektedir. Daha büyük örneklem her kültürel kod için daha fazla örneklere rastlanmasına olanak sağlayabilecektir.

Örneklem olarak alınan çizgi filmlerin orijinal dilinde seyredilmesi çevirilerden kaynaklanabilecek veri kayıplarının azaltılmasını ve verilen kültür ögelerinin doğru anlaşılmasını sağlayacaktır. Bu yüzden kodlayıcı olarak seçilen insanların seyrettiği filmin diline hâkim olması önemlidir.

KAYNAKÇA

Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü. (2008). *Çocuk Programları ve Bu Programlarda Yayımlanan Reklamların İçerik analizi Araştırması.* İstanbul.

Akıncı, A. ve Güven, G. (2014). Okul Öncesi Döneme Yönelik Çizgi Filmlerde Yer Alan Değerlere Ait Sözel İfadelerin Sunumu: TRT Çocuk Kanalı Örneği. *Uluslararası Avrasya Sosyal Bilimler Dergisi*, 5 (16), s. 429-445.

Bağlı, T. M. (2003). Televizyona Karşı Ana baba Aracılığı: Kısıtlayıcı Aracılığın Biçimleri. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi,*36, 129-149.

Berry, J.W., Poortinga, Y.H., Breugelmans, S.,M., Chasiotis, A., ve Sam, D., L. (2015). Kültürlerarası Psikoloji-Araştırma ve Uygulamalar (L. P. Tosun, Çev.). Ankara: Nobel. (2013).

Binark, M. (2006). Kültürlerarası İletişim Çalışmalarının Türkiye Haritası, Kültür ve İletişim, 9 (1), 71-87.

Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E.K., Akgün, Ö., E., Karadeniz, Ş., Demirel, F. (2015*). Bilimsel Araştırma Yöntemleri.* Ankara: Pegem Akademi.

Duman, G., B. (2016). Dede Korkut Hikâyeleri" Çizgi Filmi Üzerine Kültür ve Dil Aktarımı Bakımından Bir Değerlendirme*. Uluslararası Türk Dünyası Kültür Araştırmaları Dergisi*, 2 (8) s. 5-20.

Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures.* New York: Basic Books.

Gökçe, O. (2006). *İçerik Analizi.* Ankara: Siyasal Kitabevi.

Güzel, S., Soya, H., ve Şemin, M. (2015). Çizgi Film, Çocuk ve Toplumsallaşma: Jetgiller ve Taş Devri Örneği. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Yıl: 3 (21), 21, s. 57-104.

Hall, E.T. (1976). *Beyond culture.* Garden City, N.Y.:AnchorPress.

Hofstede, G., Hofstede G. J., ve Minkov, M. (2010). *Cultures and Organizations: Software of the Mind*. McGraw-Hillbooks.

Hunt, R. (2007). *Beyond relativism: Rethinking comparability in cultural anthropology*. WalnutGreek. Calif.:AltaMiraPress.

İşler, E., K. (2014). Kültürel Ekme Kuramı Bağlamında Türkiye Üretimi Çizgi Filmler ve Çocuk Bilincinin İnşası. *İletişim ve Diplomasi,* Sayı: 2.

Kağıtçıbaşı, Ç. (1998). *Kültürel Psikoloji: Kültür Bağlamında İnsan ve Aile*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Kağıtçıbaşı, Ç. (2010). *Benlik, Aile ve İnsan Gelişimi. Kültürel Psikolojide Kuram ve Uygulamalar*. İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.

Karakuş, N. (2016). Musa ve Bulut İsimli Animasyon Çizgi Filmin Kültürel Ögeler Açısından İncelenmesi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13 (34), s. 134-149.

Klinger, L. J. (2006*). What are your children watching? a dpics –ı analysis of parent-child interactions in television cartoons.* Unpublished Doctorate Dissertation, Auburn University, Alabama.

Mary, E. (2015). Meksikalı Çocuklar ve Amerika Yapımı Çizgi Film: Animasyonda Yabancı Kaynaklar. *Media Education Research Journal*, 23 (13), s. 125-132.

Meyer, E. (2015). *The Culture Map: Küresel Ticaretin Görünmez Sınırlarını Aşmak* (P. Şengözer, Çev.). İstanbul: Türk Hava Yolları Yayınları. (2014).

Özkul, O. (2008). *Kültür ve Küreselleşme: Kültür Sosyolojisine Giriş*. İstanbul: Açılım Kitap.

Öcel, N. (2002). *İletişim ve çocuk: İletişim ortamlarında çocuk ve reklam iletişimi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları.

Öğülmüş, S. (1991). İçerik Çözümlemesi. *Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 21 (1), 213-228.

Segall, M. H.,Dasen, P.R., Berry, J.W., ve Poortinga, Y.H. (1999). *Human bahavior in global perspective: An inroduction to cross cultural psychology*. Boston: Allyn Et Bacon.

Tavşancıl, E. ve Aslan, E. (2001). *Sözel, Yazılı ve Diğer Materyalleri İçin İçerik Çözümlemesi ve Uygulama Örnekleri.* İstanbul: Epsilon Yayıcılık.

Türkmen, N. (2012). Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü ve Pepee. *Cumhuriyet Üniversitesi, Sosyal Bilimler Dergisi*, 36 (2), s. 139-153.

Yaralı, K., Avcı, N. (2017). Bir Çizgi Filmin Popüler Kültür Açısından İncelenmesi: Rafadan Tayfa. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 5 (1), s. 449-469.

Yıldırım, A. (1999). Nitel araştırma yöntemlerinin temel özellikleri ve eğitim araştırmalarındaki yeri ve önemi. Eğitim ve Bilim Dergisi, 23 (112), 7-17.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin.

İnternet Ortamındaki Kaynaklar

http://cizgifilmsel.blogspot.com.tr/2009/11/cizgi-filmin-tarihsel-gelisimi.html erişim tarihi (02.11.2016)

http://www.frmtr.com/genel-kultur-vatandaslik/731823-cizgi-film-sanati.html erişim tarihi (02.11.2016)

http://www.iticu.edu.tr/uploads/kutuphane/dergi/s9/M01130.pdf erişim tarihi (09.11.2016)

http://www.birgaripmatematikci.com/egitim/bilgi-bankasi/buluslar-ve-mucitler/1571-ilk-cizgi-film-hangisi-kim-yapti-cizgi-film-tarihi.html erişim tarihi (18.10.2016)

http://www.frmtr.com/genel-kultur-vatandaslik/731823-cizgi-film-sanati.html erişim tarihi (02.11.2016)

http://www.bilgiustam.com/cizgi-film-nasil-yapilir-tarihcesi-nedir/ erişim tarihi (01.11.2016)

http://www.animagazin.com/turkiyede-cizgi-film-sektoru/ erişim tarihi (08.11.2016)

http://www.egitimvetoplum.org/lib_dergi/02.pdf (28.03.2014)

https://www.theguardian.com/media/2016/jan/26/children-time-online-watching-tv erişim tarihi (08.06.2017)

Çizgi filmelrin linkleri

http://www.bolshoyvopros.ru/questions/1827468-kak-zovut-vseh-geroev-prikljuchencheskogo-multikabelka-i-strelkaozornaja.html

https://www.youtube.com/watch?v=zahwy8jfT4k

https://www.youtube.com/watch?v=YNj1urOuInw&t=19s

https://www.youtube.com/watch?v=MIN7WS4RaLw&t=489s

https://www.youtube.com/watch?v=JGy-TnWeum4

https://www.youtube.com/watch?v=YNj1urOuInw&t=19s

https://www.youtube.com/”watch?v=BImJuP9j8V8&t=2732s

https://www.youtube.com/watch?v=TmlBRY3baOM

https://www.youtube.com/watch?v=TmlBRY3baOM

www.youtube.com/watch?v=0GNeArrQCMo

https://www.youtube.com/watch?v=nnpS4OMEjKM

https://www.youtube.com/watch?v=Sl10Sey6DjA

https://www.youtube.com/watch?v=1r4pQTHaq50

https://www.youtube.com/watch?v=yK_gnyOK8cs

https://www.youtube.com/watch?v=ZkKOd-0EaTk

EKLER

Ek A: Kodlama Formu

Çizgi Filmin ve Bölümün İsmi	Sıklık
Bireycilik veToplulukçuluk	
Karakterlerin "ben" sözcüğünü kullanımı sıklığı (B) (ben)	
Karakterlerin"biz" sözcüğünü kullanımı sıklığı (T) (biz)	
Karakterlerin kendi hatalarını itiraf etme sıklığı (B) (suçluluk)	
Karakterlerin kendi hatalarını saklama sıklıığı (T) (utanç)	
Karakterlerin kendi fikrini ifade etmesi sıklığı (B) (bireysel fikri)	
Karakterlerin bir fikri grupla danışarak ifade etmesi sıklığı (T) (grubun fikri)	
Karakterlerin üzütüyü dışa vurması sıklığı (T) (üzüntü)	
Karakterlerin mutluluğu dışa vurması sıklığı (B) (mutluluk)	
Bölümlerde geniş aile fertlerinin görünme sıklığı (T) (geniş aile)	
Bölümlerde çekirdek aile fertlerinin görünme sıklığı (B) (çekirdek aile)	
Yüksek ve Düşük Bağlam	
Karakterin zıt görüşü dolaysız bildirmesi sıklığı (D ve B) (hayır)	
Karakterin zıt görüşü dolaylı bildirmesi sıklığı (Y ve T) (evet)	
Karakterlerin mesajlarının açık ve net olması sıklığı (D ve B) (açık ve net)	
Karakterlerin mesajlarının imalı ve katmanlı olması sıklığı (Y ve T) (imalı ve katmanlı)	
Karakterlerin grup dışındakilere hoşgürülü davranması sıklığı (D ve B) (universalism)	
Karakterin grup dışındakilere soğuk davranması sıklığı (Y ve T) (exclusionism)	
Bölümlerde karakterin beden dilini sınırlı kullanması (D ve B) (sınırlı beden dili)	
Bölümlerde karakterin beden dilini bol miktarda kullanması (Y ve T) (bol miktarda beden dili)	
Dolaylı ve Dolaysız Olumsuz Geribildirim	
Karakterlerin birbirlerine dolaylı olumsuz geribildirim vermesinin sıklığı (dolaylı)	
Karakterlerin birbirlerine direkt olumsuz geribildirim vermesinin sıklığı (dolaysız)	
Dar Güç Aralığı ve Geniş Güç Aralığı	
Karakterlerin kendinden büyüklere farklı statüde davranması sıklığı (G) (saygı ve özen)	
Karakterlerin kendinden büyüklere eşit statüde davranması sıklığı (D) (eşitlik)	
Karakterlerin başkalarının fikirlerini sorgulaması ve karşı çıkması sıklığı (D) (itraz etmek)	
Karakterlerin başkalarının fikirlerini sorgulamadan kabul etmesi sıklığı (G) (kabul etme)	
Karakterlerin kendinden küçüklere eşit statüde davranması sıklığı (D) (eşitlik)	
Karakterlerin kendinden küçüklere farklı statüde davranması sıklığı (G) (koruma ve şefkat ya da üstünlük)	
Karakterlerin kendi insiyatifleri doğrultusunda davranması sıklığı (D) (kendi insiyatifi)	
Karakterlerin başkalarının isteği doğrultusunda davranması sıklığı (G) (başkanın insiyatifi)	
Erkeksilik ve Kadınsılık	
Karakterlerin geleneksel toplumun cinsiyet rollerine uygun davranışı sıklığı (E) (uygun rol)	
Karakterlerin geleneksel toplumun cinsiyet rollerine uygun olmayan davranışı sıklığı (K) (uygun olmayan rol)	
Karakterlerin rekabetçi davranışlarının sıklığı (E) (rekabetçi)	
Karakterlerin işbirliğine ve yardımlaşmaya dayalı davranışlarının sıklığı (K) (yardımlaşma ve işbirliği)	

Yüksek Derecede Belirsizlikten Kaçınma ve Düşük Derecede Belirsizlikten Kaçınma	
Çocuk karakterlerin sahnede yetişkinsiz yer alması sıklığı (D) (yetişkinsiz)	
Çocuk karakterlerin sahnede yetişkinlerle birlikte yer alması sıklığı (Y) (yetişkinlerle)	
Bölümlerde karakterlerin evin dışında iken olumsuz durumlar ve karakterlerle karşılaşmalarının sıklığı (Y) (tehlikeli)	
Bölümlerde karakterlerin evin dışında iken olumlu durumlar ve iyimser karakterlerle karşılaşmalarının sıklığı (D) (olumlu)	
Karakterlerin asabiyet, kızgınlık ve kaygılarını kontrol etmesi veya bastırması sıklığı (D) (kaygıyı bastırma)	
Karakterlerin asabiyet, kızgınlık ve kaygılarını dışa vurmasının sıklığı (Y) (kaygıyı dışa vurma)	
Karakterlerin bir şey öğrenirken hazır bilgiyi alarak öğrenmesi sıklığı (Y) (hazir bilgi)	
Karakterlerin bir şey öğrenirken deneme yanılma yoluyla öğrenmesi sıklığı (D) (deneme yanılma)	
Yetişkin karakterlerin çocuk karakterlerin sorularına cevap verememesinin sıklığı (D) (bilmiyorum)	
Yetişkin karakterlerin çocuk karakterlerin sorularına cevap vermesinin sıklığı (Y) (her şeyi biliyorum)	
Bölümlerde kuralların öğretilmesinin ve hatırlatılmasının az yer alması ya da hiç yer almaması (D) (kural az ya da yok)	
Bölümlerde kuralların öğretilmesinin ve hatırlatılmasının fazla yer alması (Y) (kural var)	
Uzun Yönelim ve Kısa Yönelim	
Karakterlerin başarıyı kendi çabası ile ilişkilendirmesinin sıklığı (U) (çaba)	
Karakterlerin başarıyı şansla ilişkilendirmesinin sıklığı (K) (şans)	
Karakterlerin eski eşyaları atması ve onların yerine yenisini almasının sıklığı (K) (savurganlık)	
Karakterlerin eski eşyaları tamir etmesi ve kullanmaya devam etmesi sıklığı (U) (tutumluluk ve tasarruf)	
Karakterlerin zorluklara dayanma ve zorlukları aşma sıklığı (U) (sebat)	
Karakterlerin zorluklara karşı pes etme sıklığı (K) (kolay vazgeçme)	
Bölümlerde karakterlere hediye olarak eğlendirici ve sevindirici oyuncak vermenin sıklığı (K) (eğlendirici oyuncak)	
Bölümlerde karakterlere hediye olarak eğitici oyuncak vermenin sıklığı (U) (eğitici oyuncak)	
Zevke Düşkünlük ve Kendini Kısıtlama	
Karakterlerin arkadaşlarıyla oynamasının ve eğlenmesinin sıklığı (Z) (eğlenme ve arkadaşlar)	
Karakterlerin ders çalışması ya da bir iş ile uğraşmasının sıklığı (K) (çalışma ya da iş yapma)	
Bölümlerde karakterlerin karamsar olarak gözükmesi (K) (karamsarlık)	
Bölümlerde karakterlerin iyimser olarak gözükmesi (Z) (iyimserlik)	
Monokronik ve Polikronik	
Karakterin bir zaman diliminde bir iş yapma sıklığı (M) (bir iş)	
Karakterin bir zaman diliminde bir kaç iş yapma sıklığı (P) (bir kaç iş)	
Karakterin bir işi tamamladıktan sonra başka bir işe geçme sıklığı (M) (işi tamamlandıktan sonra)	
Karakterin bir işi tamamlamadan başka bir işe geçme sıklığı (P) (işi tamamlamadan)	
Karakterlerin işlerinde plan olması sıklığı (M) (planlı)	
Karakterlerin işlerinde plansız ve belirsizlik durumu sıklığı (P) (plansız)	
Karakterlerin ilişkilerinden daha ziyade işine önem vermesi sıklığı (M) (işi önemli)	
Karakterlerin işinden daha ziyade ilişkilerine önem vermesi sıklığı (P) (ilişki önemli)	