DİJİTALLEŞME VE DİJİTAL DÖNÜŞÜM

ÜZERİNE GÜNCEL ARAŞTIRMALAR

Editörler
Prof. Dr. Cüneyt DUMRUL
Doç.Dr. Zerrin KILIÇARSLAN
Doç.Dr. Yasemin DUMRUL



ekin

DİJİTALLEŞME VE DİJİTAL DÖNÜŞÜM ÜZERİNE GÜNCEL ARAŞTIRMALAR

Editörler

Prof. Dr. Cüneyt DUMRUL

Erciyes Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, İktisat Bölümü, cdumrul@erciyes.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6787-2001

Doç.Dr. Zerrin KILIÇARSLAN

Kayseri Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu, Dış Ticaret Bölümü, zerrink@kayseri.edu.tr, ORCID: 0000-0002-0905-3067

Doç.Dr. Yasemin DUMRUL

Kayseri Üniversitesi Develi Hüseyin Şahin Meslek Yüksekokulu, Büro Hizmetleri ve Sekreterlik Bölümü, ydumrul@kayseri.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5961-2931

EKİN
Basım Yayın Dağıtım

2023

© 2023 Ekin Yayınevi

Tüm hakları mahfuzdur. Bu kitabın tamamı ya da bir kısmı 5846 Sayılı Yasa'nın hükümlerine göre, kitabı yayınlayan yayınevinin izni olmaksızın elektronik, mekanik, fotokopi ya da herhangi bir kayıt sistemi ile çoğaltılamaz, özetlenemez, yayınlanamaz, depolanamaz.

Sertifika No: 48743

e_ISBN: 978-625-6637-00-9

Aralık 2023

Sayfa Düzeni/Kapak Tasarımı: Aslı AYRANCI

EKİN Basım Yayın Dağıtım

Şehreküstü Mah. Cumhuriyet Cad.

Durak Sk. No: 2 Osmangazi / BURSA

Tel .: (0.224) 220 16 72 - 223 04 37

Fax.: (0.224) 223 41 12

e-mail: info@ekinyayinevi.com

www.ekinkitap.com

KİTAP HAKKINDA

Dijitalleşme, yirminci yüzyılda bilgi ve iletişim teknolojileri ve onun veri depolama, işleme ve aktarma gereksinimleriyle birlikte başlamıştır. Son yıllarda bulut bilişim, yapay zekâ ve nesnelerin interneti gibi yeni dijital teknolojilerin kullanılmasıyla dijitalleşme yükselişe geçmiştir. Mekanik ve analog elektronik teknolojisinden dijital teknolojiye olan bu geçiş, Üçüncü Sanayi Devrimi olarak da bilinen dijital dönüşümün itici gücüdür. Dijital dönüşüm, bilgisayar tabanlı teknolojilerin ürünlere, süreçlere ve stratejilere dahil edilmesidir. Dijital dönüşüm hızla gelişen teknolojilerden yararlanmak için gereken altyapıyı ve becerileri de oluşturur.

Dijital teknolojilerdeki gelişmelerin ekonomik, sosyal, kültürel ve çevresel yansımaları bulunmaktadır. Dijitalleşmenin yaygınlaşmasıyla ülkeler, firmalar ve bireyler işbirlikçi, etkileşimli, sürdürülebilir ve kârlı yeni değer zincirleri ve deneyimler yaratmaya başlamıştır. Artan verimlilik ve rekabet gücü gereksinimleri dijitalleşmeyi kaçınılmaz kılmıştır. Dijitalleşme firmalar ile müşteriler arasındaki etkileşimi hızlandırır, firmalarda süreçlerin daha verimli olmasını sağlar, kaynakların etkin kullanılmasına yardımcı olur ve işlem maliyetlerini minimize eder. Bununla birlikte dijitalleşme, sürdürülebilir kalkınma hedeflerine ulaşmada da fırsatlar sunarak bu hedeflerin her birine ulaşılmasını destekler ve hızlandırır. Ancak dijitalleşme, amacına uygun kullanılmazsa gizliliği tehdit edebilir, güvenliği aşındırabilir, eşitsizliği körükleyebilir ve çeşitli zorluklar yaratabilir, bunları derinleştirebilir ve daha da kötüleştirebilir.

Dijitalleşme, dijital dönüşüm ve dijital ekonomiye ilişkin çalışmaların yer aldığı bu kitabın ilgili literatüre katkı sağlayacağı ve bu konuya ilgi duyan araştırmacılara faydalı olacağı beklenmektedir. Farklı bilim dallarından 18 yazarın katkıda bulunduğu bu kitap içeriğinde hakem değerlendirmesinden geçmiş ve benzerlik oranı maksimum %15 ile sınırlandırılmış 10 bölüm yer almaktadır. Bu çalışmanın ortaya çıkmasında katkıda bulunan tüm yazarlara ve Ekin Yayınevi çalışanlarına teşekkür ederiz.

Prof.Dr. Cüneyt DUMRUL
Doç.Dr. Zerrin KILIÇARSLAN
Doç.Dr. Yasemin DUMRUL

“Bu kitapta yer alan her türlü içeriğin sorumluluğu yazar veya yazarlara ait olup ulusal ve uluslararası telif haklarına konu olabilecek mali ve hukuki sorumluluklar da yazarlara aittir.”

HAKEM LİSTESİ

Doç.Dr. Volkan HAN
Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi

Doç.Dr. İbrahim DOĞAN
Yozgat Bozok Üniversitesi

Doç.Dr. Fulya ZARALI
Kayseri Üniversitesi

Doç.Dr. Savaş DURMUŞ
Kafkas Üniversitesi

Doç.Dr. Feyza GÜRBÜZ
Erciyes Üniversitesi

Doç.Dr. Lokman ZOR
Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi

Dr.Öğr.Üyesi Hilal BAĞLITAŞ
Erciyes Üniversitesi

Dr.Öğr.Üyesi Hatun KORKMAZ
Erciyes Üniversitesi

Dr.Öğr. Üyesi Esra AKGÜL
Erciyes Üniversitesi

İÇİNDEKİLER

1.BÖLÜM
DİJİTALLEŞME VE EKONOMİYE ETKİLERİ ÜZERİNE 1
Doç.Dr. Zerrin KILIÇARSLAN
Doç.Dr.Yasemin DUMRUL

2.BÖLÜM
DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜN İŞSİZLİK ÜZERİNDEKİ ETKİSİ: YENİLİKÇİ AVRUPA ÜLKELERİ ÖRNEĞİ..... 28
Dr.Öğr.Üyesi Ahmet KÖSEOĞLU

3.BÖLÜM
DİJİTAL EKONOMİ VE SÜRDÜRÜLEBİLİR KALKINMA BAĞLAMINDA EMEK PİYASALARININ DÖNÜŞÜMÜ: GİG EKONOMİSİ ÖRNEĞİ 46
Doç.Dr. Nadide Sevil TÜLÜCE
Doç.Dr. Asuman KOÇ YURTKUR

4.BÖLÜM
DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜN SÜRDÜRÜLEBİLİR REKABET GÜCÜ (AVANTAJI) ÜZERİNE ETKİSİ..... 73
Dr.Öğr.Üyesi Selma BÜYÜKKANTARCI TOLGAY

5.BÖLÜM
ÜRETİMDE DİJİTAL DÖNÜŞÜM..... 90
Prof.Dr. Emel KIZILKAYA AYDOĞAN
Doç.Dr. Yılmaz DELİCE
Dr.Öğr.Üyesi Salih HİMMETOĞLU

6.BÖLÜM
KAMU YÖNETİMİNDE DİJİTAL DÖNÜŞÜM: E-DEVLETTEN DİJİTAL DÖNÜŞÜM OFİSİNE 112
Öğr.Gör. Merve OĞUZHAN

7.BÖLÜM
FİNANSAL HİZMET SEKTÖRLERİNDE DİJİTALLEŞME.....136
Dr. Mustafa ÇEVİK
Doç.Dr. Dilek ŞAHİN ÇEVİK

8.BÖLÜM
MOBİLYA SEKTÖRÜNDE DİJİTAL DÖNÜŞÜM ÜZERİNE GÜNCEL GELİŞMELER.....154
Doç.Dr.Tuğba ANDAÇ GÜZEL
Dr.Öğr.Üyesi Güllü AKKAŞ

9.BÖLÜM
DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜN YENİ SEYİR DENEMESİ: NETFLİX'TE YER ALAN İNTERAKTİF ÇOCUK FİLMLERİ.....173
Doç.Dr. Fikret YAZICI
Öğr.Gör. Canan APAK

10.BÖLÜM
YEREL MEDYADA DİJİTAL HABERCİLİĞİN DÖNÜŞÜMÜ: KAYSERADAR ÖRNEĞİ.....195
Doç.Dr. Fikret YAZICI
Öğr.Gör. Emel DURSUN

9.BÖLÜM
DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜN YENİ SEYİR DENEMESİ: NETFLİX'TE YER ALAN İNTERAKTİF ÇOCUK FİLMLERİ

Fikret Yazıcı[1]
Canan Apak[2]

GİRİŞ

Medya, geçmişten günümüze, bazı ideolojiler ile topluma yön veren, toplumu bilgilendiren ve bireyler için üretilen içerikler ile bazı değerlerin aktarıldığı bir araç olmuştur. Medya bağlamında bahsi geçen değerlerin ve ideolojilerin aktarılmasında filmler en çok tercih edilen türlerden biri olarak öneme sahiptir. Özellikle çocukları hedef alan filmlerde, animasyon teknolojisinin gelişimi ile aktarılmak istenen mesajlar, davranış biçimleri, toplumsal değerler gibi unsurlar animasyon türü içinde kodlanarak izleyicilerle buluşması noktasında büyük olanak sağlamaktadır.

Geleneksel medya ile başlayan süreçte çocuklar için hazırlanan içerikler, gelişen teknoloji sayesinde daha fazla içerik ve yeniliklerle çocuk izleyicilere sunulmaktadır. Soydan (2011), televizyon yapımcılarının, çocukları ailenin bir parçası olarak görmek yerine onları kendi başına bir izleyici olarak ele aldığını belirtmektedir. Dijital platform içerik üreticileri de yaşanan dijital dönüşüme ayak uydurmuş ve geleneksel medyada gerçekleşen çocukları ayrı bir izleyici olarak ele alma yöntemi geliştirilerek yeni medyada sürdürülmeye devam edilmiştir. Çocuklarda en az yetişkinler kadar yeni teknolojiye ve ürünlerine çok hızlı bir şekilde uyum sağlamış ve bu mecraları kullanmaya başlamışlardır. Yeni dijital platformların oluşması ile çocuklar için hazırlanan içeriklerde de bir dönüşüm gerçekleşmiştir. Teknolojinin tüm imkanlarından faydalanılarak çeşitlilik vaat eden ve interaktif özelliğe sahip çocuk içerikleri de bu platformlar aracılığıyla çocuk izleyicilere sunulmaktadır.

[1] Doç.Dr., Erciyes Üniversitesi, İletişim Fakültesi, fyazici@erciyes.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1821-0973
[2] Öğr.Gör., Kayseri Üniversitesi, Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu, cananapak@kayseri.edu.tr, ORCID: 0000-0002-5741-3581

Etkileşim anlamına gelen interaktif kelimesi, son dönemlerde içerik üreticileri tarafından özellikle film türünde tercih edilen yöntemlerden biri haline gelmiş ve interaktif filmler olarak yeni bir tür ortaya çıkmıştır. İnteraktif özelliğe sahip filmler ile izleyiciyi de filmin senaryosuna dahil edilerek izleyicilere farklı seçenekler ile farklı deneyimler yaşatmak amaçlanmaktadır. Bu uygulamanın dünya çapında yayın yapan dijital platformlardan biri olan Netflix'te çocuk izleyiciler için özel üretilen içeriklere yer verildiği görülmektedir. Kimi zaman yeni içeriklerin interaktif versiyonu oluşturulurken kimi zaman Netflix'te yayınlanan çocuk dizilerinin interaktif filmlerinin üretilmiş ve bu türün hedef kitlesi ise yedi yaş ve üzeri çocuklar olarak belirlenmiştir. Dijital platformlarda denetim mekanizmalarının henüz yapılandırılmaması nedeniyle ailelerin bu tarz platformlarda sadece çocuk izleyici özelliğini aktif ederek çocuklarının kullanabileceğini bir kriter belirlemekte ancak çocuklar için hazırlanan içeriklerin içeriğinin de ailelerce kontrolünün sağlanması gerekmektedir. Çocuklar için sunulan bu içeriklerin, doğru-yanlış, iyi-kötü gibi bazı değerlerin etik açısından sorgulanabilir şekilde sunulduğu bu değerlerin yanı sıra şiddet ve argo içeriklerinin eğlence yoluyla normalleştirildiği görülmektedir. Bu çerçevede Netflix'te yayınlanan toplam 6 adet interaktif film niteliksel analize tabi tutularak incelenmeye çalışılmıştır.

1.MEDYA VE DİJİTAL DÖNÜŞÜM

Geçmişten günümüze gazete, radyo, televizyon, sinema gibi teknolojiler topluma yönelik yayıncılık faaliyetleri gerçekleştirmeleri ile kitle iletişim aracı olarak nitelendirilmektedir. Elektrik ve elektroniğin gelişmesi olarak bilinen üçüncü en büyük devrim ile kitle iletişim araçlarını içeren medya değişime uğramış ve geleneksel medya olarak anılmaya başlamıştır. Yaşanan teknolojik gelişmelerle yenilikçi bilgisayar teknolojilerini içeren yeni bir medya "dijital medya" yayıncılığı başlamıştır. Mayfield (2011), geleneksel ve yeni medyaya dair bazı temel farklar ortaya koymaktadır:

- Geleneksel medya tek yönlü bilgi aktarımı gerçekleştirmekte yeni medya ise çift yönlü bilgi aktarımını mümkün kılmaktadır.

- Geleneksel medyada basılan ya da yazılan bir kaynağın değiştirilmesi mümkün değilken yeni medya da istenilen değişiklik ve güncelleme yapılabilmektedir.

- Geleneksel medyada içeriklerin üretimi kuruluşlar tarafından gerçekleştirilirken yeni medyada herkes üretim yapabilme şansına sahiptir.

- Geleneksel medya ve yeni medya arasındaki en önemli özellik ise özgürlüktür. Çünkü geleneksel medyada var olan tekellikte şirketler,

hükûmetler, reklam verenler söz sahibidir. Oysa yeni medyaya ulaşabilen herkesin söz hakkı mümkündür.

- Yeni medya geri bildirim imkanına sahiptir.

Yeni iletişim teknolojilerinin gelişmesi ile ortaya çıkan dijital iletişim araçları toplumun yaşamını derinden etkilemiştir. Günümüzde dijitalleşmeyle eğitimden hizmete her alanda dijital iletişim araçları tercih edilmektedir. Tüm bu gelişmelerle toplum dijital bir dönüşüm süreci içerisine girmektedir. Böylece enformasyon teknolojisindeki devrim yeni bir toplumsal yapıyı yani ağ toplumunu ortaya çıkarmıştır (Castells, 2005). Ağ toplumu kavramıyla Castells, internetin yaşamın merkezine konularak gerçekleştirilen her türlü faaliyetin toplum tarafından her alanda kullanılmasını ifade etmektedir. Günümüzde iletişim, alışveriş, hizmet, eğitim gibi pek çok alanda internet kullanılmaktadır. İzleme pratiklerinde büyük avantaj sağlayan internetle kullanıcılar sosyal platformlarda sesli ve görüntülü pekçok şeyi saniyeler içinde paylaşılması sayesinde dünyanın her yerindeki içerikten haberdar olma, içeriğe ulaşma, izleme ve içeriğe dair fikir belirtme imkanına sahip olmaktadır. Böylece veri akışına ve dijital medya sürecine dahil olan bireyler bu içeriklerin birer parçası haline gelmekte ve üretim sürecine dahili olmasa bile yeniden üretimi noktasında katkı sağlamaktadır.

Değişen teknoloji ile birlikte farklı ortam türlerinin bir multimedya görüntüleme aygıtı olarak işlev gören tek bir makine (bilgisayar) aracılığıyla yürütüldüğünü ve geleneksel medyanın aksine bozulmadan sonsuzca kopyalanabilen gösterimlerin oluşturulduğunu vurgulayan Lev Manovich (2001), The Languace of New Media isimli çalışmasında etkileşimli olan yeni medyanın sabit sunum sırası olan geleneksel medya kurallarını yıktığını ifade etmektedir. Etkileşimli yeni medyanın kullanıcının etkileşim sürecinde hangi öğelerin görüntüleneceğini ve nelerin izleneceğini seçerek karar verebileceği bir ortamın hazırlandığını belirtmektedir. Dijital dönüşüm ile gerçekleşen yenilikler sayesinde üretim süreçleri değişmiştir. Neleri izleyeceği konusunda seçim şansı olan izleyicilerin özellikle geleneksel medyadan farklı bir deneyim sunmayı amaçlayan dijital platformların yayın faaliyetlerine başlamasıyla daha fazla seçeneğe sahip olduğu bir yayın türü doğmuştur. İzleyiciler dijital platformlarda yer alan içeriklerden istediklerini seçip istedikleri zamanda izleme şansına sahip olmuştur. Dijital platformlar sayesinde reklamsız izleme ve kaldığı yerden devam etme özellikleri de izleyiciler için yeni bir deneyim oluşturmaktadır. Çevresi yeni teknolojilerin getirileriyle donatılmış bireyler zamanla bu içeriklerden interaktif özellik taşıyanlarla hikâyeye yön verme şansını da yakalamıştır. İnteraktif terimi, iki kişi ya da nesne ile bağlantılı olarak birbirlerini etkileyen ya da etkilenen şeklinde etkileme ve değiştirme yeteneği olarak kullanılmaktadır (Deliyannis, 2012). Yeni medya ile hayatımıza giren bu

kavramla bireyler bir etkileşim davranışı gösterebileceği gibi (yorum yapma, beğenme vb.) interaktif olarak hazırlanmış içeriklerde yer alan seçeneklerle tercihleri sonucu bir değişim etkisi yaratabilmektedir. Gelişen teknolojinin sağladığı yenilikler ile üretilen içeriklerin yeniliklerinin yanı sıra seyir deneyimlerinin de yenilendiği ve bu alanda çalışmalar yapıldığı görülmektedir. Yeni yazarlık yaklaşımı olarak da tercih edilen interaktiflik, yazarlar tarafından hikâyenin farklı unsurlarını tasarlayıp farklı bakış açılarını içeriğe entegre etmesiyle birbiriyle uyumlu farklı anlatılar üretmektedir (Hall, 2013). Böylece izleyicilerin hikâyelere dair farklı deneyimler gerçekleştirilmesine imkân tanınmakta ve içerikler zenginleştirilmektedir.

Wartella vd. (2004), interaktif medyanın kullandığı sanal dünyanın gerçek dünyadaki sosyal ilişkilerin önüne nasıl geçebileceği, ağ medyasının ergen kimliğindeki işlevi ve gelişimi, şiddet içeren video oyunlarının çocukların saldırgan davranışları olmak üzere üç ana alan olduğunu belirtmektedirler. Dolayısıyla bu durumlardan hareketle interaktif medyanın sosyal gelişimde önemli bir rol oynadığı ve daha önceki medyadan daha güçlü olduğunu ifade etmektedirler. VinDijk (2006), interaktifliğin en basit olarak iki yönlü veya çok yönlü iletişim kurabilme olanağına, ikinci seviyede eşzamanlılık olanağına, üçüncü seviyede ise iletişime geçen tarafların elindeki kontrol olanağına dikkat çekmektedir. Medyada ele alınan en önemli boyut bahsi geçen kontrol boyutudur. Özellikle izleyici ile ortak hareket etme üzerine kurulu ve hikâyeyi yönlendirme şeklinin seyirci vasıtası ile yapılandığı interaktiflik özelliği son zamanlarda tercih edilen yöntemlerden biri haline gelmiştir. Yeni seyir deneyimi olarak izleyicilere sunulan interaktiflik özelliği ile "kontrol sende" imajı yaratılmaktadır. Böylece içeriğin izleyici tarafından farklı seçeneklerden birini tercih etmesiyle içeriklerin nasıl devam edeceğinde izleyicilerin söz sahibi olabileceği bir yapı oluşturulmaktadır.

2.DİJİTAL PLATFORMLAR VE ÇOCUK İÇERİKLERİ

1950'li yıllardan itibaren televizyonun gelişmesi ve yükselişi ile birlikte boş zamanların kolonileştirilmesi sonucu televizyon çocukluğun baskın bir etkinliği haline gelmiştir (Wartella & Robb, 2007). İnternet ile başlayan dijitalleşme sosyal yaşantımızın merkezinde de bazı değişimlere sebep olmuştur. Çocukların yetiştirilmesi ile ilgi geleneksel tutumlarında dönüşümünü beraberinde getirmiştir. Buna bağlı olarak ebeveyn rollerinin de değişime uğradığını ifade eden Özkan (2022), artık çocuk yetiştirmek için gerekli olan fiziksel ihtiyaçların (süt/yemek vermek, elbise giydirmek, sıcaktan soğuktan korumak vb.) tek başına yetmediği, çocukların dijital medya aracılığıyla sosyal dünyaya katılımına çok hızlı adapte olduklarını buna karşın ebeveynlerinde

büyük bir sorumlulukla medya okuryazarlığı kapsamında yetkinliklere sahip olması gerekliliğine dikkat çekmektedir. Çocuklar maruz kaldıkları medyadan, özellikle de çocuklara yönelik medyadan gelen bilgilere katılır, bunları kodlar ve hafızalarında saklarlar (Anderson & Hanson, 2010).

İzleyiciler açısından belirli bir ücret karşılığı tüm bölümlere ulaşma, istediği zaman diliminde izleme ve reklamsız izleme, kaldığı yerden devam edebilme gibi özellikleriyle popüler hale gelen dijital platformlar, pek çok ülkede faaliyet göstermektedir. Aylık ücret ödenerek üyelik satın alınan ya da ücretsiz olan platformlarda farklı yöntemler kullanılarak yeni bir yayın biçimi oluşturulmuştur. Türkiye'de bu gelişmelerle birlikte dijital platformlara kapısını açmış ve önce Netflix ardından BluTV ve PuhuTV yayın faaliyetlerine başlamıştır. Dijital platformlar, yetişkin izleyiciler için hazırladıkları içeriklerin yanı sıra çocuklar için özel içeriklerin üretimine başlamış ve sadece çocuklara özel diziler, filmler ve animasyonlar hazırlanmıştır. Bazı değer ve mesajların aktarımında sıkça kullanılan filmler, çocuklar için barındırdığı şiddet unsurları, temsil biçimleri, toplumsal değerler, eğiticilik ve öğreticilik açısından pek çok çalışmaya da konu olmuştur. Özellikle çocuk filmleri karakterlerle özdeşleşme konusunda karakterlere bazı güçler ve değerler atfetmektedir. Brecht (1983), bu konuda çizgisel bir seyir halinde ilerleyen olaylarla bütünleşen izleyicilerin kendini olayların akışına kaptırdığını, zihinsel aktiviteleri bir kenara bıraktığını ve karakter ile duygusal bir bağ içerisine girerek eğlendiricilik öğesinin böyle bir mekanizma içinde oluştuğunu belirtmektedir.

Desmurget (2002), ergenlik öncesi dönemde çocukların (8-12 yaş) uyku süresinin azalmasına bağlı olarak günlük ekran süresinin 4 saat 45 dakikaya çıktığını ve bu sürenin uyanık olarak geçirilen sürenin üçte birine tekabül ettiğini, yıla oranlandığında ise kabaca iki okul yılına eşdeğer olduğunu belirtmektedir. Dolayısıyla çocukların ekran karşısında geçirdikleri bu sürenin azımsanmaması gereken bir süre olduğuna dikkat çekmektedir. Bu yaş grubundaki çocukların günlük yaşamlarının üçte birini ekran karşısında geçirmeleri, ekranda yer alan rol modeller, fikirler, davranış biçimleri ve değerler eğitiminin karakterlerinin gelişmesine olacağı ifade edilebilir. Barr ise (2019), erken ekran süresinin çoğunun (yaklaşık %72) televizyon içeriğini izleyerek geçirildiğini, ancak bu izleme eyleminin artık aile televizyonuyla sınırlı olmadığını belirtmektedir. Geleneksel televizyon yerine, televizyonda yayınlanan içerikler, birden çok mobil cihazda ve birden çok içerik sağlama biçimiyle (örneğin, video akışı, kablo, YouTube) izlenmektedir. Bununla birlikte ebeveyn endişeleri de artış göstermiştir. İnteraktif medyaya ilişkin kamusal tartışma daha önceki medyayı anımsatmaktadır: ebeveynler hem çocukların refahına ilişkin iyimserliklerini hem teknolojinin çocukların öğrenmesini geliştirme vaadini, hem de çocuklarını kablolu, ağ bağlantılı bir dünyada

uygunsuz içerik ve kişilere maruz bırakmanın tehlikelerine ilişkin endişelerini dile getirmektedir (Wartella vd., 2004).Çocukların artık birer tüketici olarak görülmesi nedeniyle de bu içerikler zenginleştirilerek sürekliliğe bağlanmış ve platformlar arası daha çok çocuk izleyiciye ulaşmaya yönelik çeşitli yenilikler, farklı türler denenmeye başlanmıştır. Bu yeni türlerden biri interaktif filmlerdir. İnteraktif filmler ile oluşturulan filmlerde çocuklara sunulan seçenekler ile çocukların izledikleri karakterlerin ne yapmalarını istediklerini seçerek hikâyeye yön vermeleri beklenmiş ve yeni bir seyir kültürü oluşturulmaya çalışılmıştır.

Günümüzde çocuklar için hazırlanan pek çok içerikle çocukluk döneminde olan bireylerin içinde yaşadığı toplumun kültürünü, değerlerini benimsemesi açısından çalışmalar yürütülmektedir. Çocukların televizyon programları, çizgi filmler, animasyonlar ya da dijital platformlar aracılığıyla ulaştıkları içerikler bazı toplumsal değer yargılarını içermektedir. Windhorst (1985), değer kavramını bir toplum, bir inanç ya da bir ideoloji içerisinde insanlar arasında kabul edilmiş, benimsenmiş ve yaşatılmakta olan toplumsal, insani, ideolojik veya ilahi kaynaklı her türlü görüş, düşünüş, davranış ve kural şeklinde tanımlamaktadır. Bir başka tanımlamaya göre ise değerler ideal davranış biçimleri, ya da hayat amaçları hakkındaki inançlara ve davranışlara yön gösteren ölçüler şeklinde tanımlamaktadır (Aydın & Akyol Gürler, 2012). Adalet, sevgi, saygı, dostluk, öz denetim, vatanseverlik, dürüstlük, sorumluluk, yardımseverlik gibi kök değerlere sahip bireylerin, topluma hangi meslek grubunda hizmet ederse etsin, görevini nitelikli şekilde yerine getireceği öngörülmektedir (Milli Eğitim Bakanlığı, 2008). Dolayısıyla erken yaş dönemlerinde çocuklar tarafından kazanılacak değerlerin günümüzde medya yoluyla aktarılması özellikle dijital platformlardaki denetim mekanizmalarının eksikliği nedeniyle önem taşımaktadır. Çocukların izledikleri çizgi filmlerde, programlarda ya da filmlerdeki karakterler yerine kendilerini koyarak özgün kimlikleri etkilenirken, hayran olduğu karakterin büyüyünce olmak istediği kişi olarak görmesi kendi yetenekleri ya da kendi kişisel bilinci olarak değil ekranda gördüğü ve etkilendiği "o" karakter olarak şekillenmektedir (Yağlı, 2013). Bu nedenle çocuk içeriklerinde yer alan karakterlere atfedilen özellikler, çocukların davranışlarının ve kişiliklerinin şekillenmesi hususunda önem taşımaktadır. Çocuk filmlerinde yer alan bazı değerler ile karakterlere atfedilen özellikler etik açıdan sorunlu bir şekilde kurgulanmaktadır. Çocuklar medya içeriklerinden arkadaşlık, paylaşma, işbirliği, yardımlaşma gibi olumlu davranışlar kazanabildikleri gibi, şiddet, ahlaki yozlaşma, ihtiras gibi olumsuz davranışlar da kazanabilmektedirler (Alzate, 2016). Davranış kazanma süreci ile çocuklar izledikleri ve beğendikleri karakterleri kendilerine örnek alarak özdeşleştikleri karakterlerin davranışlarını taklit etme eğiliminde bulunabilmektedirler. Calvert (2002)' e göre, "*Bir toplumda, bizim görevimiz gençlerin gerçek yaşamlarında*

yollarını bulmalarına yardımcı olmaktır." Bu düşünceden hareketle denetim mekanizmasının henüz kesinleştirilmediği dijital platformlarda çocuk türünde yer alan içeriklerin aktardığı değerler çocukların kimliklerinin oluşumu ve bazı etik değerlerin oluşumu noktasında önem taşımakta olduğu düşünülmektedir. Çocukluk dönemlerinde kazanılan kişilik özellikleri, davranışlar, değer algıları ve beceriler ile bireyler tarafından yaşam boyu sürdürülebilirliği sağlanmaya çalışılmaktadır (Susar Kırmızı, 2014). Çocukları eğlendirmek, eğitmek, bilgilendirmek gibi amaçlar doğrultusunda renkli ve canlı bir dünya sunarak hazırlanan çizgi filmler bu gibi amaçlar ile her ne kadar çocuklar üzerinde olumlu etkilere sahip olsa da ayrımcılık, şiddet yansımaları, hor görme gibi özellik taşıyan çizgi filmler çocuklar üzerinde telafisinin mümkün olamayacağı olumsuz etkilere de neden olabilmektedir (Temizkan & Atasoy, 2016). Özellikle dijital platformlar sayesinde izleme eyleminin sadece televizyon ile sınırlı kalmaması tablet, bilgisayar ve telefon gibi ortamlarla bu içeriklere ulaşımın kolaylığı ve bu mecralarda yayınlanan içeriklerin denetimden yoksun olmaları nedeniyle anne-babalara çok daha fazla sorumluluk düştüğü görülmektedir.

3.ARAŞTIRMA BULGULARI VE ANALİZ

Çalışma kapsamında, küresel bir platform olma özelliği taşıyan ve teknolojik alt yapısı sayesinde interaktif içerikleri diğer dijital platformlardan daha fazla bulunan Netflix'te üretilen interaktif özelliğe sahip çocuk filmlerinin toplumsal değerler bağlamında incelenmesi amaçlanmıştır. Bu çalışma nitel araştırma yöntemine uygun olarak hazırlanmıştır. Araştırmada veri kaynağı olarak Netflix'te yer alan interaktif çocuk filmlerinden "*Buddy Thunderstruck Çılgın Fikirler*" *(2017)*, "*Çizmeli Kedi*" *(2017)*, "*Stretch Armstrong Firar*" *(2018)*, "*Spirit Özgürce Koşuyor*" *(2020)*, "*Kaptan Düşükdon*" *(2020)* ve "*Carmen Sandiego Çalmak ya da Çalmamak*" *(2020)* kullanılmıştır. Filmlere ilişkin bilgiler film künyesi tablolarında sunulurken filmlerde yer alan seçenekler ve tercih edilen seçeneklerin nasıl bir sona ulaştırıldığı film analizi tablolarında detaylandırılmıştır. İnteraktif film türünün incelenmek üzere seçiminde, çocuklara sunulan seçenekler ile onu filme ya da sunulan davranışa ortak etme fikrinin oluşması etkili olmuştur.

Tablo 1. Buddy Thunderstruck Çılgın Fikirler Filminin Künyesi

Filmin Adı	***Yapım Yılı***	***Süresi***	***Tür***	***Hedef Kitle***	***Karakterler***
Buddy Thunderstruck Çılgın Fikirler	2017	12 dakika	Çocuk Filmi/Uçuk Kaçık	7 yaş ve üzeri çocuklar	Köpek Buddy ve gelincik Darnell

Filmde yer alan köpek Buddy ve arkadaşı gelincik Darnell, kamyonet yarışlarına katılan iki sıkı arkadaştır. Canları sıkıldığı için akıllarına gelen fikirleri içine attıkları Muhteşem Fikirler Torbası'nı denemek üzere kamyonetleri ile yola çıkarlar. İzleyiciye sunulan her seçenek karakterlere ait bir şekilde kurgulanmaktadır. İzleyicinin sunulan seçeneklere göre karar vermesi beklenmektedir. Tablo 2'de sunulan seçeneklerde ayrı ayrı izlemeler gerçekleştirilerek ulaşılan sonuçlar detaylandırılmıştır.

Tablo 2. Buddy Thunderstruck Çılgın Fikirler Film Analizi

Seçenek 1	**Seçenek 2**
Çöp Pizza: Toplumsal bir ortamda bir restoranda yemek yiyen insanların yanında gaz şakaları sonucu dışarı atılıyorlar	***Espresso Küpü:*** Fazla kafeinden dolayı hiperaktif davranışalar sergiliyorlar ve başkasına ait yemeği yedikleri için dışarı atılıyorlar.
***GPC'nin Gizemli Gücünü Keşfet*:** GPC kanalizasyon çukuruna atlıyorlar ve oradaki suyun önce çikolata şelalesi olduğunu sanıyorlar	***Süper Güçler Edinmeyi Dene:*** Çöplükte 1946 yılına ait buldukları gazozları son kullanma tarihi olmadığı bu nedenle içerlerse sorun olmayacağını düşünerek içiyorlar ve rahatsızlanıyorlar.
Sinsi Islak Parmak Şakası: Tükürdükleri parmaklarını birbirlerinin kulaklarına sokuyorlar	***Kaslı Ol:*** İnternetten satın aldıkları spor aletini kurduktan sonra bu çok zor deyip vazgeçiyorlar.
Kuzeyden çamurlu dereye gözlerin bağlı atla: Gözleri bağlı kullandıkları kamyonet ile tepetakla köprüden atlıyorlar.	***Kuzeyden çamurlu dereye atla:*** Bu seçenekte herhangi bir zarar görmeden köprüden atlamayı başarıyorlar ve bunu sıkıcı buluyorlar bir bisiklet ya da otomat makinasının üzerinden geçip ezmek istediğini söylüyor Buddy.
Yavaştan Al: Dinleyecekleri müzik hakkında karar verilen bir seçenek.	***Taş:*** Dinledikleri müzik hakkında verilen bir diğer seçenek.
Var Güçle Devam Etmek: Kamyonetin altına yatıyorlar. Gökyüzünden aşağı atlıyorlar, dayak yiyorlar ve suyun ortasında kamyonetle kalıyorlar. Mezar taşında isimleri var.	***Belkiler Torbasını Yok Et:*** Bir yöntemle restorandaki arkadaşlarını sinirlendirerek torbayı patlatmasını sağlıyorlar ve bunu en harika fikir olarak değerlendiriyorlar.
Ne söylediğini dinlemek ister misin? Restorandan kaçarken bir başkasının acılı kanat tavuklarını çalıyorlar	***Belkiler Torbasını Yok Et (Önerilerin Gücü):*** Kamyon durağında bulunan öneri kutusuna tüm belkiler fikirlerini atıyorlar orada bulunan biri önerileri görüp kuzeyden atlayış yapıyor ve onu kurtarıyorlar.

Buddy Thunderstruck Çılgın Fikirler filmi incelendiğinde, filmde argo içeriklere çok fazla yer verildiği gözlemlenmiştir. Filmde eğlence amacına yönelik tercih edilen kaba-saba davranışlar ve toplumsal açıdan etik olmayan özellikler ile donatılmış iki karakter yer almaktadır. Hedef kitlesinin yedi yaş ve

üzeri çocuklara yönelik olduğu belirtilen film, içeriğinde barındırdığı söylemlerde çocuklar için olumsuz değerlere sahip ve olumsuz rol modeller oluşturabilecek bir biçimde kurgulanmıştır. Islak parmak şakası olarak verilen seçenek tercih edildiğinde, Darnell'in parmağını Buddy'nin kulağına sokması ve parmağını ağzına götürdüğü sahnede yer alan "*kulak kirinin tadı berbatmış*" ifadesi ile bu davranışın yapılmamasına yönelik sadece berbat nitelendirilmesi yapılmış ancak çocuklar için bir merak unsuru da uyandırılabileceği bu nedenle yapılmamasına dair kesin önlemlerin yer almadığı görülmektedir. Doğru ve yanlış ayrımı yapma konusunda yetersiz olan çocukların bu davranışı sergileyip sergilemeyeceği konusunda garanti oluşturamayan bir yapı sunulmaktadır. Yıllardır biriktirdikleri fikir torbasından çıkan ambalajsız sakızı Darnell'in yutması, çöplükte 1946 yılına ait buldukları gazozları son kullanma tarihi olmadığı gerekçesiyle tüketmeleri, toplumsal ortamlarda etik olmayan hareketler sergilemeleri, başkasına ait yemekleri izin almadan alıp kaçmaları ile hoşgörü, saygı, adalet, yardımlaşma, paylaşımcı olma gibi toplumsal değerlerin göz ardı edildiği tespit edilmiştir. Bunun yanı sıra müzik seçeneğinin verildiği sahnede Buddy'nin "*Bu bana zamanda geriye gidip Mozart'a makas tekme attırmak istiyor*" söylemi, restoranda bir karakter ile kavga etmeleri, gözlerin bağlı köprüden atla seçeneği tercih edildiğinde kamyonet ile tepetakla olmaları gibi sahnelerle şiddet unsurunun çokça yer aldığı gözlemlenmiştir. Film genel olarak değerlendirildiğinde, suça özendirici, teşvik edici bir tema üzerinde yoğunlaşmaktadır.

Tablo 3. Çizmeli Kedi Filminin Künyesi

Filmin Adı	*Yapım Yılı*	*Süresi*	*Tür*	*Hedef Kitle*	*Karakterler*
Çizmeli Kedi	2017	35 dakika	Çocuk Filmi/Uçuk Kaçık	7 yaş ve üzeri çocuklar	Çizmeli Kedi ve yan karakterler

Çölde sihirli bir kitaba denk gelen çizmeli kedi, bir anda kendini kitabın içinde bulur ve anlatıcı onu istediği masallara sürükleyerek izleyicinin yönlendirmeleriyle maceralara sürüklemektedir. Çizmeli Kedi karakterinin kitaptan kurtulabilmesi için ona verilen görevleri ve seçenekleri yerine getirmesi gerekmektedir. Bu kitaptan kurtulmasının tek yolunun bu kitabın sonuna ulaşmak olduğunu ve bu sonuca ulaşması içinde yardımcı olacak kişinin okuyucu olmasını söylenir. Çizmeli Kedi izleyiciye seslenerek bu macerada kendi tarafında olmasını ifade etmekte ve izleyiciye kendi tarafında olup güzel seçenekleri tercih etmesi için akıllı yakışıklı ya da güzel olduğunu söyleyerek bir

yönlendirme gerçekleştirmektedir. Tablo 4'de yer alan seçenekler ayrı izlemeler gerçekleştirilerek detaylandırılmıştır.

Tablo 4. Çizmeli Kedi Film Analizi

Seçenek 1	**Seçenek 2**
Kedi bir Tanrı ile mi savaşsın: Kelt mitolojisinde yıldırım tanrısı olan Taranis ile savaşmaya başlar ve Çizmeli Kedi Taranis'in sihirli dümenini ele geçirerek onu yener.	***Yoksa bu oldukça tuhaf ve bir ağaç ile mi savaşmalı?*** Fazla kafeinden dolayı hiperaktif davranışalar sergiliyorlar ve başkasına ait yemeği yedikleri için dışarı atılıyorlar.
Kedi dev ile mi karşılaşsın: Domuz Tobby, Çizmeli Kedi'den sakız ister ve Çizmeli Kedi sakızı olmadığı için Tobby tarafından ezilir, bu seçeneğin kötü olduğunu ve diğer seçeneğe geçmek istediğini ifade eder.	***Kedi Gordilocks mu olsun:*** 3 ayının evine gizlice giren Gordilocks masalını konu alan bu seçenekle ayıların evine giden Çizmeli Kedi ayıların eve gelmesiyle yeni bir seçeneğe sürüklenir.
Ayılar dost olsun: Çizmeli Kedi ile tanışan anne baba ve bebek ayı tarafından fazla ilgiye maruz kalması sonucu kaçar.	***Ayılar düşman olsun:*** Ayıların saldırısından kaçarak uzaklaşmayı başarır.
Korsan Kedi: Çizmeli Kedi anlatıcı tarafından başına korkunç şeyler gelen ormana yollanıyor.	***Kötü Kraliçe:***
Kedi kahramanca savaşmalı: Oradaki karakterlerle savaşıp lamba cininden dilek hakkında bulunuyor.	***Çay içip çene mi çalmalı:***
Zenginlik dilesin: Altından bir dağ diliyor ve dağın altında kalıyor, altın dağı kötü adamlar gelip çalıyor böylece Çizmeli Kedi kurtuluyor.	***Yeni bir şapka dilesin:***
Kedi bir balık olsun: Lamba cini balığın shirli olduğunu düşünüp çizme ve şapka giyen, konuşan, kötülerle savaşan ve kadınları etkileyen belki süt içen bir kedi olmasını dilemesi ile tekrar Çizmeli Kedi oluyor.	***Kedi bir ip istesin:***
Kedi cinin özgürlüğünü seçmeli: Özgür kalamıyorsa bir arkadaşının özgürlüğünü istediğini ve üçüncü dileğinin cinin özgür olmasını istediğini ifade etmesi	***Kendi özgürlüğünü seçmeli:***
Modern Dans: Bu seçenekte dans edilir.	***Flamenko:*** Bu seçenekte dans edilir.

Filmde yer alan "*İşte buna zafer derim, ben yenilmezim*" ifadesiyle yenilgiyi kabul etmeyen, bencilce davranışlara yönelik söylemler üretildiği, "*Anlatıcı senin ağzının bozuk peynir gibi koktuğunu söyledi*" ifadesiyle

anlatıcının böyle bir beyanda bulunmamasına rağmen yalan söylemeyi meşrulaştırdığı, "*Bir zamanlar gemici Sinbad, içlerinde pis Çizmeli Kedi'nin de bulunduğu iğrenç korsanlardan oluşan mürettebatla birlikte yedi denizlere açılmış*" ifadesiyle pis, iğrenç nitelemeleri ile nefret söylemi geliştirildiği gözlemlenmiştir. Filmde yer alan ilk seçenekte kedinin bir tanrı ya da ağaçla dövüşmesi seçenekleri sunulduğu, düşman ayılar seçeneğinde kedinin ayıların saldırısına uğradığı, kahramanca savaşmalı seçeneğinde orada bulunan kötü adamlarla savaştığı ve gemici Sinbad'ın kediye "*Eğer gemime kusarsan parmaklarını vidayla sıkıştırıp işkence ederim!*" ifadesi ile şiddet davranışları pekiştirilmektedir. Ek olarak kötü kalpli kedi kraliçenin "*Bu hiç adil değil benden daha güzelsin bu yüzden de ölmelisin*" ifadesiyle şiddet unsurlarına film boyunca çokça yer verildiği tespit edilmiştir. Ayrıca filmde yer alan bazı seçenekler tercih edildiğinde anlatıcının müdahalesi ile Çizmeli Kedi'nin bir başka seçeneğe otomatik yönlendirildiği görülmektedir. Çizmeli Kedi son seçimden sonra Pamuk Prenses masalına yönlendirilmiş ve orada izleyici çirkin prensesi öp seçeneğini işaretlediğinde anlatıcı tarafından *"çirkin prensesle evlenip ölene kadar orada yaşadılar"* bilgisi verilmiştir. Anlatıcıya bu sonun yaşanmaması için yalvaran kedi, kötü kraliçe seçeneğine otomatik olarak yönlendirilmiştir.

Tablo 5. Stretch Armstrong Firar Filminin Künyesi

Filmin Adı	***Yapım Yılı***	***Süresi***	***Tür***	***Hedef Kitle***	***Karakterler***
Stretch Armstrong Firar	2018	30 dakika	Çocuk Filmi/ Heyecanlı	7 yaş ve üzeri çocuklar	Jake, Ricardo ve Nathan

Bu filmde halkın kahramanları olan FlexFlighters grubu kötüler tarafından insanların gözünden düşen ve halk tarafından ülkelerine zarar veren kötüler olarak nitelendirilmektedir. Grup üyeleri asıl kötüleri ortaya çıkarmak ve hapishaneden kaçan kötüleri yakalamak için kimliklerini riske atarak bir maceraya atılmaktadırlar. İzleyicilere sunulan seçeneklerle ilerleyen hikayenin detayları Tablo 6'da sıralanmıştır.

Tablo 6. Stretch Armstrong Firar Film Analizi

Seçenek 1	Seçenek 2
Dışarıyı kontrol et: Dışarı çıktıklarında MultiFarious ile karşılaşırlar ve giysilerini giyip onunla savaşmaya başlarlar.	***Gözlüğe Bak:*** Gözlükte Doktor C ile konuşan Jake' e tehlike altında oldukları bildirilir ve doktorun yolladığı konuma gitmeleri gerekmektedir.
Doktor C'yi ziyaret et: Bu seçimde bu seçenek kullanılmıyor otomatik olarak iki seçim sonra yönlendiriliyorlar.	***İnsanlara Yardım Et:*** Önceden olduğu gibi kahramanlık yapıp insanları kurtarmaya karar verilir ve iki kötü karakterden hangisi ile savaşılacağı seçeneğe sunulur.
Smokestack: Bu seçimde bu seçenek kullanılmıyor.	***MultiFarious:*** Bu karakter seçildiğinde onunla savaşırlarken
Onu it: MultiFarious'u çimento kuyusuna itip betonlaştırırlar.	***Beraber Çalış:*** Jake onu beton kuyusuna düşmekten son anda kurtarır ve birlikte Rooth'a karşı savaşmaya karar verilir.
Ouick Charter'a git	***MultiFarious'u izle:*** Kuleye izinsiz girdikleri için Delta Timi ile savaşıp Rook'un yerini öğrenir ve peşine düşerler.
Çatıdan gir: Aniden şaşırtıcı bir giriş yapılabilecek harika bir plan olarak görülür, Rook onları yakalar ancak Doktor C'nin çırağı gelip kurtarır.	***Ön kapıdan gir: Bu*** seçenek tercih edildiğinde diğer seçeneğe yönlendiriliyor.
Yakalanan suçluları Omnimass mı sorgulamalı: Bu seçenek tercih edildiğinde Omnimass suçlulara elbiselerini nereden aldıklarını sorar ve olaya Strech dahil olarak otamatik olarak o sorgulamayı gerçekleştirir.	***Strech mi sorgulamalı:*** Rook'un bir kontol merkezi olduğunu öğrenirler ancak suçlular kendilerini serbest bırakırlarsa sistemi göstereceklerini belirtir.
Onları serbest bırak: Diğer seçenek ile aynı işlem gerçekleşir ve yine suçluları serbest bırakmazlar.	***Asla bırakma:*** Doktor C diğer canavarları kontrol etmek için kontrol cihazı vermek için onları tekrar yanına çağırır.

Filmde Multi Farious'un intikam zamanı geldi söylemine karşı süper kahramanlar tarafından buna adalet denilmesini tercih ettikleri belirtilmektedir. Burada süper kahramanlara atfedilen özellikler olumlu anlamda gerçekleşmektedir. Süper kahramanlar intikam almaz, adaleti sağlarlar düşüncesi bunu destekler niteliktedir. Filmde kötü karakterlerle savaşan iyi karakterler arasında bir savaş gerçekleşmekte bu nedenle şiddet içeriklerine çok fazla yer verilmektedir. İzleyiciye sunulan seçeneklerde beraberlik, dayanışma gibi değerler ile karşıt olarak savaş, şiddete yönelik seçenekler yer almıştır. Beraber savaşma ve dayanışma içinde olma ile bağlantılı seçenekler ile sona çok hızlı ulaşılmıştır. Filmin içerdiği şiddet unsurlarının yanı sıra birlikte hareket etme ve dayanışma içinde olmaya bir atıfta bulunduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca tutsak olan karakterlerle onları serbest bırak ya da bırakma seçeneklerinden

hangisi tercih edilirse edilsin suçluların serbest bırakılmadığı tespit edilmiş ve kötülerin cezasız kalamayacağı fikri her iki seçenekle de sonucun değişmemesi ile güçlendirilmiştir.

Tablo 7. Spirit Özgürce Koşuyor Filminin Künyesi

Filmin Adı	*Yapım Yılı*	*Süresi*	*Tür*	*Hedef Kitle*	*Karakterler*
Spirit Özgürce Koşuyor	2020	22 dakika	Çocuk Filmi/ Heyecanlı	7 yaş ve üzeri çocuklar	Marcela,Lucky ve arkadaşları, Spirit

Filmde atlar ve atların sahipleri arasında geçen gezintide başlarına gelen felaketlerin başlangıcı bir atın kötü adamlar tarafından kaçırılmasıyla gerçekleşmektedir. Film boyunca sunulan seçeneklerde atı kaçıran kötü adamların peşine düşülerek onu kurtarmak için çaba sarf edilmektedir.

Tablo 8. Spirit Özgürce Koşuyor Filminin Analizi

Seçenek 1	**Seçenek 2**
Taş ocağı yolu: Kayalara isimler takılarak gezinti sürdürülür ve dağ yoluna geri dönmek mi yoksa devam etmek mi seçeneği ile kızgın kayalarla karşılaşan ekip taş ocağı yolundan devam eder.	***Dağ yolu:*** Bu seçenek tercih edildiğinde yine aynı bölgeye çıkılır ve kötü adamalarla karşılaşılır.
Bölgeyi Tara: Kötü adamalar tarafından kaçırılan Gizemli için bölgeyi tarayarak Gizemli'nin toynak izlerini takip etmeye başlarlar.	***Yetkililere Bildir:*** Yetkililere bildirmek üzere gittiklerinde Gizemliyi kaçıran haydutlardan birini görürler ve dört seçenek sıralanır; bu seçeneklerden gizlice arabaya binip Gizemli'nin peşine düşüp ipucu aramak otomatik yönlendirilir.
Butch'a yardım et: Gidecekleri yere vardıklarında baca kapı ya da pencereden girme seçeneklerine rağmen bu girişim başarılı olamaz ve otomatik seçimle Spirit kapıyı tekmeleyerek açar.	***Butch'a yardım etme:*** Bu seçenek tercih edildiğinde başka seçenekleri olmadığını söyleyip otomatik olarak tekrar yardım etmeye karar verilir.
İçeri Gir: Bu seçenek tercih edildiğinde yakalanırlar.	***Gizlice Gir:*** Bu seçenek tercih edildiğinde yine yakalanırlar.
Doğruyu Söyle: Çetenin çaldığı atı almak için geldiklerini söylerler ve Frankie tarafından elleri bağlanır ancak diğer çocuklar doğruyu söyledikleri için onlara yardımcı olur ve atların tutulduğu bölgeyi söylerler.	***Sessiz Kal:*** Bu seçenek tercih edildiğinde yine doğru söyleniyor ancak Frankie'den kurtulup çaldıkları bebeği Butch'a teslim etmek üzere yola çıkarlar.
Butch'a git: Söz verdikleri için sözlerini tutmaları gerektiği belirtilerek Butch'a gittiklerinde Butch atların yerini tarif eder ve Butch'a teşekkür ederek oradan ayrılıp Gizemli'ye kavuşurlar.	***Frankie'yi takip et:*** Bu seçenek tercih edildiğinde orada zorla çalıştırılan çocuklara bütün atları özgürlüğüne kavuşturmak için hep beraber kaçmaya ikna ederler çünkü Gizemli o atların arasında değildir.

Atlarını kurtarmak için Frankie'ye güven sağlanarak ona götüren seçenekler takip edildiğinde Frankie'nin yardımlarını alıp atlarını kurtardıkları ancak yardım çağrısını 6. seçenekte erteleyip bir başka seçeneğe yöneldiklerinde kendi başlarına hareket etmek zorunda kaldıkları gözlemlenmiştir. Bu da filmin birlik, beraberlik ve dayanışma üzerine kurulu değerlere hizmet ettiğini göstermektedir. Bir başka seçenekte doğruyu söylemek ya da söylememek sessiz kalmak şeklinde sunulurken doğruyu söyle seçeneği tercih edildiğinde orada bulunan diğer çocukların yardım ettikleri görülmektedir. Ancak sessiz kal seçeneği tercih edildiğinde yine de doğru söylenmesi fayda sağlamamış ve çocuklarında yardım etmediği gözlemlenmiştir. Burada aktarılmak istenen ne kadar zor bir durumda da olsa bireylerin her zaman doğruyu söylemeleri gerektiği çünkü doğruyu söyleyen ve diğer bireylere güven sağlayanların her zaman kazanacağı, diğerleri tarafından yardım alabileceği vurgulanmıştır. Ayrıca haydutların başında olmak için film boyunca kavga eden kız kardeş birbirlerini düşman olarak sunulmuş ancak filmin sonunda onlarda barıştırılarak iyiliğin ve iyilerin kazanacağı tekrar vurgulanmıştır. Farklı seçeneklerle ilerleyen filmin sonunda her şeye rağmen barışan iki kız kardeş diğer atlarında özgürlüğünü bugüne özel sağlayabileceklerini söylerler ve atları da serbest bırakırlar. Diğer seçenekle yola çıkılan durumda ise haydutların arasında bulunan çocukları kendileri yanında yer almaya davet eden arkadaşlar gizlice bütün atları serbest bırakarak özgürlüklerine kavuştururlar. Genel olarak değerlendirilen filmin doğruyu söyleme, dayanışma, yardımlaşma, sözünde durma gibi değerleri ön plana çıkardığı gözlemlenmiştir.

Tablo 9. Kaptan Düşükdon Filminin Künyesi

Filmin Adı	***Yapım Yılı***	***Süresi***	***Tür***	***Hedef Kitle***	***Karakterler***
Kaptan Düşükdon	2020	37 dakika	Çocuk Filmi/ Uçuk Kaçık	7 yaş ve üzeri çocuklar	Harold, George, Krupp

İki yakın arkadaş olan Harold ve George, içinde hayal kurdukları evin peşine düşen Bay Krupp ve Melvin'den evlerini korumaya çalışmak için yaşadıkları macerada izleyicilerin seçenekleri ile evi nasıl kurtaracaklarının planlarını yapmaktadırlar. Filmde sunulan seçenekler evi kurtarma planı dahilinde gerçekleşirken bazı seçeneklerin sonuca ulaşmada etki etmediği sadece eğlence unsuru olarak eklendiği gözlemlenmiştir. Filme ait detaylı seçenek sunumları Tablo 10'da detaylı bir şekilde sıralanmıştır.

Tablo 10. Kaptan Düşükdon Film Analizi

Seçenek 1	Seçenek 2
Hasta Buhar Bey: Bu seçenek tercih edildiğinde Buhar Bey hikayesi anlatılır ve Bay Krupp buna son vermek için ağaç evlerini yok edeceğini söyler.	***Çöp Kamyonkula:*** Bu seçenek tercih edildiğinde Çöp Kamyonkula hikayesi anlatılır ve Bay Krupp buna son vermek için ağaç evlerini yok edeceğini söyler.
Oyuk: Bu seçenek tercih edildiğinde tüm gezegenlerle birlikte ağaç evin yok olacağını söyleyen Melvin ve Bay Krupp bu fikirden vazgeçip diğer seçeneğe yönlendirirler.	***İmar Mevzuatı:*** Komşu Bay Cleveland'ın evine giden Melvin ve Bay Krupp ağaç evin yıkılması için onu bahçesine taşan otuz santimi satmak için ikna etmeye çalışırlar.
Harold'ın Seçimi: Bu seçenek tercih edildiğinde Harold'ın hikayesi canlandırılır ancak bu seçim diğerlerini etkilemez.	***George'un Seçimi:*** Bu seçenek tercih edildiğinde George'un hikayesi anlatılır ancak bu da genel hikayenin gidişatını etkilemez.
Halat: Halat ile komşularının evine ulaşıp bacadan mikrofon sarkıtıp ne konuşulduğunu öğrenirler.	***Dudak Okuma:*** Kukladan verilen dudak okuma dersinden hiçbir şey anlamadıkları için halat seçeneğine dönüş yapılır.
Onu Güldür: Ağaç evi satmaktan Bay Cleveland'i vazgeçirmek için yazdıkları bir çizgi romanı okuyarak onu güldürmeye çalışırlar ancak bu başarısız olur ve komşuları Cleveland vazgeçmesi için bir milyon bir dolar bulmalarını ister.	***Gerçek Aşkını Bul:*** Bu seçenek tercih edildiğinde gerçek aşkı bulurlar ve Cleveland çeki yırtıp atar ancak Harold ve George baştan almak isterler böylece diğer seçeneğe yönelir.
Program Çek: İzlen geç İzlen götür programına bir milyon dolar kazanmak için dört adet program çekimi yaparlar hangi seçenek seçilirse o hikaye anlatılır ve gidişatı etkilemez ve bu programlarla başarılı olunmaz kendi programlarını seçme seçeneği başlatılır.	***Defineyi Bul:*** Define haritaları olmaması nedeniyle çöplüğe gidip orada bir şeyler ararken gizli bir geçit bulurlar ve Öğretmen Kent isimli fütüristtik şehri bulurlar burada sunulan robotlarla dövüş ya da kaç seçeneklerinin ikisi de onların yakalanmasına sebep olur böylece hiçbir şey hatırlamama ile cezalandırılarak başa döner
Zaman Yolculuğu: Kendi programlarını çekmeye karar vermeleri ile Bay Krupp'a Kaptan Düşükdon programı çekerler ve izlenme sayısı yükselirken Melvin programı kaldırır.	***Bir şeyler inşa et:*** Bu seçenek tercih edildiğinde yine Melvin programı izlenme sayısı yükselirken kaldırır ve parayı kazanamazlar.
Krupp: Krupp'ın üretmeye çalıştığı kaşık robotu hikayesi gösterilir ancak seçim hikayeyi farklı bir yöne dönüştürmez.	***Acayhayvanlar:*** Farklı bir hikaye izletilir ancak bu seçenekte hikayeyi farklı bir yöne dönüştürmez ve Krupp'ın onları kitlendiği odadan kurtulmaları için otomatik C planı başlar.
Parayı Kazan: Para kazanmak için müzikal yapmak ve mini golf oynamak seçenekleri başarısızlıkla sonuçlanınca oğlanlara yardım etmek seçeneği başlatılır.	***Oğlanlara yardım et:*** Melvin'in ağaç evi yıkmasına engel olmak için Melvin'in baştan yaratma silahını ele geçirirler.
Beklenmedik Hamle Yap: Beklenmedik hamle ile baştan yaratıcı ile ağaç ev bir ağaç robota dönüşerek Melvin'i yener ancak Bay Krupp baştan yarat silahı ile tekrar harekete geçince komşuları ona engel olarak evi kurtarır.	***Yardım Al:*** Yardım için komşularına giderler ve Melvin o sırada ağaç evi yıkar çocuklar ağaç ev olmadan hikaye yazamayacaklarını çünkü robota dönüşüp robot okuluna gideceklerini ve tek bir robotun yazdığı kitabı okuyacaklarını düşünürken hayal güçlerinin ağaç eve bağlı olmadığını öğrenirler ancak yine de film yıldızı olan komşuları birilerinden hediye ağaç ev getirtmiştir.

Filmde yer alan seçenekler ile dayanışma ve yardımlaşma değerleri ile başarı paralel sunulmaktadır. Altıncı seçeneğin ikinci seçiminde keşfedilen Öğretmen Kent de yer alan bir tabloda çocukların giremeyeceği yazılıdır ancak iki arkadaş bu yazıyı "*Yalan değil sanat öğret*" *olarak* değiştirmektedir. Burada yer alan ifade de öğretmenlerin çocuklara yalan bilgiler üzerine kurulu bir eğitim gerçekleştirdiği fikri taşımaktadır. Sanata, hikayeye, çizgi romana çok düşkün bu iki arkadaş öğretmenlerinin sanat öğretmesini istediklerini bu yazı ile ifade etmektedir. İncelenen filmde diğerlerinden farklı olarak hiçbir şiddet unsuru izleyiciye gösterilmemiştir. Film boyunca iki kez inanılmaz şiddet içeren bölüm uyarısının geldiği, birinde beyaz bir bulut ile görüntünün maskelendiği diğerinde ise siyah ekran ile şiddet görüntülerinin engellendiği tespit edilmiştir. Filmin sonunun tercih edilen seçeneklere göre farklılık gösterdiği gözlemlenmiştir. İlk seçenekler tercih edilerek izleme gerçekleştirildiğinde, filmin sonunda baştan yaratıcı olarak adlandırılan silah ile ağaç ev bir ağaç robota dönüşür ve Melvin'i yener. Bay Krupp baştan yarat silahı ile tekrar harekete geçse de komşuları ona engel olarak evi kurtarmaktadır. İkinci seçenekler tercih dilerek bir izleme gerçekleştirildiğinde ise kahramanlar evlerini kaybetseler de hayal güçlerinin hala gerçekleştiğini anlarlar ve komşuları tarafından yeni bir ev ile ödüllendirilirler.

Tablo 11. Carmen Sandiego Çalmak ya da Çalmamak Filminin Künyesi

Filmin Adı	***Yapım Yılı***	***Süresi***	***Tür***	***Hedef Kitle***	***Karakterler***
Carmen Sandiego Çalmak ya da Çalmamak	2020	31 dakika	Çocuk Filmi/ Heyecanlı	7 yaş ve üzeri çocuklar	Carmen Sandiego, Zack, Ivy

VILE tarafından Şanghay'da hırsızlık yaparken yakalanan Carmen, arkadaşları Zack ve Ivy'i kurtarmak için bazı seçimler yapmak zorundadır.

Tablo 12. Carmen Sandiego Çalmak ya da Çalmamak Filminin Analizi

Seçenek 1	Seçenek 2
En Üst Kat: Bu seçenek tercih edildiğinde kasaya ulaşan Carmen, Suç okulundaki eski öğretmenleri ile karşılaşır.	***En Alt Kat:*** Bu seçenek tercih edildiğinde görevlilerle savaşmak zorunda kalır ama yine kasaya ulaşıp eski öğretmenleri ile karşılaşır.
Şimdi Kurtar: Bu seçenek tercih edildiğinde onları kurtarmak için hareket halinde olan araçlarına gittiğinde içinde arkadaşlarının olmadığını görür ve filmin başlangıcında sistemin nasıl kullanılacağını anlatan karakter ekranda belirerek izleyiciyi diğer seçeneğe yönlendirir.	***VILE için çalış:*** Eski öğretmeni Çin Terecotta ordusunun bir heykelini havlu askısı olarak kullanmak için çalmasını ister.
VILE ajanını atlat: Bu seçenek tercih edildiğinde köpeklerle karşılaşır ve geri bahçeye döner böylece ajanla konuşmak zorunda kalır.	***Ajanla konuş:*** Bu seçenek tercih edildiğinde ilk tercihteki aynı konuşma gerçekleşir ve ajana nöbet tutmasını söyleyerek tünele yönelir.
Ajan Dişi Kaplan'a yardım et: Bu seçenek tercih dildiğinde üstte dişi kaplanın ona yardım ettiğini hatırlayacağı uyarısı yer alır.	***Ajan Dişi Kaplan'ı bırak:*** Bu seçenek tercih edildiğinde yardım etmediğini hatırlayacak uyarısı yer alır.
Kaç: Heykeli çalarken yakalandığında kaçmayı tercih ettiğinde başarısızlıkla sonuçlanır ve ikinci bir şans ister böylece tekrar anlatıcı karakter ekranda belirerek böyle bir şey görmek istemediğini belirterek diğer seçeneğe yönlendirir.	***Saklan:*** Bu seçenek tercih edildiğinde başarıya ulaşır ve diğer öğretmeni için bir şey çalması için görevlendirilir.
Cleo: Kalan son konserve balık havyarlarını hayır yemeğinden çalmasını ister.	***Bellum:*** Gerçek yumuşak dokusu hala bozulmamış olan dinozor kemiğini çalmasını ister.
Laboratuvarı Bul: Bellum'un isteğini gerçekleştirmesi seçildiğinde kemiği bir başkasının aldığının görülmesi üzerine kemiği götürecek uçağı yakala ya da laboratuvarı bul seçeneği gelmiştir. Kemiğin orada yer alan araştırma merkezine götürüleceğinin bilgisini alan Carmen Sandiego motosikleti ile araştırma merkezine doğru yol alır.	***Uçağı Yakala:*** Uçağı yakala seçeneği tercih edildiğinde uçağa yetişememiş diğer seçeneğe otomatik olarak yönlendirilmiştir.
El Thopo: Arkadaşlarından yardım ister ve hangisini seçmesi gerektiği izleyiciye sunulmaktadır. El Thopo seçildiğinde saklan ve git seçenekleri sunulunca saklanma seçeneği tercih edildiğinde yakalanmamak için kaçar ve plan başarısız olur. Ekran durdurulur ve anlatıcı yeniden tercih yapılması için diğer seçeneğe yönlendirir.	***Le Chevre:*** Seçildiğinde git seçeneği ile kemiği laboratuvara girip kemiği oradan alır ve Le Chevre ile yardımlaşarak Belllum'un isteğini yerine getirmiştir.
Şimdi Kurtar: Bu seçenek tercih edildiğinde arkadaşlarını kurtaran Carmen Sandiego her şeyin bittiğini sanmıştır ancak Doktor Bellum	***VILE için çalış son defa çal:*** Cleo'nun istediği konserve havyarlar için bağış etkinliğine giden Carmen havyarları

arkadaşlarının zihin makinasında zaman geçirmeleri nedeniyle onlara komut veren Doktor Bellum Carmen'i kaçırıp kendilerine getirmesini söylemektedir. Anlatıcı tekrar belirip son defa çalma seçeneği için yönlendirme yapmaktadır.	çalmak için planını uygulamaktadır.
Dansı Reddet: Dans teklifini geri çevirdiğinde tanıdığı bir ajana yakalanır ve ajan havyarların çalınacağı bilgisini aldığını ve onları korumak için Sandiego'nun geldiğini anladığını ifade etmektedir.	***Dansı Kabul Et:*** Bu seçenek tercih edildiğinde dans bitiminde yine ajan Julia'ya yakalanmaktadır.
Havyarı kapıp koş: Bu seçenek tercih edildiğinde havyarları hızlıca kapıp koşar ve Cleo'ya çaldığının bilgisini verir.	***Havyarı sakla:*** garson kılığına girip havyarları çalmak üzere olan Sandiego pantomimcinin yemekten boğulduğunu gördüğünde bu sefer tek seçenek var diyerek onu kurtarmaya koşmaktadır. Ancak havyarların tabaklara servis edilmesiyle geç kalmıştır ve anlatıcı tekrar belirerek diğer seçeneğe otomatik yönlendirme gerçekleştirmektedir.

Film incelendiğinde, VILE olarak yer alan bir yapılanmada profesyonel hırsızlar yetiştirildiği ve bu kurum için hırsızlıklar yapılması istenildiğinin bilgisi verilmektedir. Carmen Sandiego onların kötü emelleri için çalmayı reddederek oradan kaçmıştır. Ancak arkadaşlarını yakalayan VILE üyeleri ondan birkaç hırsızlık yapmasını istemektedir. Arkadaşlarını kurtarmak için hırsızlık yapmayı kabul etmezse zihin silici kullanılarak arkadaşlarının hırsızlık yapmaya programlanacağı bildirilmektedir. Bu filmde hırsızlığın çok masum bir sebep için yapılabileceğinin vurgusu yer almakta ve etik değerler sorgulanabilir hale gelmektedir. Kahraman eğer hırsızlık yapmayı kabul etmezse arkadaşlarına ulaşamayacaktır. Ancak yine de izleyiciye iki seçenek sunulmaktadır kurtar ya da çal. Kurtarma seçeneği tercih edildiğinde başarılı olunamamaktadır ve izleyici çalma seçeneğine tekrar yönlendirilmektedir. Filmin seyrini değiştiren seçenek Julia'ya güvenmek ya da onu kandırmak olan seçenektir. Eğer Julia'yı kandırırsa filmin sonunda Carmen Sandiego yakalanarak VILE için ömür boyu hırsızlık yapmak zorunda kalır. Anlatıcı tekrar başa dönerek Julia'ya güvenerek doğru söylenmesi gerektiğini ifade etmektedir. Filmde hırsızlık yapmak, yalan söylemek, sürekli zorunlu olarak seçenekler olarak sunulmaktadır. Bu seçenekler tercih edilmediğinde izleyici yeniden tercih yapması için yönlendirilmektedir. Bu seçeneklerin tercih edilmesi için film sürekli başa dönerken filmin sonunda ise çalınan eşyaların yerlerine teslim edilmesi arasında bir karşıtlık kurulduğu gözlemlenmiştir. Burada arkadaşlık için ya da zor durumlarda kalınan durumlar için çalmanın, hırsızlık yapmanın herhangi bir problem teşkil etmeyeceği fikri aşılanmaktadır. Bunun yanı sıra arkadaşlık

ilişkilerinin çok değerli olduğu arkadaşların aile olduğu ve onlar için her şeyin yapılabileceği -hırsızlığın bile- fikri vurgulanmaktadır. Hırsızlık eylemi üzerine kurulu bu film hırsızlık yapmak için çok masumane bir sebebi; arkadaşlık ilişkisini kullanmaktır. Ayrıca filmde başarısızlıkla biten sonuca ulaşıldığında ekranda beliren anlatıcının "*Bu ne şimdi? Hikayenin sonunda Zack ve Ivy'nin beyinleri erisin mi? Kabul edilemez!*" İfadesiyle zorunlu olarak hırsızlık yapmaya devam edilmesi gerektiğinin vurgulandığı tespit edilmiştir.

SONUÇ

İncelenen interaktif filmlerde, MEB'in yayımladığı sosyal bilgiler dersi öğretim programında yer alan 18 değerden sınırlı da olsa dayanışma, sorumluluk, bilimsellik, adalet, hoşgörü, yardımlaşma değerleri aktarılmaktadır. Buna karşın filmlerde yalan söyleme, şiddet ile sorunları çözme, iyi-kötü savaşları, kıskançlık, hırsızlık yapmak gibi olumsuz değerlere de sıkça yer verilmektedir. Bu durum Carmen Sandiego'nun arkadaşlarını kurtarmak adına yaptığı birden fazla hırsızlık, Çizmeli Kedi'nin bir tanrı ya da ağaç ile savaştırılması, Buddy Thunderstruck filminde Buddy ve Darnell'in insanların yiyeceklerini izinsiz bir şekilde alarak kaçmaları yani çalmaları, Kaptan Düşükdon filminde George ve Harold'un arkadaşı olan Melvin'in sergilediği kıskanç tavırları ve ağaç evlerini yıkması, Spirit filminde atların kurtarılması için başkasının arabasına izinsiz binilmesi, başkasının odasına izinsiz girilmesi ve bir suçlu ile işbirliği yapılması gibi eylemlerin gerçekleşmesi ile özetlenebilir. Burada üzerinde durulması gereken nokta interaktif adı verilen, izleyicileri izleme eylemi gerçekleştirdikleri içeriğin sürecine dahil edilen bir tür olarak kurgulanan filmdeki davranışlara izleyicinin yön vermesi ya da yön veriyor olduğu hissinin oluşturulmasıdır. Dijitalleşmeyle birlikte medyada yaşanan dönüşümlerden biri olarak hayatımıza giren interaktif filmler, izleyicilere farklı bir deneyim sunma dışında farklı amaçlara hizmet etmektedir. İncelenen interaktif çocuk filmlerin izleyicilerinin hedef kitlesinin çocuklar olduğu düşünüldüğünde bu içeriklerde yer alan davranışları izleyen birey gerçekleştirmiyor olsa da sanal olarak onun yerine gerçekleştiren karaktere yön veriyor olduğu gerçeği göz ardı edilmemelidir. Film süreleri boyunca yapılan hırsızlıklar, şiddet davranışları, hor görme, kavga etme, yalan söyleme gibi olumsuz değerlerin gerçekleşip gerçekleşmemesi noktasında karar mekanizmasını çocuk izleyiciler oluşturmaktadır. Böylece filmin gidişatına yön veren çocuk izleyicilerde bahsi geçen olumsuz davranışların pekiştirilmesine hizmet eden bir yapının olduğu görülmektedir.

İncelenen filmlerde bir başka önemli bir nokta ise filmlerde genellikle yan karakterlere kötü davranışların yüklenmesi durumunun Kaptan Düşükdon filmi

hariç diğer beş filmde ana karakterlere verilmiş olmasıdır. İzleyiciler izledikleri filmlerde en çok özdeşleşmeyi baş rol olan karakterlerle kurmaktadırlar. Dolayısıyla bu filmlerde kötü davranışların baş rol kahramanlara yüklenmesi, o kahraman gibi davranmak, giyinmek, konuşmak isteyecek ve kendine rol model görecek olan çocukların karakterlerinin oluşması noktasında etik olmayan davranışlarda bulunmalarına sebep olabilecek altyapıyı kurmaktadır. Her ne kadar filmlerin bazılarında olumsuz değerlerin bir kısmının gerekçelendirilerek doğru olanı yapmanın vurgusunun gerçekleştiği gözlemlense de film boyunca sergilenen kötü davranışları unutturmamaktadır. Genel olarak değerlendirilen filmlerin barındırdığı olumlu değerlere ya da sonunda doğru yola götüren seçimlere rağmen, incelenen interaktif çocuk filmlerinde yer alan olumsuz değerlerin çok ciddi bir oranda ve yönlendirmelerle sunulduğu görülmektedir. Burada etik değerlerin sorgulanabilir hale gelmesiyle çok erken yaşta kimliği oluşan çocukların çocukluk döneminde izlediği filmlerin ya da animasyonların gelecek dönemlerdeki kişiliklerinin oluşumu üzerinde etkisinin büyük olduğu göz ardı edilemez bir gerçektir. Bu nedenle dijital dönüşümün etkisi ile ekrana erişimi olan ve ekran süresinin her geçen gün arttığı toplum yapısında çocuklara sunulan içeriklerin denetimi için gerekli düzenlemelerin yapılması ve ailelerin medya okuryazarlığı kapsamından bilinçlendirilmesi önem teşkil etmektedir.

KAYNAKÇA

Alzate, J. (2016). Grade School Children: More Affected on Violent TV Cartoons. *International Journal of Novel Research in Education and Learning, 3*(1), 1-10.

Anderson, D. R., & Hanson, K. G. (2010). Fromblooming, buzzingconfusiontomedialiteracy: Theearlydevelopment of televisionviewing. *DevelopmentalReview*, *30*(2), 239–255.

https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.dr.2010.03.004

Aydın, M. Z., & Akyol Gürler, Ş. (2012). *Okulda Değerler Eğitimi: Yöntemler Etkinlikler Kaynaklar.* İstanbul: Nobel Yayıncılık.

Barr, R. (2019). GrowingUp in theDigital Age: Early Learning andFamily Media Ecology. *CurrentDirections in PsychologicalScience*, *28*(4), 341–346.

https://doi.org/10.1177/0963721419838245

Brecht, B. (1983). *Brecht Estetiği ve Sinema.* (M. Parkan, Çev.) Dost Kitabevi.

Calvert, S. L. (2002). Identity construction on the Internet. In*Children in thedigitalage: Influences of electronicmedia on development.* (pp. 57–70). Praeger Publishers/Greenwood Publishing Group.

Castells, M. (2005). Ağ toplumunun yükselişi (Cilt 1). (E. Kılıç, Çev.) İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Deliyannis, I. (2012). From Interactive To Experimental Multimedia. I. Deliyannis içinde, *Interactive Multimedia* (s. 3-12). London: InTech Publisher.

Desmurget, M. (2002). Dijital Ahmak Fabrikası. (Ö.K. Buhari Çev) İnsanYayınları.

Hall, F. (2013). Dijital yayıncılık. (T. Çolak, Çev) Profil Yayıncılık.

Manovich, L. (2001). *The Languace of New Media.* The MIT Press.

Mayfield, T. D. (2011). A commander's strategy for social media. Army Europe and SeventhArmy Apo.

Milli Egitim Bakanlığı. (2008). Öğrencilerin Televizyon İzleme Alışkanlıklar. Ankara.

https://www.meb.gov.tr/earged/earged/TV_izleme.pdf

Özkan, A. (2022). Dijital Çağın Çocukları. Kriter Yayınevi.

Soydan, A. (2011, Ekim). Televizyonlarda İçerik Planlaması. *Uzmanlık Tezi*. Ankara.

Susar Kırmızı, F. (2014). 4. sınıf Türkçe Ders Kitabı Metinlerinde Yer Alan Değerler. *Değerler Eğitimi Dergisi, 12*(27), 217-259.

Temizkan, M., & Atasoy, A. (2016). Millî Eğitim Söz Varlığının Gelişimi Açısından Çizgi Filmler Üzerine Bir Değerlendirme (TRT Çocuk ve Minika Çocuk Örneği).

Van Dijk (2006). The network society. (Second Edition). SAGE Publications.

Yağlı, A. (2013). Çocuğun Eğitiminde ve Sosyal Gelişiminde Çizgi Filmlerin Rolü: Caıllou ve Pepee Örneği. *Journal of Turkish Studies, 8*(10).

Wartella, E., Caplovitz, A. G., & Lee, J. H. (2004). From Baby Einstein to Leap frog, From Doom to The Sims, From Instant Messaging to Internet Chat Rooms: Public Interest in the Role of Interactive Media in Children'sLives. *SocialPolicy Report*, *18*(4), 1–20.

https://doi.org/10.1002/j.2379-3988.2004.tb00027

Wartella, E., &Robb, M. (2007). Young children, newmedia. *Journal of Childrenand Media*, *1*, 35–44.

https://doi.org/10.1080/17482790601005207

Windhorst, K. G. (1985). *Wertewandel und Konsumentenverhalten.* Verlag Regensberg Publisher.