

WAKFU ÇİZGİ FİLMİNİNDEKİ SUBLİMİNAL MESAJLARIN OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARIN TUTUM VE DAVRANIŞLARINA OLUMSUZ ETKİLERİ

NEGATIVE EFFECTS OF SUBLIMINAL MESSAGES FROM “WAKFU” CARTOON TO ATTITUDES AND BEHAVIORS OF PRE-SCHOOL CHILDREN

Ali YAĞLI

Dr. Öğretim Üyesi OMÜ Eğitim Fakültesi Yabancı Diller Eğitimi Bölümü

Fatma ERDOĞAN

OMÜ Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Öğrencisi



Article Type : Review Article / İnceleme Makalesi

Doi Number : <http://dx.doi.org/10.26449/sss.898>

Reference : Yağlı, A. & Erdoğan, F. (2018). “Wakfu Çizgi Filmindeki Subliminal Mesajların Okul Öncesi Çocukların Tutum Ve Davranışlarına Olumsuz Etkileri, International Social Sciences Studies Journal, 4(23): 4647-4658

ÖZ

Çocuğun yardıma muhtaç olduğu, çevresindeki davranışları taklit ettiği, yani kendisine rol modeller aradığı okul öncesi dönem, birçok araştırmaya konu teşkil etmiştir. Okul öncesi çocuklar okuma yazma bilmedikleri için bu dönemde gerçekleştirilen ve farklı duylulara hitap eden etkinlikler, çocukların sadece motor gelişimi değil aynı zamanda eğitimsel gelişimini de olumlu etkiler. Çocuklar, bu evrende kendisini istediği gibi kurgulamakta, içine girdiği dünyadan öğrendikleri ve gördüklerini gerçek yaşama taşımaktadır. Görsel algılama yardımıyla yeni bilgiler öğrenirken hayal dünyasını da bu yönde geliştirmeye başlamaktadırlar. Bu yüzden çizgi filmlerdeki evren sayesinde çocuğun dünyası bir anlamda değişmekte ve onun yaşam şeklini çizgi filmler biçimlendirmektedir. Fransız yapımı 27 bölümden oluşan Wakfu çizgi filmi büyük oranda subliminal mesaj içermesine rağmen birçok Avrupa ülkesinin televizyon kanallarında yayımlanmıştır. Öykü Yugo adında bir çocuğun ileriki yaşlarda kendinde fark ettiği özel güçlerinin oraya çıkmasıyla başlar. Onunda diğer çizgi kahramanları gibi sihirli bir kılıcı ve kendine eşlik eden arkadaşları vardır. Maceralarında çoğunlukla kuru kafalı yaratıklara, ejderhalara ve farklı yaratıklara karşı savaşırlar. Sihir, büyü ve şiddet her bölümün olmazsa olmazları arasında yer almaktadır. Bu çalışmada yoğun subliminal mesajlar içeren söz konusu çizgi film incelenmiş, çocukların psikolojik, sosyal ve kültürel gelişimlerine ne gibi olumsuz katkılar sağlayacağı irdelenmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çizgi film, Wakfu, Subliminal mesajlar,

ABSTRACT

The preschool period, when the child needs help, imitates the behaviors around him, that is, he seeks role models, has been the subject of many researches. Because pre-school children do not know how to read and write, events held during this period that appeal to different senses affect not only the motor development but also the educational development of the children positively. Children, in this phase, are shaping themselves as they want them to, and they realize that they have learned and seen the world they are entering into real life. While learning new information with the help of visual perception, they are beginning to develop the world of imagination in this direction. So, thanks to the universe in cartoons, the world of the child is changing in a way and its lifestyle is shaped by cartoons. The Wakfu cartoons, composed of 27 French-made episodes, have been broadcast on television channels in many European countries, although they do not contain large subliminal messages. The story begins with the arrival of special powers that a child named Yugo recognizes in his later years. Like her other cartoon heroes, she has a magical scepter and accompanying companions. They often battle against dry creatures, dragons and other creatures in their adventures. Magic, magic and violence are among the indispensable parts of every episode. In this study, the subject cartoon with intense subliminal messages was examined and the possible negative contributions to the psychological, social and cultural development of the children were examined.

Key words: Cartoon, Wakfu, Subliminal messages,

1. GİRİŞ

Çocuk insanoğlunun güncel yaşamında mutluluğun ve güzelliğin tamamlayıcısı geleceğinin de mirasçısı olmasıyla hayati öneme sahip bir değer olarak ortaya çıkmaktadır. Bu yüzden ona doğduğundan itibaren büyük özen göstererek iyi yetişmesine çalışılır. Çocuk her toplumda geleceğin garantisi mutluluğunda kaynağı olarak görülür. Uzmanlar çocukluklarda 0-8 yaş arası gelişimin en hızlı olduğu dönem olarak ifade ederler. Bu dönemde televizyon görseelliğiyle çocukların ilgisini çeken önemli bir uyarıcı olarak ortaya çıkmaktadır. Bu uyarıcının çocukları olumsuz yönde etkilememesi için uygun yönlendirmeler yapılması ailelere düşmektedir. Gerçekte televizyon çocukların yeni bilgiler öğrenmelerine katkı sağlamakta mı, yoksa çocukları oyalayan bir elektronik bakıcı olmaktan öteye geçememekte midir? Oysaki günümüzde “Çocuk Gelişimi” alanında “bakım” (bakıcı) sözcüğü yalnızca çocuğun beslenme ve güvende olmasını sağlama gibi fiziksel ihtiyaçları karşılama anlamında kullanılmamaktadır. Bakım, çocuğun psiko-sosyal gelişimini de kapsayarak, bir bütünlük içinde çocuğun tüm gelişim alanlarını ele alır. Örneğin, annenin çocuğunu beslerken onunla sıcak ve güven veren bir ses tonu ile konuşması çocukta temel güven duygusu yaratacaktır. Temel güven duygusu, çocuğu motor aktiviteler için cesaretlendirecektir, cesaret bulan çocuk fiziksel aktivitelerle daha çok deneyim kazanacak ve öğrenerek, öğrenmenin keyfini yaşayacaktır. Böylesine bir bakımı elektronik bir aletin gerçekleştirmesi mümkün değildir. “Elektronik Bakıcı Televizyon” bu bakımın yalnızca küçük bir boyutunda, çocuğu oyalayarak rol almaktadır (Atay ve Öncü, 2006).

Çocuk, kiminle ve neyle uzun bir zaman geçirirse, onun alışkanlıklarını edinir ve ona göre şekillenir. Televizyon, çocuklara farklı kişilik biçimleri sunar ve onlarda bunları sorgusuz bir biçimde kabullenir. Televizyon, bilgisayar, cep telefonu gibi bilişim araçları gönderdiği iletileri, renkli ve hareketli uyarıları ile diğer kaynaklardan (kimi zaman anne babadan) daha belirleyici bir rol üstlenmektedir. Çocuk bebeklikten başlayarak oluşması kolay, kaybolması çok zor olan ilişki motiflerini bu uyarılarla kurar ve yaşam boyu bunları kullanır. İmgeler, belleğin yok edilemez bir parçası hâline gelir ve deneyim, belleğe işlenerek, kişiliğe dönüşür (Pembecioğlu,2013:402). Belleğin yoğun olarak işlenip kişilik oluşumu ve kimlik kazanımlarının temelini atıldığı çocukluk dönemi, öğrenmenin en yoğun yıllarıdır. Bu yüzden çocukluğun ilk beş-altı yılı geleceği şekillendirmede en verimli yıllarıdır. Bu yıllarda çocukların eğlence araçları arasında çizgi filmler önemli bir yer tutmaktadır. Hedef kitlesi çocuklar olan çizgi filmlerin işlevleri aslında eğlendirirken eğitmek olmalıdır. Ne yazık ki birçok çizgi filmde bu işlevleri yerine getirmek için olumlu mesajlar verilmemektedir. Görünen masum şekillerin arkasında çizgi film yapımcısına ait görüş, inanış veya felsefeye göre şekillenmiş mesajlar vardır. Bilinçaltına seslendiği için subliminal mesajların etkisi diğer mesajlardan daha hızlı ve geniştir. Çizgi filmlere ölüm, cinsellik, şiddet, gerçek üstü unsurlar ve millî duyguları yıpratıcı olumsuz mesajlar bilinçaltı ikna yöntemleri ile gizlenmektedir. *Wakfu* çizgi filminin birçok sahnesinde bu mesajları gizlemek yerine daha açıkta vermek tercih edilmiştir.

2.ÇOCUĞUN SOSYAL VE PSİKOLOJİK GELİŞİMİNDE TELEVİZYON

Televizyon olumlu ya da olumsuz programlarıyla çok yaygın ve etkin bir toplumsallaşma aracıdır. Çocuk televizyonda izlediği herhangi bir programdaki içeriği, diğer arkadaşlarıyla paylaşarak bir sosyal ortamın doğmasını sağlayabilir. Yine televizyonun sunduğu modelleri taklit eden çocuk, bunları başka bir ortamda yeniden sunarak dramatize edebilir. Aile yaşamının bir parçası olan televizyon seyretme sırasında aile fertleri bir araya gelmekte, program seçimleri beraber yapılmakta veya bunlar üzerinde farklı yorumlar paylaşılmaktadır. Televizyonun çocuğun toplumsallaşmasındaki olumsuz etkilerine bakacak olursak, öncelikle uzun süre televizyon karşısında kalmak çocuğun çevresine olan ilgisini azaltır. Bunun sonucunda çocuk, arkadaşlarıyla oyun oynamak, aile fertleriyle bir arada olmak, spor yapmak, resim yapmak, sinema tiyatroya gitmek gibi toplumsal faaliyetlerden uzaklaşır. Televizyonda izlediği her şeyi ‘gerçekmiş’ gibi kabul edip, yanlış tutumlar sergileyebilir. Ayrıca uzun süre televizyon karşısında kaldığı için giderek düşünme ve yorum yapabilme yeteneklerini yitirebilir. Programların birçoğunda kullanılan yanlış ifadeleri, argo sözcükleri benimser ve güncel hayatta bunları kullanmaya başlar. En önemlisi de televizyon karşısında izlediği şiddet içerikli programlar sonucunda şiddeti günlük hayatın bir parçası olarak kabul ederek şiddete yönelebilir. Buda çocuğun toplumsallaşmasında son derece olumsuz etkilere yol açacaktır. Bazı televizyon programları çocuğun zihinsel ve duygusal gelişimi için yararlı olurken, bazıları da önemli sorunları beraberinde getirmektedir. Araştırmalar çocukların televizyon sayesinde birçok zihinsel beceriyi öğrendiklerini göstermektedir. Özellikle okul öncesi döneme yönelik hazırlanan programları izleyen çocukların daha fazla sıfat, eylem, isim bilgisine ve sözcük dağarcığına sahip oldukları, aşırı derecede televizyon izleyen çocukların ise diğer faaliyetlerinin engellendiği, kaldıkları ve diğer çocuklarla iletişim kurmakta güçlük çektikleri gözlemlenmektedir. Televizyona düşkün çocukların zihinsel ve duygusal gelişimlerinde de sorunlar gözlemlenmektedir. Bu çocukların bilgileri yorumlayamadıkları ya da

karşılaştıkları olaylar arasında neden-sonuç ilişkisi kuramadıkları bir gerçektir. Öztürk'ün (2006: 9) de ifade ettiği gibi; Kitap okumak ve ders çalışmak gibi zihinsel çaba gerektiren işlerden hoşlanmazlar. Televizyon karşısında daima alıcı durumunda oldukları için konuşmaya ihtiyaç duymamakta, dolayısıyla dil becerileri gelişmemektedir. Dil becerileri zayıf olduğu için başkalarıyla diyalog kuramaz, duygularını ve düşüncelerini doğru ifade edemezler. Televizyonun çocuklar üzerindeki bir diğer olumsuz etkisi de beslenme alışkanlıklarına yöneliktir. Kentsel yaşam tarzının ve medyatik etkilerin, geleneksel beslenme alışkanlıklarını hızla değiştirdiği bir gerçektir. Günümüzde fast-food tarzı beslenme ve hazır gıdaların tüketimi giderek günlük beslenmenin büyük bir bölümünü oluşturmaktadır.

Çocukların sağlıklı beslenmesi, dolayısıyla sağlıklı bireyler ve giderek sağlıklı bir toplum anlamına gelmektedir. Medyanın toplumu yönlendirme ve ikna etme gücü, ailelerin özellikle çocukların beslenme alışkanlıkları ile besin ürünleri satın alma ve tüketme kararlarını pozitif veya negatif etkilemektedir. Özellikle televizyonda yayınlanan hazır gıda reklamları bu yaş grubu çocuklara yönelik mesajlar içermektedir. Bu ise onları, reklamı yapılan gıda ürününe sahip olmaya yönlendirmektedir. Sağlıklı beslenme alışkanlıkları yerini tek tip ve çeşitli katkı maddeleri içeren fast-food veya benzeri beslenme şekline bırakmaktadır. Televizyon izleme süresinin artması beraberinde fiziksel aktivitenin azalmasını ve öğün dışı fazla hazır gıda tüketilmesinin artışı beraberinde getirmektedir. Bu durum ise çocuklarda obezite riskini artırmaktadır. Yine herhangi bir besin maddesini sevmeyen bir çocuk, o besin maddesinin reklamlarını televizyonda izlediğinde, bir süre sonra reklamın etkisinde kalarak o besini yemeye başlayabilmektedir. Şeker bakımından zengin, protein bakımından fakir gıdaların, birçok katkı maddesini bünyesinde barındıran gıda ürünlerinin televizyondaki reklamları çocukları satın almaya yönlendirmektedir. Çocukların sağlıklı beslenme alışkanlığı edinmeleri, ancak ailelerin bilinçlendirilmeleri ve çevresel faktörlerin pozitif olmasıyla mümkün olacaktır (Doğan ve Söz, 2006: 56-69).

Yine aşırı derecede televizyon izleyen çocuklarda psikolojik bozukluklar görülmektedir. Hırçınlık, huzursuzluk, korku, endişe gibi davranış değişiklikleri, çocukların başlıca sıkıntıları olarak ön plana çıkabilmektedir. Fiziksel gelişimine olan etkilerine bakıldığında, uzun süre televizyon karşısında oturan çocukların uyuma saatlerinin geciktiği ve uyku probleminin ortaya çıktığı görülmektedir. Çocukların saatlerce televizyon karşısında oturmaları hareketsizliğe ve sonucunda şişmanlamalarına yol açmakta ve sürekli yorgunluk hissetmelerine neden olmaktadır. Yine uzun süre yere yüzük koyun yatıp, dirseklerini yere dayayarak kıpırdamadan televizyon izleyen çocuklar, eklem rahatsızlıkları çekebilmektedirler. Diğer bir olumsuz da televizyondaki programların ve çizgi filmlerin çoğunun, dış kaynaklı olmasıdır. Bu ise çocuklarda ve toplumdaki bireylerde farklı olumsuz etkiler yaratmaktadır.

2.1. Erken Çocuk Döneminde Çizgi Filmler

Türkçede "hayat vermek" anlamına gelen Latince "animare" kelimesi dilimizde "animasyon" şeklinde kullanılmaktadır. Türk Dil Kurumu'nun (TDK) kabul ettiği terim ise canlandırma'dır. TDK tarafından yayımlanan Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğünde "tek tek resimleri ya da devinimsiz nesnelere gösterim sırasında devinim duygusu verebilecek biçimde düzenlemek ve filme aktarmak işi" (Özön,1981: 49) ifadeleriyle tanımlanmaktadır. Sinema alanında kullanılan bir terim olan bu kelime dışında halk arasında yaygın olarak kullanılan kavram ise 'çizgi film' dir. "Bazı kullanımlarda ise televizyonda yayımlanan çizgi diziler çizgi film, sinemada gösterilen filmler ise animasyon veya canlandırma olarak adlandırılmaktadır" (Kılıcı, 2009: 39).

Okul öncesi dönem dediğimiz yaklaşık 2-6 yaş aralığı çocuklarının büyük oranda çizgi filmlerle büyüdüğü bir gerçektir. Türkiye'de yapılan bir araştırma ise (Cesur & Paker, 2007: 108) yaklaşık on yaşlarına kadar çocuklarda çizgi filmlere yönelik büyük bir ilginin olduğunu, bu yaştan sonra ise bu ilgide düşüşün yaşandığını tespit etmiştir. Henüz hayal ile gerçeği ayırt edemeyen büyük oranda gördüklerinin etkisiyle bir dünya kuran bu yaş çocuğunun, hem benlik oluşumu ve kişilik gelişimi hem de kültürlenme gibi bireysel gelişim süreçlerinde çizgi filmler önemli bir yer teşkil etmektedir. Günde yaklaşık dört saat televizyon karşısında kalan çocuğun kültürel etkileşim konusunda çizgi filmlerdeki davranış kalıplarını, düşünce tarzlarını, model olabilecek kişilerin genel özelliklerini benimsemesi kaçınılmazdır. Bununla birlikte model olarak benimsenen çizgi film kahramanlarının davranışı çocuğun gündelik hayatında ne derece karşılık bulduğu, modelleme süreci bakımından önem taşımaktadır. Okul öncesi çocuklarının bilim konusundaki düşüncelerini inceleyen bir çalışmada (Güler ve Akman, 2006: 62) çocukların çizgi film ve filmlerde gördükleri bilim insanı figürlerinden etkilenecek zihinlerindeki bilim insanı görüntüsünü oluşturduğunu saptanmıştır. Çünkü bu yaş çocukları haftada ortalama 23.8 saat televizyon izlemekte ve bu programların % 89.9'unu çizgi filmler oluşturmaktadır (Kurugöl, Yenigün ve Özgür, 1994: 23).

Çocuğun bütün gelişim alanlarının en yoğun ilerleme gösterdiği dönem olarak okul öncesi dönem, hem benlik oluşumu hem kişilik gelişimi hem de sosyalleşme açısından kritik bir dönemdir. Çocuğun çevreyle girdiği etkileşimin oranı, kalite ve niteliği çocuğun tüm hayatı boyunca etkili olmaktadır. Bu anlamda çocuğa sunulan çevrenin taşıması gereken özellikler aslında onun geleceğini büyük oranda belirlemektedir. Çocuğun maruz kaldığı uyarıcıların tamamının çocukta olumlu ya da olumsuz yönde iz bıraktığı düşünüldüğünde, ebeveynin davranışları, yakın çevrenin sergilediği tutum ve davranışlar, kendisine okunan kitaplar, anlatılan masallar, izlediği televizyon programları ayrı bir önem kazanır. Bunlar, çocuğun kendi benliğini oluşturması ve ardından da bu benliğini sosyal bir çevre içerisinde sergilemesini de beraberinde getirir.

2.2. Bilinç Altı İkna Yöntemleri

Sözlük anlamı “eşiğin altında anlamına gelen subliminal sözcüğünü “İsviçreli psikiyatr Carl Jung, “bilinçli olarak farkına varmadığımız belli olayların bilinç eşiğinin altında kalması” olarak ifade eder. Ona göre bunlar olmuştur, fakat subliminal olarak algılanmıştır (Mlodinow,2013: 13). İnsanlar uzun yıllardan beri diğer insanları, ya da toplumları etkilemek, kendi istekleri doğrultusunda hareket ettirmek için çok farklı yöntemler kullanmışlardır. Her geçen günde bu yöntemlere yenileri eklenmektedir. İnsanların gereksinimleri, istekleri, beklentileri, psikolojik ve sosyal yapıları göz önünde bulundurularak bilinçaltına mesajın en etkin şekilde gönderilmesi sağlanmaktadır. Gölgelenmiş, maskelenmiş ya da çevresel bilgi olarak da adlandırılan fakat halk tarafından genellikle bilinçaltı iletişim adı altında farkında olmadan bilgi aktarımı aslında çok eski bir tarih değildir. Bilinçaltı uyarıcının çeşitli formları ve bireyler üzerindeki etkileri 19. yüzyılının sonlarından itibaren değerlendirilmiş ve bilinçaltı bilgi ile ilgili müstakil bilimsel araştırmalar hakkında bazı tartışmalar bu dönem başlamıştır. Bilim adamları arasındaki anlaşmazlıkların ekseriyeti bir uyarıcının ne kadar etkisinin olabileceği, davranışların ne kadarının şekillendirilebileceği ya da yönlendirilebileceği, uyarıcı etkinin ne kadar süreceği gibi konulardır. Temelde, en önemli nokta, genel olarak varılan anlaşmaya göre bilinçaltı bilgi (ses, görsel ya da hareketin uyarısı) üretiliyor, hem düşünceyi ve uyarıcının doğasına dayanan faaliyetleri istenilen yönde değiştirmeye uygun hale getirilebiliyordu (Taylor, 2012: 132).

İnsanoğlunun yüzyıllar boyunca kelimeler aracılığı ile düşündüğü varsayılmasına rağmen günümüzde imgeler ve onların yarattığı çağrışımlar ile düşündüğü açık ve net bir şekilde ortaya çıkmıştır. Örneğin “elma” kelimesini gördüğümüz ya da okuduğumuz anda, beynimiz onu başka kelimelerle ya da o kelimeye dair hatırladıklarımızla eşleştirecektir. Dolayısıyla insan beyni sonsuz sayıda kelimeye nano saniyede, yani saniyenin milyarda biri gibi bir sürede ulaşabilir. Kelime görüldüğü anda Elma imgesi var olduğu yerden çıkıp gelmiştir. Zaten insan beyninde olan bu imge, bir bakıma da açığa çıkartılmış oluyor. Araştırmacı R.S. Nickerson’ın yaptığı deneye göre her bir deneye saniyede bir resim olmak üzere 600 resim gösteriliyor ve sunudan sonra yapılan tanıma testinde ortalama doğruluk oranı %98 olarak ortaya çıkıyor. Bu görüş; düşünme bir bilgi işlemdir ama düşünme süreci yalnızca simge kullanımınıdır. Böylece düşünmeyi araştırmanın en iyi yolu beynin içindeki simge kullanan programları incelemektir (Searle, 1996: 63). Sizin eğer hedef olarak belirlediğiniz ve istediğiniz değişimi bilinçli olarak değerlendirmeyen bir kimsenin ya da bir grubun zihnine başarılı bir şekilde mesajınızı yerleştirebiliyorsanız ve bu fikri organik olarak çevresindekilere yaymasını teşvik edebiliyorsanız, bilinçaltını ikna etme süreci başlamıştır. Bilinçaltı ikna insanların düşüncelerinin ve inançlarının değişimini ve yeni bilgileri doğru olarak kabul etmenin yanı sıra yayılmasını da sağlamaktır. Reklam, pazarlama, film yapımı, halkla ilişkiler, propaganda, tartışma ve din hepsi bilinçaltı iknaya dayalıdır (Lakhani, 2008: 2). Hedef kitleyi etkilemek ve bilinçaltına istenilen mesajları göndermek için kullanılabilen takistoskop cihazı ilk olarak 1859 yılında Alman Fizyolog A.W. Volkman tarafından geliştirilmiştir.

Bilinç, kişinin doğrudan farkında olduğu ve tanıdığı bir zihin parçasıdır. Yaşamın ilk döneminde, belki de doğum öncesinde belirmeye başlar (Güler, 2008: 61). Bilinç süresizdir, yani insan yaşamı kesik kesik olan bilinçli evreler arasındaki dural nitelikli bilinçaltı evrelerinden oluşur. “Bilincimiz her zamanki düzeyinde bulunduğu ya da beklenmedik bir düzeye ulaştığında, bilinçaltı kendi etkinliğini sürdürmeye devam eder. Okuduğumuz, konuştuğumuz, yazdığımız işlerliğinden bir şey yitirmez, özel yöntemlerle bilinçaltının geniş bir düşü, kesiksiz dokuyuşunu ortaya koyabiliriz.” (Güler, 2008: 62). Bilinçaltı olayları, bilinç olayları gibi kolay anlaşılır değildir. Bu karmaşık olayları anlamlandırmak için anlaşılır bilinçaltı olaylar, dolaylı anlaşılır bilinçaltı olaylar, anlaşılmaz bilinçaltı olaylar olmak üzere üç grupta incelenebilir. Çizgi filmlerde izleyenleri, fark ettirmeden etkilemek için kullanılan teknik “dolaylı anlaşılır bilinçaltı olaylar” sınıflandırmasına girmektedir. Bilinçli tepki uyandırmayacak düzeydeki belirsiz uyarıların kişi tarafından fark edilmeden algılanmasına bilinçaltı algılama denir. Bilinçaltı iknanın en bilindik çalışması 1950’lerde James Vicary tarafından yapılan Patlamış Mısır Ye, Kola İç adlı çalışmadır. “1956’da Fort Lee, New

Jersey'deki bir sinemada James Vicary ve onun Bilinçaltı Yansıtma Şirketi, bir şeylerden kuşkulanan binlerce seyirciyi kapsayan altı haftalık bir çalışma yaptı. Çalışmada filmin her beş saniyesinde bir milisaniyenin üçte biri (saniyenin 0.00033'te biri) süreyle "Patlamış Mısır Ye ve Kola İç" mesajlarını gizlice ekrana yansıtan bir araç denendi. Vicary'nin iddiasına göre patlamış mısır satışlarında yaklaşık %58, kola satışlarında ise %18'lik artış kaydedildi."(Aktaran: Yolcu, 2005: 205).

Daha sonraki yıllarda bilinçaltı iktidarın sözel çalışmaları görüntüsel çalışmalarla devam etmiştir. Yıllardır bu çalışmaların varlığı tartışılmıştır. Bazı bilim adamları (Vicary, Vokey, Read, Wilson) ısrarla bu tekniğin varlığını savunup tehlikelerini anlatırken bazıları da (Pratkanis, Merikle) var olmadığını ispat etmeye çalışmıştır. 1978'de Hal Becker'in işitsel ses bantlarına bilinçaltı mesajlar yerleştirmek için bir aygıt icat etmesi ve bunun Time dergisi gibi önemli bir dergiyle yapılan ortak çalışmada test edilmesi dikkat çekicidir. "1979'da Time dergisi, dükkânlarda yaşanan hırsızlık olaylarını önlemek için 50 büyük mağazada çalışan arka plan müziklere birçok kere tekrarlanmak üzere düşük düzeyde "Ben dürüstüm, bir şey çalmayacağım" gibi mesajları yerleştirmek amacıyla bu aleti kullanmaya başladı. Time dergisi mağazaların, çalma olaylarında önemli azalma olduğunu bildirdi."(Aktaran: Yolcu, 2005: 205).

Başlangıçta bu tarz iyi niyetli çalışmalar yapılırken bu yöntemin rant elde etmek isteyen birtakım odakların elinde kötüye kullanılmış olduğu düşünülmektedir. Öyle ki birçok reklam şirketi bu uygulamayı edinmek için uğraşmıştır. Önceleri reklamlarda kullanılıp kişinin pazarlanan ürüne rağbetinin artması amaçlanıyordu. Ancak ne yazık ki hemen hemen her görsel iletide ideolojik amaçlarla yapılmış çalışmalara rastlanmaktadır artık. En masum görsel ileti olan çizgi filmlerle geleceğin emanet edileceği çocukların zihinlerine birtakım gereksiz ve uygunsuz düşünceler empoze edilmektedir. "Çizgi filmlerin görsel ve işitsel duylara yönelik etkili ve sevecen bir iletişim aracı olması nedeniyle olumlu hizmetlerinin yanı sıra, iyi değerlendirilmediği zaman olumsuz sonuçlara da neden olmaktadır." (Güler, 2013:213).

Devletler de kendi egemenliğini yaygınlaştıran en etkili ideolojik aygıtlardan birisi olan kitle iletişim araçlarını, bilgiyi, aynı zamanda imge satarak ve yayararak, toplumun motivasyon potansiyelini yönlendirme hakkını elinde tutmaktadır. Sağladığı bu bilgilerle de izleyiciyi, hiç fark ettirmeden, başka toplumların ve başka kültürlerin hayat standartları, yaşam biçimleri, birbirleriyle olan ilişkileri, davranış kalıpları, sosyal sorunları ve tüketim alanları konusunda bilgilerle donatmaktadır (Rigel,1993:172).

3. WAKFU ÇİZGİ FİLMİNİN TANITIMI

Wakfu, Anthony Roux alias Tot ve Christophe Lambert tarafından yazılmış ve kurgulanmış bir Fransız çizgi filmidir. İki sezondan oluşan bu çizgi filminin ilki 2008-2010 tarihlerinde 27 bölümden, ikincisi 2011-2012 sezonunda 27 bölümden oluşup, her gün 20 dakika süren bölümüyle France 3 kanalında yayımlanmıştır. Bu televizyon serisi, 2012'de İspanya, Portekiz, İtalya ve Almanya'da, 2014'te İspanya'da ve 2015'te İngiltere'de yayımlanmıştır. Bu çizgi filminin yeni sezonu da 2017'de yayımlandı. *Wakfu*'yu seyreden bir milyon televizyon seyircisinin, %20'si 4 yaş ve üstü, %27'si 4 ve 10 yaş arasındakiler ve % 28'i 11 ve 15 yaş arasındaki çocuklardan oluşmaktadır. Ayrıca *Wakfu* sadece çizgi filmiyle değil, internet oyunları, telefon oyunları, çizgi roman ve romanları meşhur olan ünlü bir seridir. Wakfu ismi bir enerji kaynağıdır ve eski çağda her türlü olayların ve karşılaşmaların zengin bütünleyiciyle tanınmış ünlü bir çağdır. Hikâye, *Wakfu*'nun başkarakteri olan Yugo adında bir çocuğun, 12 yıl önce Albert adında eski bir avcıya teslim edilmesi ve çocuğun yaşı geldiğinde kendinde özel güçlerinin olduğu fark etmesiyle başlar. O andan itibaren, Yugo'yu yeni maceralar beklemektedir (Wikipedia.fr, 2015). Diğer çizgi kahramanlarda olduğu gibi Ona eşlik eden arkadaşları vardır: 13 yaşındaki Amalia Sheran Sharm bir Sadida Prensesidir ve doğayı kontrol eden sihirli bir gücü vardır. Tristepin de Percedal 17 yaşında olmasına rağmen güçlü bir savaşçı ve şövalyedir. Aynı zamanda "Rubilax" adında çok özel bir kılıcı vardır. Kadın okçu olan Evangelyne 17 yaşındadır, Yugo ile birlikte hikâyede en olgun ve akılcı karakterdir. Birçok mesleği olan Ruel Stroud (maceracı, altın avcısı, tüccar, turist rehberi vs.) 211 yaşında, Yugo'nun bu arkadaşına duyduğu güvenden dolayı ününü tanınmıştır. Yugo'nun kardeş ikizi olan Adamai, 12 yaşında bir ejderhadır. Bu ana karakterler Yugo ile birlikte, her bölümde farklı bir maceraya atılarak çizgi filmin seri haline gelmesini sağlarlar.



Şekil 1. Wakfu çizgi filminin başlangıç görüntüleri

3.1. Wakfu'da Subliminal Mesajlar: Sihir, Korku, Şiddet ve Güç

Daha önceden Wakfu'nun açılımını üst bölümde yaptığımız gibi, bu enerjinin olması ve bunu kullanıp tüm gücünü tehlikelere karşı her türlü meydana savaşmaya sürükleyen bir unsur olduğunu saptayabiliriz. Ayrıca yazılışında, W harfinin farklı motiflerle işlendiği "F" harfinin bir kılıca benzediğini yine şiddeti gösterdiğini ve yazının Yahudilerin kullandığı İbranice yazısına benzediğini söylenebilir. Daha çizgi filminin başlangıç müziğinde yer alan "la magie entre tes mains" yani "sihir kendi ellerinde" anlamına gelen ve burada aslında her şeyin, gücün elimizde olduğunu ve bunu sihirle değiştirip yenebileceğimizi gösteriyor. Aynı zamanda başlangıç kısmında hemen ana karakterlerin düşmanlara karşı ateşli silahlarla ve sihirle farklı yaratıklara karşı savaştıkları görülebilir. Çizgi filmlerde sık sık görülen sihir ve işaretlerle güç kullanmak, mesajlar vermek neredeyse insanlık kadar eskidir. Tarihte "işaretler öğretisinin Çin'den kaynaklandığı sanılmaktadır ve Eski Mısırlılar tıp bilginlerinde bazı işaretler türetmişlerdir. İşaretler öğretisi evrensel olup buna ilişkin bilgilere eski Asya, klasik Yunan, Ortaçağ, Avrupa ve Kolomb-öncesi Amerika tıbbi bilgilerinde de rastlanmaktadır" (Tez, 2011:59).

Televizyondaki şiddet bireyin saldırganlık davranışına model olmaktadır. Bazı araştırmacılar televizyondaki şiddet içerikli filmlerin izlenmesinin çocuktaki saldırganlık dürtüsünün "katharsis" aracılığıyla yol bulup boşalmasına neden olduğunu savunsalar da şiddetin çocukları olumsuz etkilediği görüşü yaygındır. "Bronfenbrenner'in Ekolojik Sistemler Teorisi'ne göre bir ekosistem ögesi olarak teknoloji tabanlı medya araçları çocuğa çevresel etki yapmakta, onların giyim tarzlarından canlandırdıkları karakterlere kadar davranışlarını etkileyebilmektedirler" (Ertürk, 2011: 53). Nitekim *Wakfu* çizgi filmine baktığımızda, korkunun ve şiddetin bir arada olduğu birçok sahneye rastlanmaktadır. Canavarlar, kuru kafalı yaratıklarla savaş, ıssız soğuk renkli mekanlar, intikam, kin ve sihirli güçler bilinçaltı mesajları doğrudan bünyesinde barındıran unsurlar olarak ortaya çıkmaktadır. Karakterler macera peşinde koşarken sürekli bir şiddet ve savaş içerisinde gösterilmekte çoğu kez de sihirli güçleri sayesinde düşmanlarını yenmektedirler. Karakterlerin yolculukları sırasında dev bir buzun canavarlaşması ve ya dev ağaçların hareket etmesi çocukta heyecan yarattığı gibi korkuda oluşturabilmektedir.

Yine buzullar arasındaki yolculukta, suyun içinde bir çocuğunun sadece bacakları olması ve asılı bir şekilde görüntüye gelmesi izleyenlere korku verebileceği gibi şiddetin sınırlarını da zorlamaktadır. Ayrıca ilk sezonunun birinci bölümünde ejderhanın bir kuşu yutması çocukta korku oluşturabilecek niteliktedir. Bu bölümde, düşmanların yüzleri kapalı ve yüzlerinin her iki tarafında kılıçlar olduğu görülmektedir. Ayrıca, düşman karakterlerin buzdan kafalarını kapatmaları, mekanın soğuk bir yer olması ve renklerinde soğuk pastel renlerden seçilmesi korkuyu artırıyor. Ayrıca ikinci sezonda, kuru kafalar ve onların lideri olan iri bir canavar görülmekte ve bu canavarın bağırişısıyla gücünü göstermesi seyircide korku ve ürperti uyandırmaktadır. Kaba, kalın ve ürkütücü sesleriyle bu tür dev canavarlara nerdeyse her bölümde rastlanmaktadır. Ateşten yapılmış bazı canavarlar, hedefine ateş püskürtmekte, ekrana gelen bu görüntülerle ateşin büyük bir güç olduğu algısı yaratılmaya çalışılmaktadır.



Şekil 2. Birçok sahnede geçen ateş canavarları

Özellikle ikinci sezonun 13. Bölümünde, bir kasabada geçen sahnede, köylülerin farklı bir yaratığa dönüşmeleri, değişik sesler çıkarmaları hatta zombilere benzedikleri söylenebilir. Bunun gibi aşağı yukarı her bölümde ana karakterlerin mücadelesinde farklı türde korkunç düşmanlar oraya çıkarılmış, onlarla mücadelede onların silahlarından ve güçlerinden daha iyi üstün silah ve güçlerle olabileceği vurgulanmaya çalışılmıştır.

Çocuk kendine empoze edilenlerin doğru ya da yanlış olduğunu ayırt edemez. Kendisine sunulan mesaj hoş bir kurgu, sevimli kahramanlar ve akıcı bir anlatımla verince düşünce süzgecinden geçirilmeden geleni kabul edecek, hayatının ilerleyen yıllarını bunlara göre şekillendirecektir. Çizgi filmlerdeki “görüntü dosyalarında zemine yayma ve gömme teknikleriyle verilen bilinçaltı mesajlarda bazı kelime ve eksik parçaların bulunduğu görülür. Bu eksiklik mesajın hazırlanma süresindeki bir eksiklik değil bilinçli olarak bırakılan bir eksikliklerdir. Görüntü içerisinde birkaç kez tam olarak gösterilen kelime ve imgeler algılandıktan sonra eksik bir şekilde hatta değişik açı ve yönlerde verilse dahi bilinçaltı bunu hep aynı biçimde algılar. Bu eksiklik ve farklılıklar görüntüyü zihnin tamamlaması için bilinçaltına inmesine neden olur”(Darıcı,2012:178).

Şiddet içerikli çizgi filmlerin yayımlanması çocuğu şiddete yönlendirmekle kalmıyor bazen de çocuğun kendisini kurbanla özdeşleştirmesi sonucu psikolojik bunalımlar ortaya çıkabiliyor. Özellikle okul öncesi çocuklarda “medyadaki şiddetten etkilenen küçük yaşlardaki çocuklar, kendilerinin de şiddet kurbanı olabileceğini düşünmekte, korku ve kaygı geliştirmektedirler. Bu çocuklarda sık sık ağlama, kucak isteme, saldırganlık eğilimi, uyku bozuklukları, kekeleme, tuvalet alışkanlıklarında bozulma, güven sorunları, sosyal etkileşimden kopma, psikosomatik bozukluklar, benlik değerinde düşme, dikkat toplama sorunları ve depresyon eğilimi artmaktadır” (RTÜK, 2005).

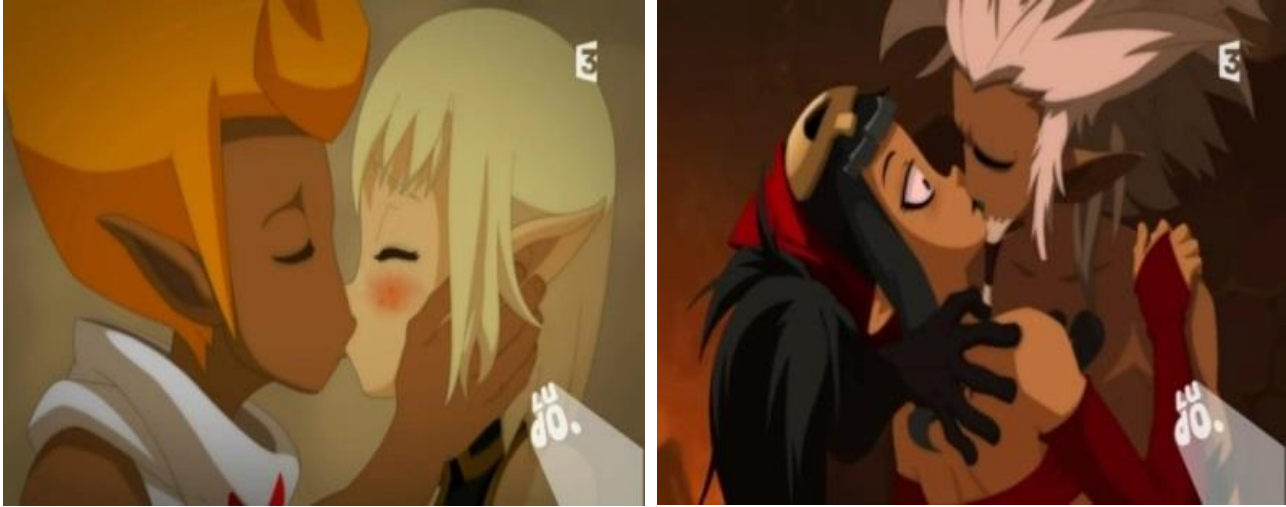
Ayrıca belirtmelidir ki şiddet kavramı çizgi filmlerde o kadar değişmiştir ki artık çizgi filmlerde vurmak, kırmak ve dövmenin ötesine geçilmiş, uçurumdan atmak, işkence etmek, vahşice öldürmek, kimyasal silah kullanmak gibi yöntemler normal hale getirilmiştir. Yaşar ve Paksoy’un (2011: 295) “Çizgi filmlerdeki saldırgan içerikli görüntülerin çocukların serbest oyunları sırasındaki saldırganlık düzeylere etkisi” adlı araştırmasında çocukların seyrettikleri şiddet içerikli çizgi filmlerden büyük oranda etkilendikleri sonucuna varılmıştır. Diğer bulgularda yine saldırgan içerikli çizgi filmdeki unsurların çocukların oyunlarında kullanıldığı, eğitici içerikli filmin unsurlarının ise oyunda kullanılmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Saldırgan içerikli çizgi filmin etkilerinin oyunların bütün evrelerinde görüldüğü, eğitici içerikli çizgi filmin etkilerinin ise görülmediği ortaya çıkmıştır. Çocukların çizgi film unsurlarını oyunlarının başlangıç evresinde ve uygulama evresinde kullandıkları ancak uygulama evresinde kullanılmasının daha sonra devam etmediği gözlenmiştir. Çocukların hayal gücüne dayalı olan oyunlarında hayal gücü unsurları kullanmayı ve oyunlarının evrelerine bunları taşıdıklarını saptanmıştır. Eğitsel içerikli çizgi filmlerde geçen unsurları ise çocuklar oyunlarına yansıtmamışlar ama bu çizgi filmleri izledikten sonra oyunlarında daha sakin oldukları gözlenmiştir.

Wakfu’nun bilgisayar oyunlarında da bilinçaltlarına gönderilen mesajlarda ölüm, öldürme, şiddet gibi birçok unsur yer almaktadır. *Wakfu*’nun ikinci sezonun 15. bölümünde reklam amaçlı olan bir bilgisayar oyununa da yer verilmiştir. Kahramanlar ölmek için kaçmakta, yanlış bir davranışta da öleceklerdir. Bu yüzden önlerindeki engelleri vurduklarında, yani yok ettiklerinde artı puan kazanıyor ve hayatta kalıyor. Çocuklara çizgi film içerisinde *Wakfu*’nun video oyunu da aktarılmış her iki taraftan çocuk adeta kısıp alınmıştır.

Çizgi film seyredirken veya bilgisayar oyunu oynarken çocukların çevreleriyle ilişkisi neredeyse tamamen kesilebilmektedir. Çocuklar fiziksel ihtiyaçlarını bile bir kenara bırakıp saatlerce koltuklarında oturup tüm dikkatlerini monitör veya televizyona verirler. Bu sırada kendisine seslenen aile bireylerini duymazlar bile. Oyun oynayan çocukların oyun esnasında ne kadar saldırganlaştığını, anne-babalar gözlemlemişlerdir. Oyun oynarken ortaya çıkan bu saldırganlık, çocukların oyun oynamadıkları zamanlara da yansır (Bişkin,2014: 153). Kısacası *Wakfu* gibi birçok bilgisayar oyunu da insanların bilinçaltılarında şiddeti ve ölümü ön plana çıkarmaktadır.

3.2. Cinsellik

İnsanlığın en önemli zaafı olan cinsellik ve en büyük korkusu olan ölüm, bilinçaltı mesajlarla daha çocuk yaşta zihinlere yerleştirilmek istenmektedir. Bu dürtülerin bilinçaltına yerleştirilmesi sayesinde kitlesel etkileme kolaylığı sağlanmaktadır. *Wakfu* çizgi filminde cinsellik unsurları özellikle 2. sezonun sekizinci bölümünde görülmektedir. Ana karakterlerin düşmanları tarafından hapsedildikleri ve oradan çıkmaları için onları izleyen kameraları kapatmaları gerektiği için, öncelikle erkek kahramanların giysilerini çıkartıp kamerayı kapatmaları sağlanıyor. Bunu eğlence ve fantezi oluşturarak yapmaları ve bu sahneye de kahramanların cinsel duruşu görüntülenmektedir. Yine 2.sezonun 12. bölümünde, bir kadın kahramanın alt iç çamaşırının belirgin şekilde görüntüye gelmesiyle izleyiciyi normal karşılama moduna çekilmeye çalışılmıştır. Ayrıca kadın kahramanların, güçlü ve güzel olmaları, iç çamaşırlarıyla daha çok görüntülenmeleriyle cinsellik ön plana çıkarılmaktadır. Çocukların kişiliklerinin oluştuğu kritik dönemde onların tutum ve davranışları çizgi filmlerdeki cinsellik, öldürme, şiddet, korku gibi unsurlar bilinçaltı mesaj desteği ile yönlendirilmektedir. Bilinçaltı mesajlarda cinsellik özellikle vurgulanarak çocukların ve toplumun ahlaki yapısının bozulması hedeflenmektedir. Örneğin, 12. ve 26. bölümde kahramanların öpüşme sahneleri, 16. bölümündeki çeşmenin cinsel uzuv şeklindeki yapısı ve 19. bölümde korsan kralın iki kadın tarafından masaj yapıldığı görülmektedir. Kısaca hemen hemen her sahneye cinsellik, şiddet ve ölümle ilgili sözcük ya da şekiller gizlenmiştir.



Şekil 3. Cinsellik içeren görüntülerden bazıları

3.3. Mason ve Satanist Semboller

Masonluk, kökleri Orta Çağ Avrupası'na dayanan ve kurulduğu tarihten itibaren tüm dünyayı etkisi altına alan bir kurumdur. Diğer taraftan yine çocuklar için hazırlanan film ve çizgi filmlerde özellikle mason ve satanizm ikilisini temsil eden görüntüler ve simgeler açık ya da örtülü olarak verilmektedir. *Wakfu*'da çok yoğun olarak bilinçaltına gönderilen mesajlarda kullanılan G harfi, tek göz, üçgen, köşeli yıldız gibi görsel simgelerle masonluğun propagandası rahatça yapılabilmektedir. İlk bölümde, Evangelyne adlı kahramanın yüzündeki üçlü benler ileri ki bölümlerde de başka oyuncularında görülmektedir. Yugo'nun babası olan Albert'in çenesinde G harfi, karakterlerin attıkları okların ucunda üçgen işaretler vardır. Rubilax adındaki kılıçta tek göz bulunmakta ve bundan bir şeytan çıkmaktadır. Aynı şekilde canavarların alını ve karınlarında tek gözler olması duvarlarda birçok kılıcın tek gözle olması, bu gizli tarikatta kullanılan "her şeyi gören göz", Lucifer'in gözü olarak tasvir edilmektedir. İlk bölümde karşıt kahramanın bunu kafasından çıkarttığımda tek gözünün sağlam oluşu, 10. bölümdeki karakterlerin bir gözlerinin bantla kapalı oluşu tek göze dikkatleri çekmektedir. Yine 11. bölümde bayan oyuncuların bir gözlerinin saçlarıyla kapalı olması, 16. bölümde bir başka karakterin tek gözünün kapalı olması aynı zamanda Evangelyne'nin kız kardeşi, arenadaki hakem ve savaşıncıların da tek göz olmalarıyla adeta bu ölçü normalleşmiştir.



Şekil4. Masonik sembollerden tek göz

Daha sonra yarışılacak sahnenin ortasında ise Orta çağda ‘Baba-Oğul-Kutsal Ruh’ üçlemesinin sembolü olarak kullanılan büyük bir köşeli yıldız görülmektedir. Bazen de görüntü değişip bir üçgene geçmektedir. Ayrıca bu çizgi filmde çoğu kahramanda “665” rakamının üzerlerinde bulunması, masonların 660 rakamına benzetilebilmektedir. Başkarakterler hariç görülen oyuncularda satanizmi hatırlatan giyim tarzı görülmektedir. Giysilerinde özellikle siyah ve kırmızı renkler tercih edilmiş, deri pantolon, başlıklı tişörtler ve abartılı gümüş takılar kullanılmıştır. Son olarak ta, 22 bölümde oyuncunun giriş belgesinde Yahudilerin yazı karakteri İbraniceye benzer bir yazı görülmektedir.. *Wakfu*’da şatolar ve evler genelde siyah ve cadıların uzun şapkaları şeklinde yapılmaları dikkat çekmektedir. İkinci sezonun 10. bölümden itibaren diğer bölümlerde satanizmin yoğun sembolleri kullanılmaktadır. Ateşle etraflı çevrili bir kolezyumdaki mücadele sırasında, jüriler cadı şeklinde şekindedir, seyircilerin ise sürekli satanistlerin el hareketlerini yoğun bir şekilde yaptıkları görülmektedir. 12. Bölümle birlikte diğer bölümlerde de, kazanılan mücadele sırasında bir rock grubun metal müzik aletleriyle ve satanist el hareketleriyle satanizmin ünlü eğlencesi gerçekleştiriliyor. Yine kuru kafaların fazla olduğu bir bölümde, spikerin mikrofonu kuru kafadan yapılmış hatta yanındaki adamların kuru kafalı olmaları, çıkardıkları korkunç sesleri, içki kablarının kuru kafa şeklinde olduğu görülmektedir. Kolezyumda başkahramanların savaştıkları yaratıklar şeytanın özelliklerine göre uyarlanmışlardır. Ateşin bol olduğu bu bölümlerde bazı görüntülerin cehennemi anımsattıkları söylenebilir. *Wakfu*’nun 17 bölümünde, şeytana benzeyen siyah ve gözleri gri bir ışıkla yapılmış farklı bir yaratık dikkat çekmekte. Kısacası *Wakfu*’nun bir çok bölümü çizgi film olmaktan öte açık bir propaganda aracına dönüşmüştür.

4. WAKFU ÇİZGİ FİLMİNİN KÜLTÜR AKTARIMI

Küresel mesajlar yerelle birleşmek suretiyle küresel akışın içeriğini zenginleştirmekte (Önür, 2002: 186-187), ancak küresel akışın yerelle birleşerek zenginleşmesi de yerel kültürleri ve yerel özellikleri yerinden ederek kendi çıkarları doğrultusunda yerel özelliklerin otantikliğini kullanarak küresel kültüre katkıda bulunmaktadır. Çizgi filmde kahramanların sergiledikleri davranışlar, sahip oldukları alışkanlıklar hatta kullandıkları nesnelere seyirciyi etkilemektedir. *Wakfu* çizgi filmde, gördüğümüz satanist sembolleri bunlara örnektir; kuru kafa içecekler, kuru kafa karakterler, kullandıkları kuru kafa araçlar, Rock’un el işareti ve eğlencesi gibi karakteristik özellikler kullanılıyor. Çok az etkilediği zannedilen bu tür ayrıntıda kalan davranış biçimleri aslında gerçek değişim modellemesini yapmaktadır. Kültürel değişim boyutu da büyük oranda bu arka plan ayrıntılarında gizlidir. Çünkü bu arka plan ayrıntılarında hakim kültüre ilişkin bir yapı örülmüştür ve verilen mesajlar bu yapı bütünlüğü içerisinde sunulmaktadır. Mesela kolezyumda tarafların savaştığı sahne, jüri, sunucu, spiker ve taraftarların satanist özellikler açıkça eğlenceye giydirilmeye çalışılmıştır.

Günümüzde hakim kültürün diğer kültürler üzerinde hegemonya kurması kitle iletişim araçlarındaki gelişmişliği ve teknolojik üstünlüğü ile paralellik arz eder. Medya yoluyla sağlanan hegemonya zora değil, rızaya dayanan bir çerçevede gelişir. Halk kültürünün en iyi şekilde korunabilmesi için yaşatılması gerekir. Oğuz’un ifade ettiği gibi “Kültürel miras, ‘kulaktan kulağa’ veya ‘kuşaktan kuşağa’ aktarılarak üretilen ve yaşatılan ve gelecek kuşaklara devredilen canlı bir mirastır” (2009: 63) ve bu miras nesiller arası bir aktarımla değişerek ve dönüşerek yaşamını sürdürmektedir. Bir millete ait kültürel kodların yaşamı, kültürün var olduğu halk grubundaki sadece belli bir kesimin onu yaşatması ile mümkün değildir. Bir milli kültür, varlığını uzun yıllar devam ettirebilmek için kültürel kodlarının 7’den 70’e herkes tarafından bilinip

yaşatılmasına muhtaçtır. Bu nedenle kültürel kodlar, küçüklere ve büyüklere farklı araçlarla ve dozlarla verilmelidir. Günümüzde animasyon yapımlarını da içine alan film sektörü, söz konusu amaç için her iki kesme yönelik kullanılabilen araçlardan birisidir. Hedef kitlesi çocuklar olan *Wakfu* çizgi filminin içeriğinde belirgin bir şekilde satanist ve mason kültüründen izler görülmektedir. Çizgi filmin Türkiye’de de bazı özel kanallarda yayımlanması, kültürel yozlaşmaya Türk çocuklarının da dâhil olmasını beraber getirmektedir. Bu yüzden bu tür çizgi filmler satın alınmadan önce uzmanlar tarafından daha detaylı incelenmesi gerekir. Burada açıkça ifade etmeliyiz ki İstanbul’un Fethi, Çanakkale Zaferi, Atatürk’ün hayatı, Kurtuluş Savaşı vb. tarihi olaylar, Nasrettin Hoca, Fatih Sultan Mehmet, Mimar Sinan gibi bazı tarihi şahsiyetlerin işlendiği çok az sayıda Türk yapımı çizgi film mevcuttur. Dolayısıyla Türk kültürüne ait unsurları bünyesinde barındıran benzer yapımların az olması çocukları asıl almaları gereken kültürel değerlerden mahrum bırakmaktadır. Ülkemizde çizgi roman sektöründe geç kalındığı gibi çizgi film sektöründe de geç kalınmıştır. Çok geç olmadan bu alana büyük yatırımların yapılması gerekir. Sanayi alanında olduğu gibi çizgi film alanında da ihraç eden durumda olmazsak ithal eden oluruz. Sonuçta küreselleşme yolunda hakim kültürün etkisi altında çizgi filmlerle, animasyonlarla, sinema sektörüyle telafisi mümkün olmayan kültürel değişime uğrarız.

5.ÖNERİLER VE SONUÇ

Çocukları televizyonun zararlı yayınlarından korumak için sadece ebeveynlere ve eğitimcilere değil aynı zamanda medya kuruluşlarına ve devlete de düşen görevler vardır. Zira herkesin üzerine düşen görevi yapmasıyla sorunları çözmek daha da kolaylaşacaktır. Çocuklar en çok ailesiyle evde vakit geçirdiği için en büyük görev aileye düşmektedir.

Ailelere Düşen Görevler

Televizyonu kapatmak ya da çocuklara televizyon setretmeyi yasaklamak çözüm değildir. Ekran önünde geçirilen süreyle ilgili sınırlandırmaya önce ebeveynler, kendilerinden başlamalıdır. Zira çocuk önce ailesini örnek alır. Bunun için ebeveynler kitap okumayı, çocuklarıyla birlikte vakit geçirmeyi alışkanlık haline getirmelidir. Çocuklarla yeni ve eski geleneksel beceri oyunları oynayarak onlara kültürel miras tanıtılmalıdır. Özellikle anne, ister çalışan olsun ister ev hanımı, çocuklarıyla daha çok vakit geçirmelidir. Ayrıca anne babalar, televizyon programlarında, çizgi filmlerde kendi kültürümüz doğrultusunda yayınları tercih ederek birlikte izlemelidirler.

Eğitimcilere Düşen Görevler

Çocuğun ebeveynlerinden sonra en çok vakit geçirdiği ve örnek aldığı kişi öğretmenidir. Bu yüzden çocuğa göre öğretmenin dedikleri doğru, yaptığı şeyler güzeldir. Çocuk kitle iletişim araçlarıyla ilgili ilişkisinde ortaya çıkabilecek zararlara karşı özellikle öğretmen tarafından bilgilendirilmelidir. Öğretmen çocuklara kitle iletişim araçlarını akıllı ve etkili bir biçimde kullanmayı öğretmeli ayrıca onların kurguyla gerçeği ayırt etmelerine yardımcı olmalıdır. İlköğretim programlarına konulan medya okur-yazarlığı dersi öğretmen, veli, öğrenci birlikteliğiyle daha etkin hale getirilmelidir.

Medya Kuruluşlarına Düşen Görevler

Medyanın görevi ise çocuk haklarını yaygınlaştırmak ve geliştirmek, çocuğu zararlı yayınlara karşı korumak olmalıdır. Medya kuruluşları kültürümüze uymayan programlardan kaçınmalı ve çocukların kültürel gelişmelerini olumsuz etkileyecek yayınlara yer vermemelidirler. Yabancı yapımların dilimize ve kültürümüze uymadığı ve etik olmayan durumlarda bunlara karşı önlemler alınmalıdır. Bir çizgi filmde ya da reklamda subliminal mesajın varlığını tespit etmek için özel teknik cihazlarla çalışmalar gerekir. Kişiler kendi başlarına çizgi filmin hangi karesinde, neyin gizli olduğunu tespit edemez. Nasıl ki her gıda fabrikasında bir gıda mühendisi bulunuyor ve ürünleri sağlık açısından denetliyorsa aynı şekilde medya kuruluşlarında subliminal mesajların tespiti ve ayıklanması için özel yetişmiş, uzmanların olması gerekir. Çocuğa saygılı medya, onun hayal dünyasını yok eden veya ortadan ikiye ayıran değil, hayal dünyasını bütünleştiren ve geliştiren bir medya olmalıdır (Albayrak, 2013: 205).

Devlete Düşen Görevler

Son yıllarda ülkemizde çocukların zararlı yayınlara karşı korunması için bazı faydalı çalışmalar yapılmıştır; ancak bunların yeterli olmadığı söylenebilir. Devlete düşen başlıca görev ve sorumluluk uluslararası ilkelere uygun yasal düzenlemeler yapmak ve uygulanabilirliğini sağlamaktır. Türkiye’de çocuklara yönelik yayıncılık da yeterli değildir. Aktif çocuk kütüphaneleri ya da halka açık kütüphanelerdeki çocuk bölümleri için faydalı belgeseller hazırlanıp yaygınlaştırılmalıdır. Çocuk kitaplarının, dergilerinin, gazetelerinin müzik, tiyatro ve diğer sanatsal etkinliklerin, çocuklara yönelik filmlerin geliştirilmesi için devlet desteği olmalıdır

(Akyüz,2013: 130-131). Ayrıca mahalli kütüphaneler yaygınlaştırılmalı ve çocukların daha sık gidebilecekleri modern mekanlar haline getirilmelidir.

Sonuç olarak, özellikle günümüz çocuklarının vazgeçilmez eğlence aracı olan çizgi filmler, animasyonlar, bilgisayar oyunlarında öne çıkan kavramlar dostluk, dürüstlük, kendine güven, başkalarına saygı, yardımseverlik, dayanışma, aile ve vatan sevgisi gibi konulardan oluşmalıdır. Her ülke yapımında o ülkenin kültürel değerleri, kendi yapımıcısının ideolojisi görüleceği için kim tarafından ve hangi ideolojiye hizmet ettiği iyice araştırılmalıdır. İyi nesiller yetiştirebilmek için çocukların bilinçaltını kirletmeye yönelik yapılan yayınlara karşı etkili önlemler alınmalıdır. Yapılan araştırmalar televizyon ve çizgi film bağımlısı çocukların şiddet, saldırganlık, alkol, sigara, kişilik ve gelişim bozukluklarına daha açık hale geldiklerini ortaya koymaktadır.

Çocuklar için çizgi kahramanların modelleme süreci göz önüne alınarak ahlaki ve kültürel gelişimlerine katkı sağlayabilecek yapımlara daha çok yer verilmelidir. Zira bu anlamda çizgi film kahramanlarının gerçekleştirdikleri olumlu davranışların çocukları ileri düzeyde etkiledikleri görülmektedir. Unutmamak gerekir ki çizgi filmler, ulusların kültür aktarım sürecinde önemli bir rol oynamaktadır. Zira çizgi filmler yerel kültürlerin sahip olduğu değerleri çocuklar üzerinden değiştirmekle kalmıyor aynı zamanda onları hakim kültüre bağımlı hale de getiriyorlar.

KAYNAKÇA

Albayrak, A. (2013). Çocuğa Saygılı Medya Anlayışı (Psiko-teolojik Eleştirel Yaklaşım) *I. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi Bildiriler Kitabı-1*. (s.199-206), haz. H. Yavuzer ve M.R. Şirin, İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.

Akyüz. (2013). Çocuğun Bilgi Edinme ve Zararlı Yayınlarla Karşı Korunma Hakkı. *I. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi Bildiriler Kitabı-1*. (s.115-132), haz. H. Yavuzer ve M.R. Şirin. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.

Atay M. ve Öncü, E.Ç. (2006). *Elektronik Bakıcı; Televizyon*, Akçalı, S. İ. (Editör). *Çocuk ve Medya*, Ankara: Nobel Yayınevi, 69-82

Cesur, S. ve Paker, O. (2007). Televizyon ve Çocuk: Çocukların Tv Programlarına İlişkin Tercihleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, Vol. 6/No.19/ s.107–108

Bişkin ,Ferdi (2014) *Subliminal A.Ş. Tüket İtaadet*, Ankara, Elma.

Darıcı, S. (2012). *Subliminal İşgal*. İstanbul: Destek Yayınevi.

Doğan, K. N. ve Söz B. (2006). Televizyonun Çocukların Beslenme Alışkanlıklarına Etkisi, *II.Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi*, 55-70.

Ertürk, Y. Dilek (2011), Çocukluk Çağı Gelişim Dönemlerine Göre Medya Kullanımı, Çocuk Hakları ve Medya, haz. Mustafa Ruhi Şirin, İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları

Güler, Deniz A. (2013). Soyutun Somutlaştırılması: Çizgi Filmlerin Kültürel İşlevleri. *I. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi Bildiriler Kitabı-1*. (s.207-216), haz. H. Yavuzer ve M. R. Şirin, İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.

Güler, H. (2008). *Algıların Ötesi: Bilinçaltı Reklamcılık, Bilinçaltı Reklamcılığın Tüketici Davranışları Üzerindeki Etkileri*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli.

Güler, T. ve Akman, B. (2006). “6 Yaş Çocuklarının Bilim ve Bilim İnsanı Hakkındaki Görüşleri”. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Vol. 31/s. 62.

Kılcı, Ş. (2009). “Tüketim Toplumunun Bir Formu Olarak Çizgi Filmlerde Çocukluk ve Toplumsal Cinsiyet Temsilleri: Barbie, Bratz ve Winx Clup”, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi.

Kurugöl, Z., Yenigün, A. ve Özgür, T. (1994). Üç-Oniki Yaş Grubu Çocuklar Üzerine Televizyonun Etkileri ve Ailenin Televizyon Hakkında Düşünceleri, *Türk Pediatri Arşivi*, Vol.29/ No.1./ s.23 (<http://journals.indexcopernicus.com/abstracted> erişim. 28.08.2018).

Lakhanı, D. (2008). *Subliminal Persuasion. Influence & Marketing Secrets They Don't Want You to Know*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.

- Mlodinow, L. (2013) *Subliminal Bilinçdışı davranışlarımızı nasıl yönetir?* Çeviren: Nuray Önoğlu, İstanbul, Okyanus.
- Önür, N. (2002). *Modernleşme Sürecinde Okul, Aile ve Medya Kavşağında Değerler*, (Editörler: Kaymakcan, R., Kenan, S., Hökelekli, H.), Değerler ve Eğitimi, s. 186-187. İstanbul: Dem Yayınevi.
- Oğuz, M. Öcal. (2009). *Somut Olmayan Kültürel Miras Nedir?* Ankara: Geleneksel Yayıncılık
- Öztürk, Ş. (2006). Televizyonda Şiddet İçerikli Yayınlar Karşısında Çocuğun Durumu, *II. Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi*, 3-22.
- Pembecioğlu, N.(1997). Çocukluklarını Yitiren Çocuklar Üstüne, *İ. Ü. İletişim Fakültesi Dergisi*, Sayı:6, 253-277.
- Pembecioğlu, N. (2013a). *Gelecek kurguları ve medya algıları*. I. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi Bildiriler Kitabı-1. (s.397-433), haz. H. Yavuzer ve M. R. Şirin, İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.
- Rigel, N. (1993). *Medya Ninnileri*, İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Rtürk (2005). *Televizyon Programlarındaki Şiddet İçeriğinin, Müstehcenliğin ve Mahremiyet İhlallerinin İzleyicilerin Ruh Sağlığı Üzerindeki Olumsuz Etkileri Araştırması*.
- Searles, J. (1996). *Akallar Beyinler ve Bilim*, İstanbul: Say Yayınları
- Taylor, E. (2012). *Self-Hypnosis and Subliminal Technology*. USA: Hay House Inc.
- Tez, Zeki (2011) *Gizli Bilimlerin Serüveni*, İstanbul, Hayykitap.
- Yaşar, M. ve Paksoy, İ. (2011) Çizgi Filmlerdeki Saldırgan İçerikli Görüntülerin Çocukların Serbest Oyunları Sırasındaki Saldırganlık Düzeylere Etkisi, *Ç.Ü Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Cilt 20, Sayı 2, Sayfa 279-298.
- Yolcu, E. (2005). Bilinçdışı (bilinçaltı) reklam tartışmaları ve çalışmaları. *İ.Ü. İletişim Fakültesi Dergisi*. Sayı:22, s. 203-210. İstanbul.

İnternet Kaynakçası

Wikipedia.fr. Wakfu, Erişim:2016.

<https://www.wakfu.com/en/mmorpg/news/announcements/70587-wakfu-series-new-trailer>