Animasyon Filmlerinde Kadın Karakterler

Female Characters in Animated Films

Merve Kaşkaya* - Nur Hümeysra Özdemir Eren**

Abstract: It is known that the new generation, called generation Z, preferred the media and especially the audiovisual information flow to the books. This situation necessitated to reveal the messages and quality of the media and the “products” it offers to the child. Animated films, which are media products, have become more and more focused in recent years due to technological developments. There are various characters in the animated films that attract great attention by everyone, young and old. Almost all animated films feature female protagonists. The aim of the present study was to determine how the female characters frequently featured in animated movies were presented to the audience. The study was designed with document analysis and the documents included animated films which were awarded with Oscars between 2018-2013 (*Coco*, *Zootropolis*, *Inside Out*, *Big Hero 6*, *Frozen*, *Brave*). These animated films were analyzed descriptively under the title of female characters and subjected to content analysis in the light of the data. An observation form was created for each animation film with dimensions to reveal the characteristics of female characters. This form has been prepared in a way that allows the examination of the characteristics of female characters visually and audibly. The data in the observation form were coded as compassionate, commanding, intelligent, determined, prescriptive, violent, hard tempered, brave, protective, confident, serious and optimistic. These codes are ordered by frequency density. All codes were grouped into three categories, namely dominant character, leadership and motherhood. As a result of the research, it was found that women are now presented as more powerful, dominant, harsh, outside of domestic roles and masculine. This masculine presentation shows that women are actually treated under male values.

Structured Abstract: Technological advances allowed the children to conduct lives connected to the Internet, TV and tablet computers. Children are impressed by everything they watch including movies and video games. They often spend time watching cartoons on television and animated movies with global fame. Animated movies have various purposes such as entertainment, providing information, reflecting current perceptions and giving messages. Almost every animated movie contains female characters. These characters appear in various roles such as a mother, spouse, physician, daughter and teacher. In the animations, female

* Öğretmen, MEB

Teacher, Ministry of Education

ORCID 0000-0002-1995-5312

merve.kkaskaya@gmail.com

** Dr. Öğr. Üyesi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Eğitim Fakültesi Temel Eğitim Bölümü

Asst. Prof. Dr., Erzincan Binali Yıldırım University Faculty of Education Department of Basic Education

ORCID 0000-0002-1376-9199

herem@erzincan.edu.tr

Cite as/ Atıf: Kaşkaya, M., Özdemir Eren, N. H. (2020). Animasyon filmlerinde kadın karakterler, *Turkish Studies*, 15(2), 1039-1053. <https://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.42096>

Received/Geliş: 10 March/Mart 2020

Accepted/Kabul: 25 April/Nisan 2020

Copyright © MDE, Turkey

Checked by plagiarism software

Published/Yayın: 30 April/Nisan 2020

CC BY-NC 4.0

characters are pictured as authoritarian, naive, arrogant, compassionate, protective, conformist, beautiful, innocent, attractive, optimistic, etc. characters. Albeit not as frequent as male characters, female characters are featured not only in animated films, but also in other media manuscriptssuch as commercials, series, news, books, etc. in different context.

The study was conducted with document analysis design. Document analysis involves the analysis of written material that contain information about the investigated case or phenomena. In addition to written sources, visual materials such as movies, videos and photography could be analyzed (Yıldırım&Şimşek, 2018). During the selection of the works that would be included in the study data, Oscar-winning animated films were preferred and listed. Oscar-winning animated movies were included in the study group since they proved to be the best movie in the year they were produced. Sufficient number of Oscar winning animated movies were selected from the list (*Coco*, *Zootropolis*, *Big Hero 6*, *Inside Out*, *Frozen*, *Brave*). When selecting the animated movies, recent Oscar-winning animated movies were selected to include current movies. Since data saturation was achieved with the movies that won the Oscan in the last 6 years, the animated films that won an Oscar before these years were not taken into consideration. In order to collect the study data, the author first watched the selected animated movies five times. The animated movies were analyzed descriptively based on the research question and the characteristics of female protagonists and the collected data were subjected to content analysis. An observation form was developed for each animated movie do determine the dimensions that would reveal the characteristics of female protagonists. This form was developed to investigate the characteristics of female characters audio-visually. The observation form data were coded as compassionate, commanding, intelligent, determined, normative, violent, rough, brave, protective, self-confident, serious and optimistic.

Analysis results demonstrated that the female characters were featured as compassionate, commanding, intelligent, determined, normative, violent, rough, brave, protective, confident, serious and optimistic. These attributes were collected under certain categories. In the order of frequency,these categories were *dominance*, which included the attributes of commanding, normative, violent, rough, dominant, menacing, desiring to be a single leader, *leadership*, which included the attributes of intelligent, determined, brave, self-confident, ignoring gender roles, self-critical, supportive of dreams and persevering, *maternity*, which included the attributes of compassionate, protective, and meticulous, and *negative attributes*, which included the attributes of pretentious and dissatisfied. Based on these categories, it was observed that most of the female characters had dominant personalities. One of the noteworthy aspects of the study was the presentation of women with a male value-set. Most women did things that are considered as male jobs, made men listen to them, and had a fashion style that was hardly feminine. This was due to the fact that women played roles such as a manager, house manager and queen in these animated movies.

The study findings demonstrated that female characters were portrayed with compassionate, commanding, intelligent, determined, normative, violent, rough, brave, protective, confident, serious and optimistic attributes. In the literature, Önal (2015) reported that women are presented as successful and uncompromising individuals with future-oriented plans. Disalvatore (2010) stated that women are presented as strong and confident individuals in advertising, while Towbin, Haddock, Zimmerman, Lund and Tanner (2008) emphasized that women were portrayed as heroic, brave, strong and independent individuals in cartoons. It was observed thatin media manuscripts produced by world brands such as Pixar, female characters were more prominent (Ünlü, 2017; Keys, 2016; Gillam and Wooden, 2008; Towbin, Haddock, Zimmerman, Lund and Tanner, 2008), however females are presented with masculine rather than feminine attributes. Recently, females are portrayed as stronger characters, however certain portion of their power is reflected through masculine traits.

In conclusion, four of the six animated movies reviewed starred women as the main protagonist (*Zootropolis*, *Inside Out*, *Frozen*, *Brave*). In other two movies, there were dominant and significant female characters that affected the lives of men (*Coco*, *Big Hero 6*). These female characters were compassionate, commanding, intelligent, determined, normative, violent, rough, brave, protective, confident, serious, optimistic, and more dominant when compared to men in their roles as the head of a household, scientist, first rabbit policeman, leader, queen and princess. Women are now presented as more powerful, dominant, tough, out-of-the-home roles and with masculine traits.

In the animations, it was observed that the woman was presented more as commanding, violent, menacing and rough individuals, which could be argued as contrary to female physical and mental

conditions. Based on the present study findings, it should be emphasized that equal gender roles should be adopted in animated movies, female characters from all levels of the society should be portrayed, and the strengths and weaknesses of both genders should be presented to the audience. In the messages of the movies, portrayal of females with certain masculine attributes and assessment of females only with these values should be prevented.

Keywords: Women in Media, Gender roles, Media, Animation, Oscar winning animations.

Öz: Z kuşağı olarak adlandırılan yeni neslin medya gereçlerini ve özellikle görsel –işitsel bilgi akışını kitaplara tercih ettiği bilinmektedir. Bu durum da medyanın ve çocuğa sunduğu “ürünlerin” mesajlarını ve niteliğini ortaya koyma gerekliliği doğurmuştur. Birer medya ürünü olan animasyon filmler son yıllarda teknolojik gelişmelere de bağlı olarak gittikçe daha fazla ilgi odağı olmuştur. Genç yaşlı herkes tarafından büyük ilgi gören animasyon filmlerinde farklı farklı karakterlere rastlanmaktadır. Kadın karakterler de neredeyse her animasyon filminde izleyicinin karşısına çıkmaktadır. Bu çalışmanın amacı animasyon filmlerinde sıkça karşılan kadın karakterlerin izleyiciye nasıl sunulduğunu tespit etmektir. Doküman analiziyle desenlenen araştırmanın dokümanlarını 2018-2013 yılları arasında Oscar almış animasyon filmleri (*Koko*, *Zootropolis*, *Ters Yüz*, *6 Süper Kahraman*, *Karlar Ülkesi* ve *Cesur*) oluşturmuştur. Bu animasyon filmler, kadın karakterlerin özellikleri başlığı altında betimsel olarak incelenmiş ve ortaya çıkan veriler ışığında içerik analizine tabi tutulmuştur. Her animasyon filmi için kadın karakterlerin özelliklerini ortaya çıkaracak boyutların olduğu bir gözlem formu oluşturulmuştur. Bu form, kadın karakterlerin özelliklerini görsel ve işitsel açıdan incelenmesine olanak tanıyacak şekilde hazırlanmıştır. Gözlem formundaki veriler, araştırma amacı doğrultusunda şefkatli, emredici, zeki, kararlı, kuralcı, şiddet uygulayan, sert mizaçlı, cesur, korumacı, kendine güvenen, ciddi ve iyimser olarak kodlanmıştır. Bu kodlar frekans yoğunluğuna göre sıralanmıştır. Tüm kodlar sırasıyla baskın karakterli olma, liderlik duygusu ve annelik duygusu başlıkları etrafında üç kategoride toplanmıştır. Araştırma sonucunda kadınların artık daha güçlü, baskın, sert, ev içi rollerin dışında ve maskülen olarak sunulduğu tespit edilmiştir. Bu maskülen sunum biçimi ise kadınların aslında erkek değerleri altında ele alındığını göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Medyada kadın, Cinsiyet rolleri, Medya, Animasyon, Oscar kazanan animasyonlar.

Giriş

Günümüzde, yetişkinler kadar çocuklar da teknoloji ile iç içe yaşamaktadır. İnternetle, televizyonla, tabletle ve telefonla büyüyen Z kuşağı çocuklarının vazgeçilmezleri arasına giren medya gereçleri tüm eleştirilere rağmen insanların hayatındaki etkisini günden güne daha da belirginleştirmektedir. Bu kuşağa mensup bireyler Taş, Demirdöğmez ve Küçükoğlu'na (2017) göre metinleri konuşmaya, bilgisayarları okumaya yeğlemektedir. Benzer şekilde Ardıç ve Altun'un (2017) çalışması da araştırmaların bu kuşağın yazılı metinleri sıkıcı bulup resim, ses, animasyon ve video gibi çoklu ortam materyallerini seçtiğini; bilgiye ulaşmada hız, görsellik ve eğlencenin ön planda tuttuğunun altını çizdiğini vurgulamıştır.

Z kuşağı bilgi akışının hızlı gerçekleştiği ve görselliğin ön planda olduğu ortam ve materyallere daha fazla rağbet göstermektedir. Bu tür bilgi akışlarını en çok barındıran tablet ve telefon aracılığıyla diledikleri tüm içeriklere kolayca erişebilme becerisine sahiptir. Bütün bu ifadelerden yola çıkarak çocukların medyayla çeşitli yollar aracılığıyla irtibat halinde olduğu söylenebilir. Temizyürek ve Acar'ın (2014) televizyon özelinde vurguladığına göre çocuklar izlediği kahramanla kendini özdeşleştirir. Esasen bu vurgu tüm görsel-işitsel medya metinleri açısından benzer niteliktedir. Akkuş, Yılmaz, Şahinöz ve Sucaklı'nın (2015) değindiğine göre ise özellikle okul öncesi dönemi çocukları, özdeşim kurabilecekleri, kendilerine örnek alabilecekleri model arayışı içerisinde. Özdeşim kurma eğilimiye çocukların kişilik gelişimleri açısından büyük bir öneme sahiptir.

İzledikleri filmlerden oynadıkları video oyunlarına kadar her şeyden etkilenen çocuklar, bugün dünyada rağbet gören animasyon filmlerini de izleyerek vakit geçirmektedir. Animasyon

filmler, çocukların birden fazla duyu organına hitap etmekte ve kalıcı öğrenmeler sağlamaktadır. Bu yönüyle animasyon filmler, çocukların hayal güçlerine hitap etmeyi, beraberinde bunu kullanmayı başaran belki de en önemli görsel işitsel ürünlerdir (ÖzgökbelBilis, 2014). Bu filmler, doğru davranışlar kazandırıcı, eğitici, öğretici, düşündürücü, kıyaslama becerilerini artırıcı, yeni ufuklar açıcı vb. çocukların gelişimleri için gerekli temel bilgileri çocuklara zevkli bir şekilde vermektedir (Demiral, Yamaner ve Süklüm, 2016). Animasyon filmler, çocukların yaş ve gelişim dönemi özellikleri dikkate alınarak, çok boyutlu gelişimlerinin desteklenmesi amacı güdülerek ve pedagogların görüş ve önerilerine başvurularak hazırlandığı takdirde çocuklar için eğlendirirken eğiten faydalı birer araç olmaktadır (Ekici, 2015). Zaten animasyon filmlerinin eğlendirmek, bilgi vermek, günümüz algılarını yansıtmak ve mesaj vermek gibi türlü amaçları vardır. Çocuklar, animasyon izleyerek hem keyifli vakit geçirmekte hem de yaşama dair bilgiler öğrenmektedir.

Edebî metinlerde olduğu kadar animasyon filmlerde de zaman, mekân, olay ve karakterlerin önemli olduğu bilinmektedir. Karataş (2014) karakteri, kurguda tüm hareketi sağlayan, kurgunun diğer elemanları arasındaki bağı kuran ve olayı oluşturan kişileştirilmiş bir varlık olarak tanımlamaktadır. Gösterime sunulan her animasyon filminde gerçek hayatta sıkça karşılaşılan karakterlere rastlanmaktadır. Zor ve Bulut'a (2020) göre çocuklar medya araçlarının mesaj ve sunumlarını içselleştirirken özellikle popüler hale getirilmiş karakterler ile özdeşim kurmaktadır. Yağlı'ya (2013) göre çocuk, gelişme sürecinde sevdiği kişiyi veya etkilendiği davranış şekillerini taklit ederek öğrenmekte ve buna göre de sevdiği çizgi film kahramanlarını da aynı şekilde taklit etmektedir. Zaten günde neredeyse dört saat televizyon karşısında kalan çocuğun çizgi filmlerdeki davranış kalıplarını, düşünce tarzlarını, model olabilecek kişilerin genel özelliklerini benimsemesi kaçınılmazdır (Oruç, Tecim ve Özyürek, 2011). Bu nedenle çocukların izledikleri çizgi film ve animasyon filmlerindeki karakterlerin, çocukların davranışları üzerindeki etkisi oldukça fazladır. Animasyon filmlerinde kadın, erkek, bebek, çocuk, ergen ve yaşlı gibi birçok karakter bulunmaktadır. Bu karakterler duygu ve düşünce dünyalarının şekillendirdiği hareket alanlarıyla, çatışmalarıyla olayın ortaya çıkmasını, gelişmesini, şekillenmesini ve sonuçlanmasını sağlayan yönlendirici unsurlardır (Karataş, 2014). Kadın da bu karakterler içinde önemli bir yer tutmaktadır.

Götz'e (2008) göre çizgi filmlerde kadının iki katı kadar erkek karakter bulunmaktadır. Yine de neredeyse her animasyon filminde kadın karakterlerin var olduğunu söylemek gerekir. Bu karakterler izleyici karşısına anne, nine, eş, doktor, evlat, öğretmen, süper kahraman, yönetici gibi çeşitli rollerle çıkmaktadır. Animasyonlarda kadın karakterler; otoriter, nahif, kibirli, şefkatli, korumacı, toplumsal normlara sıkı sıkıya bağlı, güzel, masum, çekici, iyimser vb. birçok tiplemeyle görülmektedir. Bu kadın karakterlerle erkek karakterler kadar sık olmasa da sadece animasyon filmlerinde değil diğer medya metinleri olan reklamlarda, dizilerde, haberlerde, kitaplarda vs. farklı şekillerde sıkça karşılaşılmaktadır.

Medyada (televizyon reklamları, dizi ve sinema filmi haberleri, kitaplar, çizgi filmler) kadın karakterlerin sunumu hakkında yapılan literatür taramasında kadınların genel olarak erkek değerleri altında ele alındığına, kendine biçilen toplumsal cinsiyet rolüne uygun davranışlar sergilediğine ve zayıf duygular taşıdığına dikkat çeken çalışmaların yoğun olduğu vurgulanmalıdır (Yağan Güder, Ay, Saray ve Kılıç, 2017; Yılmaz ve Yakar, 2016; Aydın ve Aydın Aslaner, 2015; Göker ve Göker, 2014; Günaydın, 2011; Kılıç ve Eyüp, 2011; Yılmaz, 2007; Leaper, Breed, Hoffman ve Pearlman, 2002; Thompson ve Zerbino, 1995; Signorelli, 1989). Adı geçen çalışmalarda kadınların, cesareti kırılmış, yorgun, kırılgan ve çekingen olduğu tespit edilmiştir (Kalaycı, 2015). Üstelik erkekler güç, zekâ, serüven ve özgüven gerektiren işlerle temsil edilirken kadınların zekâ ve beceri gerektirmeyen işlerde erkeğe yardımcı rollerde olduğu vurgulanmıştır (Günaydın, 2011). Benzer şekilde Özdemir Eren ve Yılmaz'ın (2017) çalışmaları ise Esrarengiz Kasaba özelinden çizgi dizideki erkek kardeşin akıl ile temsil edilerek yüceltildiği, kız kardeşin ise duygularla temsil edilerek erkek kardeşine nazaran ikinci planda kaldığı sonucuna varılmıştır.

Literatürde kadın karakterlerin erkek değerleri altında ele alındığını tespit eden çalışmaların yanı sıra kadınların medyada temsili ile ilgili yeni bir algı oluştuğuna ve kadınların güçlü duygu ve davranışlarla temsil edilmeye başlandığındikkat çeken çalışmalar da hayli fazladır (Ünlü, 2017; Keys, 2016; Önal, 2015; Shahwar, 2013; Sarı 2013; Disalvatore, 2010; Gillam ve Wooden 2008; Towbin, Haddock, Zimmerman, Lund ve Tanner, 2008; Schneider ve Schneider, 1979).Söz gelimi Sarı (2013), her ne kadar bir arzu nesnesi olarak ön plana çıksa da sert kadın imajının değişen yüzyıldaki kadının toplumdaki yerinin değiştiğini gösterdiğine değinmiştir. Benzer şekilde Disalvatore (2010) de kadınların erkeklerin isteği olmaktan ziyade daha güçlü ve kendine güvenen bir tarzda gösterilmeye başladığını vurgulamıştır. Zaten Schneider ve Schneider (1979), kadın tasvirlerinde önemli ölçüde iyileşme olduğunu, kadınların gerçek veya gerçeğe daha yakın rollere doğru erkek karakterlere göre daha hızlı ilerleme kaydettiğini ifade etmiştir.

Hayatın her alanında, her anında bulunan kadınlara, çocukların dünyasında önemli bir yere sahip olan animasyon filmlerinde de sıkça rastlanılmaktadır. Bu çalışma, kadın karakterlerin, görsel ve işitsel olarak animasyon filmlerinde izleyiciye nasıl sunulduğunu tespit etmek amacıyla yapılmıştır. Literatür incelendiğinde doğrudan animasyon filmlerinde kadın üzerine yapılmış çalışmaların nicelikçe az olduğu görülmüştür. Bu çalışmada animasyon filmlerindeki kadın karakterlerin izleyiciye nasıl sunulduğu araştırılmıştır. Çalışma, bu konuda genç-yaşlı herkes tarafından zevkle izlenen animasyon filmlerindeki kadın karakterlerin izleyiciye sunulmuş biçimini görmek veliteratüre katkı yapmak amacıyla hazırlanmıştır.

Yöntem

Araştırma Deseni

Çalışma doküman analizi deseni ile yapılmıştır. Doküman analizi araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgiler içeren yazılı materyallerin analizini kapsar. Bu desende yazılı kaynakların yanı sıra film, video, fotoğraf gibi görsel materyallerden de yararlanılabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Bu çalışmada animasyon filmlerindeki kadın karakterlerin özellikleri incelendiği için doküman analizi deseni kullanılmıştır.

İncelenen Çizgi Filmler

Çalışmaya veri teşkil edecek eserlerin seçimi sırasında Oscar ödülü almış animasyon filmleri tespit edilip listelenmiştir. Oscarlı animasyon filmler yayınlandığı yılda en iyisi olduğunu ispatlaması sebebiyle çalışma grubunda yer almıştır. Oluşturulan listeden yeterli veri elde edilebilecek kadar Oscar ödülü almış animasyon filmi seçilmiştir. İncelenen filmler seçilirken güncellik esasına dayalı olması için son yıllarda Oscar ödülü alan animasyon filmlerin yer almasına dikkat edilmiştir. Verilerin doygunluğuna 6 yıllık filmlerle erişildiğinden bu yıllardan daha önce Oscar almış animasyon filmleri değerlendirmeye alınmamıştır.

Tablo 1: Çalışma için seçilen animasyon filmler, filmlerin ödül aldığı yıllar ve özetlerine ilişkin bilgiler

Film Adı	Ödül Aldığı Yıl	Özet
Koko	2018	Mama İmelda, kocası Hector ve kızı Koko ile şarkı söyler, çok eğlenir. Fakat kocasının tüm dünyaya gitar çalmak gibi bir isteği var. Bu yüzden karısını ve kızını terk edip gider. Mama İmelda da kocası tarafından terk edildiği için hayatından müziği tamamen çıkarır ve kendinden sonra gelen herkese müziği yasaklar. Ancak birkaç kuşak sonra doğan torunu Miguel müziği çok sever. Dia DelosMuertos'ta Miguel dedesi sandığı bir müzisyenin mezarından gitarı çalınca ölümler diyarına geçer. Dünyaya tekrar geçmesi için ailesinden birinin rızasını alması gerekir. Torunun kocası gibi müzisyen olmasını istemeyen Mama Imelda, ona rıza göstermez ve bunun üzerine Miguel dedesi sandığı müzisyeni aramaya koyulur.
Zootropolis: Hayvanlar Şehri	2017	Judy çocukluğundan beri polis olmak ister. Ailesi hiç tavşan polis olmadığı için onu kararından vazgeçirmeye çalışır. Fakat o kararından dönmez ve polis olarak şehir merkezine atanır. Burada bir düzenbaz olan Nick ile tanışır ve birlikte Zootropolis'te kaybolan yırtıcıları bulur, onlara ilaç verip saldırgan hale getiren kişiyi yakalar. Nick de Judy sayesinde polis olur ve iki sıkı dost suçluları yakalamaya devam ederler.
Ters Yüz	2016	Küçük bir kız çocuğu olan Riley ve ailesinin başka şehre taşınmaları sonucu Riley karmaşık duygular yaşar. Evini, okulunu, arkadaşlarını özler. Bu duyguları yaşamasına neden olan şey ise Riley'nin zihninde bulunan Neşe, Tiksinti, Üzüntü, Korku ve Öfke duygularıdır. Neşe hariç tüm duygular yeni evlerinden, okullarından memnun değildir. Bir gün duyguların merkezinde karışıklık yaşanır ve Neşe bu işi çözmeye çalışırken Üzüntü duygusunun Riley için ne kadar önemli olduğunu fark eder.
6 Süper Kahraman	2015	Hiro küçük yaşta olmasına rağmen ağabeyinin de teşviki ile yaptığı icat sayesinde üniversiteye kabul edilir. İcadını sunduğu gün çıkan yangında ağabeyi ölür. Hiro da ağabeyinin icadı olan Baymax ve arkadaşları Gogo, Ballı Limon, Wasabi ve Fred ile ağabeyinin katilini bulmaya çalışır.
Karlar Ülkesi	2014	Prenses Anna ve Kraliçe Elsa çok yakın iki kız kardestir. Fakat Elsa'nın yalnız düşüncesiyle bile her yeri donduracağı bir özelliği vardır. Bir gün Anna ile oynarken istemeden sihirle Anna'nın başına buz fırlatır. Troller Anna'nın başındaki buzı çıkarır ve zihninden sihirle ilgili her şeyi silerler. Bu yüzden ElsaAnna'ya bir daha zarar vermemek için Anna'dan kaçır. Ancak taç giyme töreninde Elsa'nın sırrı ortaya çıkar. Elsa herkesten kaçarak Kuzey Dağı'nda kendine buzdan bir saray inşa eder, orada yaşamaya başlar. Anna da onu bulmak için Kristoff, Sven ve Olaf ile yollara düşer.
Cesur	2013	At binmeyi, ok atmayı, özgür olmayı çok seven prenses Merida bir gün annesinin onu evlendirmek istediği düşüncesini duyunca neye uğradığını şaşırır. Evliliğe hazır olmadığını, özgür olmak istediğini söyler ama katı kuralları olan kraliçe onu dinlemez. Annesini kararından vazgeçiremeyen Merida bir gün cadı kulübesine rastlar ve cadıya kaderimi ve annesini değiştirmek istediğini söyler. Cadı da ona büyümlü bir kek verir. Keki yiyen kraliçe ayıya dönüşür. Merida annesini eski haline getirmek için çabalar. Sonunda annesi eski haline döner ve yaşadıkları sonucunda fikirleri değişir. Artık eskisi gibi kuralcı ve sert değildir. Kızını evlenmesi için zorlamaz, onun gibi at biner ve çocuklarıyla daha çok vakit geçirir.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Çalışma için veri toplamak amacıyla belirlenen animasyon filmler, öncelikle araştırmacılar tarafından beşer kez izlenmiştir. İzlenen animasyon filmler, kadın karakterlerin özellikleri başlığı altında betimsel olarak incelenmiştir ve ortaya çıkan veriler ışığında içerik analizine tabi tutulmuştur. Betimsel analizde amaç, elde edilen bulguları düzenlenmiş ve yorumlanmış bir şekilde okuyucuya sunmaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Her animasyon filmi için kadın karakterlerin özelliklerini ortaya çıkaracak boyutların olduğu bir gözlem formu oluşturulmuştur. Bu form, kadın karakterlerin özelliklerini görsel ve işitsel açıdan incelenmesine olanak tanıyacak şekilde hazırlanmıştır. Gözlem formundaki veriler, araştırma amacı doğrultusunda şefkatli, emredici, zeki, kararlı, kuralcı, şiddet uygulayan, sert mizaçlı, cesur, korumacı, kendine güvenen, ciddi ve iyimser olarak kodlanmıştır. Bu kodlar frekans yoğunluğuna göre sıralanmıştır. Frekans değeri 10'dan düşük olan kendini beğenmiş, memnuniyetsiz, baskın, tehditkâr, toplumsal cinsiyet rollerini hiçe sayan, tek lider olmak isteyen, öz eleştiri yapan, hayalleri destekleyen, giyime önem veren ve azimli kodları, animasyon filmlerinin genelinde görülmeyp sadece bazı karaktere özgü olduğu için araştırmaya dâhil edilmemiştir. Tüm kodlar liderlik duygusu, annelik duygusu, baskın karakterli olma başlıkları etrafında üç kategoride toplanmıştır. Kodlar yorumlanırken okuma akışının bozulmaması için sadece görsel ve alıntı yapılmayan iletilerde dakika kullanılmıştır.

Geçerlik ve Güvenirlik

Araştırmacılar arasındaki güvenilirliğin sağlanması için uygulanan formüle göre (Miles ve Huberman, 2016) araştırmacıların arasındaki görüş birliğinin %80'in üzerinde ve güvenilir olduğu tespit edilmiştir.

Geçerliğin sağlanması için alınan önleme göre 2019'da Oscar alan "Örümcek Adam Örümcek Evreninde" animasyon filmi araştırmacılarca ayrıca kodlanmıştır. Yapılan bu işlemde sonra sert, zeki, kendine güvenen, kararlı kadınların başrolde olmasa da önemli rollerde yer aldıkları görülmüştür. Bu durum ise dış geçerlilik açısından değerlendirildiğinde araştırma sonucunun tekrar edilebilir olduğu görülmektedir.

Bulgular

İncelenen animasyon filmlerde kadın karakterlerin özellikleri frekanslarına göre şefkatli, emredici, zeki, kararlı, kuralcı, şiddet uygulayan, sert mizaçlı, cesur, korumacı, kendine güvenen, ciddi ve iyimser olarak sıralanmıştır. Bu niteliklerse frekans yoğunluğuna göre baskın karakterli olma, liderlik ve annelik kategorileri altında toplanmıştır. Kadınların emir vermesi, kuralcı olması, şiddet uygulaması, sert mizaçlı ve ciddi olması baskın karakterli olma kategorisi altında yer almaktadır. Bu nitelikler içinden emir vermek, belirgin şekilde kendini gösteren bir diğer özelliktir. Bunun sebebi de kadınların bu animasyon filmlerinde yönetici, evin idarecisi, kraliçe gibi rollerde verilmesidir. Karakterlerin emir verirken büyük oranda işaret parmaklarını salladıkları, seslerini yükselttikleri gözlenmiştir. Örnekleme gerekirse *Koko*'da evi idare eden, yöneten kadın karakterlerin çevresindekilere, aile üyelerine, tanımadığı kişilere dahi emir verdiği görülür. Miguel yanlışlıkla ölülerin diyarına geçince büyük büyükannesi onu yaşayanların diyarına göndermesi için memura bağırıp yumruğunu masaya vurur ve memur ürküp geriye doğru çekilir (29.58). Bir başka örnek teşkil eden *Cesur*'da kraliçe olan anne karakteri kızına "*Ben kraliçeyim sen beni dinleyeceksin!*" diyerek işaret parmağını sallayıp emir verir. *Ters Yüz*'e bakılacak olursa duyguların lideri konumundaki Neşe karakteri nazik ve sevecen bir dille de olsa diğer duygulara emirler verir. "*Korku, okulun ilk gününde olabilecek bütün olumsuzlukların listesini istiyorum.*" sözleri diğer duygulara emir verdiğinin göstergesidir.

Tablo 2: Animasyon filmlerine ait kategori ve kodlar ile bu kategori ve kodların animasyon filmlerine göre frekans dağılımları

Kategori	Kod	<i>f</i> (Görsel ve İşitsel)	Koko	6 Süper Kahraman	Zootropolis	Ters Yüz	Karlar Ülkesi	Cesur
Baskın Karakterli Olma	Emredici	47	12	5	7	8	10	5
	Kuralcı	20	7	-	-	-	-	13
	Şiddet uygulayan	19	6	-	2	-	6	5
	Sert mizaçlı	15	2	1	6	-	3	3
	Ciddi	10	-	-	-	-	5	5
	Toplam	111						
Liderlik	Zeki	29	2	-	13	10	3	1
	Kararlı	27	-	1	8	5	7	6
	Cesur	13	-	-	5	-		8
	Kendine güvenen	10	1	4	2	2	-	1
	Toplam	79						
Annelik Duygusu	Şefkatli	54	10	15	6	7	8	8
	İyimser	10	-	2	-	8	-	-
	Korumacı	10	4	2	1	-	2	1
	Toplam	74						

Kuralcı olmak da kadın karakterlerde en sık rastlanan özelliklerdendir. Baskın karakterli olma başlığı altında kuralcılık da bulunmaktadır. Kurallara sıkı sıkıya bağlı olma davranışı *Koko* ve *Cesur* animasyon filmlerinde net bir şekilde görülür. Bu kuralları evin reisi konumundaki kadın ya da kraliçe koymuştur. Birkaç örneğe bakılacak olursa *Koko*'da evin reisi konumundaki Mama İmelda, müziği hayatından tamamen çıkarır ve evinde müzikten ve onu terk eden kocasından söz edilmesini yasaklar. Evde kadın-erkek herkes bu kuralları sorgusuz kabul eder ve bu kurallar kuşaktan kuşağa aktarılır. Mama İmelda'nın torunu "*Asla! O adamın müziği bir lanetti. Ben buna izin veremem.*" diyerek büyükannesinin koyduğu kuralları devam ettirir. *Cesur*'a bakıldığında kraliçenin net kurallarını "*Masaya silah koymamalısın.*", "*Bir prenses aylaklık etmez!*", "*Bir prenses asla kıkırdamaz.*" gibi sözlerle ortaya koyduğu görülür. Hatta kraliçe ayıya dönüştüğünde bile masaya okunu ve yayını koyan Merida'ya işaret diliyle silahını masadan indirmesini söyler (52.59). Üstelik kraliçenin koyduğu bu kurallara kral da uyar.

Sinirlenen, haksızlığa uğrayan, çevresindekileri ya da kendilerini korumak isteyen kadın karakterlerin fiziksel şiddete başvurdukları görülür. Şiddet, baskın karakterli olma başlığı altında bulunmaktadır. Kimi zaman hayvanlara, eşyalara kimi zaman da insanlara şiddet uyguladıkları dikkat çeker. Söz gelimi *Koko*'daki büyükanne karakteri torununun çok sevdiği bir sokak köpeğine ayakkabısını fırlatır (08.48). Benzer şekilde *Cesur*'da yaşlı cadı, beslediği kargasına süpürgeyle (35.18) ve elinin tersiyle vurur (32.37). Kendini korumak için şiddete başvuran karakterlerden biri

de *Karlar Ülkesi*'ndeki Elsa'dır. Normalde korkunç, sert bir karakter olmayan Elsa, askerlerin onu yakalamaya gelmesi üzerine sihirle bir askeri sivri buzdan okların arasına hapseder, bir askeri de buz ile ittirerek saraydan aşağı atmaya yani öldürmeye çalışır (01.11.20). *Koko*'da dikkat çeken bir diğer konu da karakterlerin şiddet uygularken ayakkabılarını silah olarak kullanmalarındır. Örnek olarak büyükannenin, çalgıcının burnuna ayakkabısını dayayıp tehdit etmesi (08.00), köpeğe ayakkabısını fırlatması (08.48), Mama İmelda'nın ayakkabısı ile bilgisayarı kırması (28.29) ve **Görsel 1**'de olduğu gibi Mama İmelda'nın kocasını öldüren adama ayakkabıyla vurması verilebilir (01.20.13).

Görsel 1.
Mama İmelda Ernesto'ya ayakkabı ile saldırması

Emir veren, şiddet uygulayan karakterlerin sert mizaçlı olması beklenen bir durumdur. Bulgular açısından da böyle olmuştur. Bu bakımdan emir vermek ve şiddet uygulamak gibi sert mizaçlı olmak da baskın karakterli olma kategorisine dâhil edilmiştir. *Ters Yüz*'deki karakterler hariç diğer tüm filmlerde kadınlar sert mizaçlıdır. *Ters Yüz*'deki Neşe karakteri iyimser, naif, şefkatli; Tiksinti karakteri giyime önem veren, bakımlı bir görünümde olduğu için daha feminendir. Söz gelimi *6 Süper Kahraman*'da Gogo karakterinin davranış ve konuşmasıyla sert bir yapıda olduğu söylenebilir. Örneğin Ballı Limon sunum yapmak üzere olan Hero'ya tatlı tatlı moral verirken o sadece "*Mızızlanma, kendine gel!*" ve "*Berbat etme!*" diye tavsiyelerde bulunur. Trafik kurallarına uymaz, sinirlenince de hakaret içeren kelimeler kullanır. **Görsel 2**'de olduğu gibi Gogo ile Ballı Limon'un karakter yönüyle olduğu kadar giyim kuşam, saç kesimi, kıyafette tercih edilen renk yönüyle de birbirinden çok farklı oldukları görülmüştür. Ballı Limon genelde pembe renkte giysiler giyer, topuklu ayakkabı kullanır, saçları uzundur; Gogo ise daha rahat bir giyim tarzına sahiptir, koyu renk giyer ve saçları hep kısadır. *Zootropolis* animasyon filmine bakılacak olursa polisler eğitimi veren güçlü ve iri kutup ayısı karakteri kadın olarak verildiği görülür. Bu karakter görünüm olarak da konuşma şekli olarak da serttir. "*Sokaklara çıkmadan önce hepsi yalayıp yutulacak. Yoksa ne mi olur nalları dikersiniz.*", "*İşin bitti çiftlik kızı!*" gibi cümleler onun sert bir yapıda olduğunu ortaya koyar.

Ciddilik, yalnızca *Karlar Ülkesi*'nde ve *Cesur*'daki iki kraliçede bulunan ortak özelliktir. Baskın karakterli olma kategorisinde ciddilik de yer almaktadır. *Cesur*'daki kraliçe ciddiyetini hiç bozmayan, sert mizaçlı bir karakterdir. Klanlar arasında kavga çıktığı sırada kral kahkahalar içinde olayı kraliçeye gösterirken kraliçe hiç gülmez ve ciddi tavrını korur (21.01). Aynı şekilde gülmeye devam eden kralı da omzuna dokunarak uyarır. Bir diğer örnek olan *Karlar Ülkesi*'nde Anna, Elsa'ya eskisi gibi yakın, samimi olmak istediğini söyler, Elsa ise şefkatle kardeşine bakarken "*Çok isterdim ama olamayız.*" diyerek ciddileşir.

Kadınların zeki, kararlı, cesur, kendine güvenen olarak sunulması liderlik kategorisi altında bulunmaktadır. Yapılan inceleme doğrultusunda bu özellikler içinden göze çarpan nokta, kadın karakterlerin zeki olarak sunulmasıdır. Karakterlerin akıllarını kullanarak zor durumdan kurtuldukları birçok soruna çözüm ürettikleri görülür. Zekâyı etkin olarak en çok *Zootropolis*'te Judy karakteri kullanır. Örneğin Judy kurtlar tarafından iyi korunan bir mekâna girmek için kurt gibi uluyarak kurtların dikkatini dağıtır ve korunaklı binaya girmeyi başarır (01.04.17). Benzer şekilde bu mekândan yakalanmadan çıkmak için de zekâsını kullanarak klozet

deliğinden kanalizasyona ulaşmak için sifona basar. (01.07.57). Bir başka örnekte *Ters Yüz*'de Neşe, Riley'in hayali erkek arkadaşlarından yüzlerce üretilip onları merdiven gibi üst üste dizer ve onların en üstüne çıkarak tramboline atladığı görülür. (01.17.54). Yine bu filmde Tiksinti karakteri, erkek olan Öfke karakterine onu sinirlendirecek şeyler söyleyerek onun başından alev çıkmasını sağlar, bu sayede camı ateşle eriterek Neşe ve Üzüntü'yü kurtarır (01.18.24).

Kadın karakterlerin zekâlarıyla ön plana çıkmasından sonra en çok kararlı olarak sunuldukları gözlenmiştir. Kararlılık, liderlik kategorisi altında konumlanmıştır. Zekâda olduğu gibi kararlılık da en sık olarak *Zootropolis* adlı animasyon filminde görülmüştür. Çünkü Judy karakteri çocukluğundan beri polis olmak istemiş ve çok çabalayarak bu hedefine ulaşmayı başarmıştır. “*Ben pes etmek nedir bilmem.*”, “*Hayır vazgeçmeyeceğim.*” gibi sözleri ayrıca anne ve babasının, şimdiye dek tavşandan hiç polis olmadığını anlatmalarına karşın “*Öyleyse ilk tavşan polis ben olacağım.*” demesi ne kadar kararlı olduğunun göstergesidir. *Cesur*'da özgürlüğüne düşkün olan Merida, kraliçe olan annesi tarafından evlendirilmek istenir. O ise başından beri buna karşı çıkar, sonunda annesini bu kararından vazgeçirir. *6 Süper Kahraman*'da Gogo “*Callaghan'ı yakalayacağız ve bu sefer başaracağız!*” diyerek kararlı olduğunu belli eder.

İncelenen animasyon filmlerinde kadın karakterlerin cesaretli davrandıkları dikkat çekmiştir. Cesaret, liderlik kategorisi altında bulunmaktadır. *Zootropolis*'e bakıldığında Judy'nin, küçüklüğünden beri korkusuz davrandığı görülür. Akademide o güne dek hiçbir tavşanın polis olmamasına rağmen ısrarla polis olmak ve iri yarı ekip arkadaşlarının, tehlikeli suçluların arasında yer almak istemesi bile bir cesaret örneğidir. Birkaç örneğe bakılacak olursa bir mafya babasının ellerine düştükleri zaman Nick adlı tilki onun polis olduğunu gizler ve özür dileyerek oradan çıkmaya uğraşır ancak Judy korkmadan “*Ben polisim. Emmitt Otterton vakasını araştırıyorum. Elimdeki deliller beni arabanıza kadar getirdi. İstedığınız kadar korkutabilirsiniz. Her ne pahasına olursa olsun o su samuruna ne yaptığınızı öğreneceğim.*” diyerek ne kadar cesaretli ve kararlı olduğunu gösterir. *Cesur*'a bakıldığında Merida, kaderini değiştirmek için herkesin önünde kraliçe annesinin “*Sakın bir ok daha atayım deme!*” diye verdiği emri dinlemeyerek ve bütün hedeflere ok atar.

Karakterlerin kendine güvenleri sayesinde bir şeyleri yalnız başına yapmaları dikkat çekmiştir. Kendine güven, liderlik kategorisine dâhil edilmiştir. Söz gelimi *Koko*'da Mama İmelda kendini terk eden eşinin arkasından ağlamak yerine ayakkabı yapmayı öğrenir ve kızını tek başına büyütür. *6 Süper Kahraman*'a bakıldığında Gogo düştüğünde ona elini uzatan Hero'dan yardım almaz ve kendi başına kalkar (55.21). Bir diğer örnek olan *Ters Yüz*'de Neşe'nin “*Ben hallediyorum.*”, “*Merak etme ben hallederim.*” diyerek diğer duygulara kontrol kumandasını vermemesi, onun bir şeyleri yalnız başına yapmayı istemesinin göstergesidir. Bir diğer örnek olan *Karlar Ülkesi*'nde Elsa'nın dağlara kaçıp kendine bir saray yaparak orada yalnız başına yaşamaya başladığı görülür. Çünkü Elsa sadece tek başına kendi olabileceğine inanır. Burada bağlı olan saçlarını açarak saçlarıyla birlikte ruhunu da özgür bıraktığı görülür (34.12). Aynı şekilde *Cesur*'da da kraliçenin son sahnede kalıplaşmış kraliçe kurallarından çıkarak her zaman bağlı olan saçlarını açtığı ve saçlarını savura savura at sırtında koştuğu dikkat çekerek (01.24.23).

Annelik kategorisi altında kadınların şefkatli, korumacı ve iyimser olması yer almıştır. Animasyon filmler incelediğinde kadın karakterlerin büyük oranda şefkatli olarak sunuldukları tespit edilmiştir. Bu davranışı annelerine, çocuklarına, torunlarına, yeğenlerine, kardeşlerine, arkadaşlarına sergiledikleri görülmüştür. Animasyonlardaki kadınlar, çevresindekilere kızsda da bağırır da hemen ardından şefkatle yaklaşmıştır. Söz gelimi *Koko* adlı animasyon filmde babaanne karakteri torunun gitarını sinirle kırar daha sonra torunun üzülmesini görünce ona şefkatle bakıp yanağını okşar (17.48). Benzer şekilde *6 Süper Kahraman*'da yeğenlerine bakıp büyüten teyze karakteri yeğenlerinin suç işlemesi üzerine onlara bir yandan bağırır bir yandan da kendilerini sevdiğini söyler (06.16). Şefkatin ve sevginin doğurduğu fedakârlık davranışı da animasyon filmlerinde ön plana çıkmıştır. *Karlar Ülkesi* isimli animasyon filmde buz tutmak

üzere olan Anna ölmek üzereyken son kurtuluş şansını reddederek öldürülmek üzere olan ablasını kurtarır ancak kendisi buza dönüşür (01.26.23). Benzer bir örnek teşkil eden *Ters Yüz*'de duyguların lideri olan Neşe karakteri Riley'in mutlu olması için sonsuza dek unutulmayı göze alır, ona ulaşmak için kırılmakta olan bir kapsüle biner ve aşağı düşer (01.05.45).

Kadın karakterlerde en sık rastlanan niteliklerden biri de iyimserliktir. Özellikle *Ters Yüz*'de Neşe karakterinin hiç karamsarlığa kapılmadığı, her zaman pozitif olup olayları çözdüğü gözlenmiştir. Örneğin Riley ve ailesi başka bir şehre taşınırken uzun bir yolculuk yaptıkları için duygulardan biri sitem eder. Neşe "*Haklısın ama fena da olmadı değil mi çünkü bol bol yeni evimizin neye benzediğini düşünecek zamanımız oldu.*" diyerek olaya iyi tarafından bakmaya çalışır. *6 Süper Kahraman*'da Ballı Limon, kendilerini öldürmek isteyen adamdan kaçarken arkadaşlarının telaşlanması üzerine "*Hemen sonuca varmayalım. Bizi öldürmeye çalıştığını daha bilmiyoruz.*" diyerek yaşanan kötü olayları iyiye yormaya çalışır.

Korumacılığa, neredeyse her animasyon filminde rastlanmıştır. Korumacılık da annelik kategorisi altında yer almıştır. Mesela *Karlar Ülkesi*'nde Elsa ciddi, sert, duygularını belli etmeyen bir kişiliktir ama bunun sebebi küçükken kız kardeşi Anna'ya yanlışlıkla zarar vermesi ve istemeden de olsa kardeşine yeniden zarar verme korkusudur. Bir daha ona zarar vermemek yani onu kendinden korumak için bu ciddi ve soğuk tavrı takınır. Yine aynı filmde Anna ölmek üzereyken bile kendini düşünmez ateşin başındaki kardan adam Olaf erimesin diye kenara çekilmesini ister (01.20.17). Başka bir örnek olan *Koko*'da Mama İmelda, torununu yakalayan Ernesto'nun üzerine atlar (01.24.29). *Cesur*'a bakıldığında kraliçe ayıya dönüştüğü için kral ve askerler tarafından gerçek bir ayı sanılıp iplerle bağlanır. O sırada Mordu adındaki ayının Merida'ya yaklaştığını görünce iplerden kurtulup ayıya saldırır (01.18.11).

Tartışma ve Sonuç

Araştırmadan elde edilen bulgular ışığında Oscar almış animasyon filmlerindeki kadın karakterlerin şefkatli, emredici, zeki, kararlı, kuralcı, şiddet uygulayan, sert mizaçlı, cesur, korumacı, kendine güvenen, ciddi ve iyimser gibi özelliklere sahip oldukları görülmüştür. Bu sıfatlar annelik duygusu (f 74), liderlik (f 79) ve baskın karakterli olma (f 111) gibi başlıklar altında toplanmıştır. Bu başlıklar, *baskın karakterli olma* etrafında emredici, kuralcı, şiddet uygulayan, sert mizaçlı, ciddi; *liderlik* etrafında zeki, kararlı, cesur, kendine güvenen; *annelik duygusu* etrafında kadınların şefkatli olması, korumacı ve iyimser olması şeklindedir. Elde edilen bulgulardan yola çıkarak her ne kadar genel hatlarıyla bakıldığında baskın karakterli olma kategorisinin yoğun olduğu görülse de (f 111) tek tek bakıldığında, kod bazında animasyonlardaki kadın karakterlerin en çok şefkatli (f 54) davranışlar sergilediği görülmüştür. Bu davranışı takiben incelenen animasyonlardaki kadın karakterler sırayla emredici, zeki, kararlı, kuralcı, şiddet uygulayan, sert mizaçlı, cesur, ciddi, kendine güvenen, iyimser ve korumacı biçiminde sunulmuştur.

Baskın karakter başlığı altında *Koko*'daki kadın karakterlere bakıldığında Mama İmelda ve Miguel'in büyükannesinin kuralcı, emredici, şiddet uygulayan, sert mizaçlı ancak aynı zamanda korumacı ve şefkatli olarak verilmesi, yoğun olarak baskın karakterli olma özelliği sergiler. *Koko*'da eve para getiren, kural koyan, evde sözü geçen kişilerin kadın olması; erkeklerin ise pasif, kadınların egemenliğini ve koyduğu kuralları şartsız kabul eden karakterler olarak verilmesi dikkat çekicidir. *6 Süper Kahraman*'da bilim kadını olarak verilen karakterden biri Gogo'dur. Yardım almaktan hoşlanmayan, kendine güvenen, sert mizaçlı ve emredici yapısıyla baskın bir karaktere sahiptir.

Liderlik duygusu taşıyan karakterler incelendiğinde, *Zootropolis*'te yırtıcı hayvanların egemen olduğu bir dünyada, bir av hayvanı olarak minikliğine bakmadan kimsenin çözemediği olayları çözen, zeki, kararlı, emredici, cesur, kendine güvenen ve öz eleştiri yapan Judy dikkat çeker. Judy bu nitelikleriyle liderlik duygusu ön planda olan bir karakterdir. *Ters Yüz*'de liderlik, yönetme ve annelik duygularına Neşe ve Tiksinti isimli kadın karakterlerde olduğu görülmüştür.

Filmde de tüm duyguların yöneticisi olarak Riley'in beynini komuta ettiği görülen Neşe mutlu, olaylara pozitif bakan, Riley'nin mutluluğu için her türlü fedakârlığı yapan, zeki, kararlı ve kendine güvenen bir karakterdir. Bu nitelikleriyle Neşe'nin de liderlik duygusu taşımaktadır.

Annelik duygusu ağır basan karakterlerden biri *6 Süper Kahraman*'da yer alan Ballı Limon'dur. İyimser, nahif, pembe rengini seven, uzun boylu, ince belli, uzun sarı saçlı bir karakterdir. Bu karakter yaptığı büyük icatta bile kadınlığın sembolü olan pembe rengi kullanmış, en ürkütücü olayda bile iyimserliğini korumuş, herkese şefkatle yaklaşmıştır. Bu özellikleriyle annelik duygusu daha ön plandadır. Aynı çizgi filmde Cass teyze de şefkatli ve korumacı yönüyle annelik duygusu ağır basan bir karakterdir.

Araştırma bulgularından yola çıkarak incelenen animasyon filmlerindeki kadınların maskülen bir yapıda sunulduğu sonucuna varılmıştır. Zaten araştırmadan elde edilen kategorilerin yoğunluğuna göre animasyonlardaki kadınların en çok baskın karakter özelliği gösterdiği (f 111) ortaya konmuştur. Animasyonlardaki maskülen kadınların çoğu, erkek işi gibi görülen işleri yapmakta, erkeklere sözünü dinletmekte, giyim konusunda kadınsılıktan daha uzak bir tarza sahip olmaktadır. Söz gelimi *Koko*'daki Mama İmelda'nın giyim tarzına yansımada da davranış özelinde daha maskülen bir yapıda olduğundan söz edilebilir. Ayakkabı yapmak ve eve kadının para getirmesi toplumsal cinsiyet rolleri açısından bakıldığında erkek işi gibi görülürken o, ayakkabı yaparak evini geçindirir. Verdiği emirlere, koyduğu kurallara her bir aile üyesi koşulsuz itaat eder ve evde sözünü geçirir. *Cesur*'da ise Merida karakteri at binmeyi, ok atmayı çok sever. Bir prenses nahifliğine sahip değildir, annesinin sokmaya çalıştığı kalıplara giremez. Saçları hep dağınık ve özensizdir. Üstelik prenseslerin giydiği elbiseleri giymektense rahat bir giyim tarzı benimser. *6 Süper Kahraman*'da da Gogo karakteri hep pantolon giyer, genellikle giyim konusunda koyu renk tercih eder, saçları hep kısadır ve insanlarla sert, emir verici konuşur. Bu özellikler kadın karakterlerin daha maskülen bir hâl almasına sebep olur. Zaten Gilliam ve Wooden (2008) da çalışmalarında kadın karakterlerin maskülenleştiği gibi erkeklerin de feminenleştiğini ortaya koyar. Literatüre bakıldığında da Önal (2015) kitaplarda kadınların zorluklar karşısında yılmayan, başarılı, geleceğe yönelik planları olan kişiler olarak sunulduğunu; Disalvatore (2010) medya metinlerinden olan reklamlarda kadınların, güçlü ve kendine güvenen bir tarzda gösterildiğini; Towbin, Haddock, Zimmerman, Lund ve Tanner (2008) de çizgi filmlerde kadınların kahraman, cesur, güçlü ve bağımsız olarak verildiğinin altını çizer. Schneider ve Schneider (1979) kadın rollerinin tasvirinde önemli ölçüde iyileşme olduğunu, kadınların gerçek rolleri edinmede erkek karakterlere göre daha hızlı ilerlediğini vurgulamıştır. Geçmişten günümüze medya ürünlerinin kadın ve erkeklerin rolü açısından değerlendirildiğinde, benimsenen tarzın kadınları pasif ve toplumsal cinsiyetçi gösterdiği görülmüştür (Luisi, 2019; Yağan Güder, Ay, Saray ve Kılıç, 2017; Yılmaz ve Yakar, 2016; Kalaycı, 2015; Göker ve Göker, 2014; Aydın ve Aydın Aslaner, 2015; Shahwar, 2013; Günaydın, 2011; Kılıç ve Eyüp, 2011; Yılmaz, 2007; Leaper, Breed, Hoffman ve Perlman, 2002; Thompson ve Zerbinos, 1995; Signorielli, 1989). Ancak günümüzde özellikle Pixar gibi dünya markalarının ürettiği medya metinlerinde bu durumun değişmeye başladığı, kadın karakterlerin daha fazla ön plana çıkarıldığı (Ünlü, 2017; Keys, 2016; Gillam ve Wooden, 2008; Towbin, Haddock, Zimmerman, Lund ve Tanner, 2008) fakat bu süreçte kadının kadınsal özellikleriyle değil daha ziyade erkeksi yönlerle ön plana çıkarıldığı görülmektedir. Yapılan araştırmalar aadece animasyon filmlerinde değil sinema, reklam ve kitap gibi diğer medya metinlerinde de kadınların ön plana çıktığı, sert ve güçlü kadın imajının çizildiğini vurgulamaktadır (Önal, 2015; Sarı, 2013; Disalvatore, 2010; Schneider ve Schneider, 1979). Söz konusu araştırmanın sonuçları da kadınların medyada ön plana alındığı yönündedir. Kadınlar artık daha güçlü gösterilmekte ancak bu gücün ciddi bir kısmı erkeksi kabul edilen özellikler üzerinden verilmektedir.

Sonuç olarak incelenen altı animasyon filminin dördünde başrolde kadınlar bulunmaktadır (*Zootropolis*, *Ters Yüz*, *Karlar Ülkesi*, *Cesur*). Diğer iki filmde de erkeklerin hayatını etkileyen, baskın ve önemli kadın karakterler mevcuttur (*Koko*, *6 Süper Kahraman*). Bu kadın karakterler evin reisi, bilim kadını, polis, lider, kraliçe ve prenses rollerinde verilmiş ve şefkatli, emir veren,

zeki, kararlı, kuralcı, şiddet uygulayan, sert mizaçlı, cesur, korumacı, kendine güvenen, ciddi, iyimser, erkeklere göre daha baskın kişiler olarak tasvir edilmiştir. Kadınlar artık daha güçlü, baskın, sert, ev içi rollerin dışında ve maskülen olarak sunulmuştur. Yapılan çalışma sonucu incelenen animasyon filmlerinde kadın karakterlerin sırayla baskın karaktere, hemen sonrasında liderlik duygusuna ve son olarak da annelik duygusuna sahip olarak sunulduğu ortaya çıkmıştır. İncelenen animasyonlarda kadının emir veren, şiddet uygulayan, tehditkâr, sert mizaçlılık gibi davranışlarla birlikte daha çok sunulduğu görülmüştür. Üretilen animasyon filmlerinde eşitlikçi cinsiyet rollerine yer verilmeli, toplumun her katmanından kadın karakterler gösterilmeli, iki cinsiyetin de güçlü ve zayıf yönleri izleyiciye sunulmalıdır. Verilecek mesajlarda kadının genellikle erkeklere atfedilen bazı değerlerle ön plana çıkarılmasının ve yalnızca bu şekilde değer görmesinin önüne geçilmelidir.

Kaynakça

- Akkuş, S., Yılmaz, Y., Şahinöz, A. ve Sucaklı, İ. (2015). 3-60 ay arası çocukların televizyon izleme alışkanlıklarının incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 351-360.
- Ardıç, E., Altun, A. (2017). Dijital çağın öğreneni. *International Journal of New Approach in Social Studies*. 1, 12-30.
- Aydın, G. ve Aydın Aslaner, D. (2015). Stereotip kadın rollerinin televizyon reklamlarında sunumu. *Global Media Journal TR Edition*, 6(11), 54-74.
- Demiral, U., Yamaner, E., ve Süklüm, N. (2016). Çizgi filmlerde verilen eğitimsel mesajlar; trt çocuk kanalı örneği. *Journal of International Social Research*, 9(45), 536-544. <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.20164520632>
- Disalvatore, E. (2010). Portrayal of Women in Advertising. *Research Methods300 Fall 2010 December 10*,.
- Ekici, F. Y. (2015). Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkilerine ilişkin çok boyutlu bir değerlendirme. *Türk & İslam Dünyası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. Yıl: 2, Sayı: 5, 70-84.
- Gillam, K. & Wooden, S. R. (2008). Post-princess models of gender: The new man in Disney/Pixar. *Journal of popular film and television*, 36(1), 2-8.
- Göker, N. ve Göker, G. (2014). Sinemada alternatif kadın temsilleri: stepford kadınları. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 24(2), 221-238.
- Görsel 1. (2019) .<https://tr.pinterest.com>. Erişim tarihi: 11.05.19.
- Görsel 2. (2019). <http://rebloggy.com>. Erişim tarihi: 11.05.19.
- Götz, M., Hofmann, O., Brosius, H. B., Carter, C., Chan, K., Donald, S. H., Fisherkeller, J., Freenette, M., Kolbjørnsen, D. L., Lustyik, K., Mcmillin D. C., Walma, J. H., Pecora, N., Prinsloo, J., Pestaj, M., Ramosrivero, P., Mereilles Reis, A. H., Saeys, F., Scherr, S. & Zhang, H. (2008). Gender in children's television worldwide. *Television*, 21(2008), 4-9.
- Günaydın, B. (2011). *Çocuklara yönelik programlarda toplumsal cinsiyet rollerinin sunumu: TRT Çocuk ve Yumurcak Tv*. Uzmanlık Tezi. Radyo ve Televizyon Üst Kurulu. 98,100.
- Kalaycı, N. (2015). Analyses of the cartoon series from a gender equality perspective: Pepee. *Eğitim ve Bilim*, 40(177), 243-270.
- Karataş, E. (2014). Çocuk edebiyatında "karakter" kavramı. *Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Dergisi*, (33), 60-79.

- Keys, J. (2016). DocMcStuffins and Dora the Explorer: representations of gender, race, and class in US animation. *Journal of Children and Media*, 10 (3), 355-368.
- Kılıç, L. K. ve Eyüp, B. (2011). İlköğretim Türkçe ders kitaplarında ortaya çıkan toplumsal cinsiyet rolleri üzerine bir inceleme. *ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi (ODÜSOBİAD)*, 2(3), 129-148.
- Leaper, C., Breed, L., Hoffman, L., & Perlman, C. A. (2002). Variations in the gender stereotyped content of children's television cartoons across genres. *Journal of Applied Social Psychology*, 32(8), 1653-1662.
- Luisi, T. (2019). Toys will be toys: gendered interaction frames in the Toy Story trilogy. *Journal of Children and Media*, 13(1), 20-35.
- Miles, B. M. ve Huberman, A. M. (2016). *Nitel veri analizi*, çev. Sadegül Akbaba Altun ve Ali Ersoy, Ankara: Pegem Akademi.
- Oruç, C., Tecim, E., & Özyürek, H. (2011). Okul öncesi dönem çocuğunun kişilik gelişiminde rol modellik ve çizgi filmler. *Ekev Akademi Dergisi*, 15(48), 281-297.
- Önal, Ş. (2015). Türk gençlik edebiyatındaki kadın karakterlerin duygu ve düşüncelerini oluşturan özellikler. *Dil Eğitimi ve Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 77-97.
- Özdemir Erem, N. H. ve Yılmaz, O. (2017). Yabancı çizgi filmlerde “kardeşlik” ilişkileri üzerine bir değerlendirme. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 5(4), 837- 853.
- Özgökbel Bilis, P. (2014). Rol modelleri ve toplumsal değerler açısından “uçaklar” adlı animasyon filmi üzerine bir inceleme. *Selçuk İletişim*, 8 (3), 201-227.
- Sarı, Ü. (2013). Reklamlarda kadın objesinin kullanımı: örnek olarak “maccoffeestrong-sert kadın” reklamı. *Atatürk İletişim Dergisi*, (5), 85-104.
- Schneider, K. C. ve Schneider, S. B. (1979). Trends in sex roles in television commercials. *The Journal of Marketing*, 43(3), 79-84.
- Shahwar, D. (2013). A study of audience perception about the portrayal of women in advertisement of Pakistani electronic media. *J. Glob. & Sci. Issues*, 1(2), 15-26.
- Signorielli, N. (1989). Television and conceptions about sex roles: Maintaining conventionality and the status quo. *Sex roles*, 21(5-6), 341-360.
- Taş, H. Y., Demirdöğmez, M., Küçükoglu, M. (2017). Geleceğimiz olan Z kuşağının çalışma hayatına muhtemel etkileri. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 7 (13), 1031-1048.
- Temizyürek, F. & Acar, Ü. (2014). Çizgi filmlerdeki subliminal mesajların çocuklar üzerindeki etkisi. *Cumhuriyet International Journal of Education*, 3(3), 25-39.
- Thompson, T. & Zerbinos, E. (1995). Gender roles in animated cartoons: has the picture changed in 20 years? *Sex roles*, 32(9-10), 651-673.
- Towbin, M. A., Haddock, S. A., Zimmerman, T. S., Lund, L. K. & Tanner, L. R. (2004). Images of gender, race, age, and sexual orientation in Disney feature-length animated films. *Journal of Feminist Family Therapy*, 15(4), 19-44.
- Ünlü, A. S. (2017). *Toplumsal cinsiyet rolleri bakımından TRT Çocuk kanalında yayımlanan çizgi filmler*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. *Erzincan Sosyal Bilimler Enstitüsü*.
- Yağan Güder, S., Ay, A., Saray, F. ve Kılıç, İ. (2017). Okul öncesi dönem çocuklarının izledikleri çizgi filmlerin toplumsal cinsiyet kalıp yargıları açısından incelenmesi: Niloya örneği. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 5(2), 96-111.

-
- Yağlı, A. (2013). Çocuğun eğitiminde ve sosyal gelişiminde çizgi filmlerin rolü: Caillou ve Pepeeörneği. *Turkish Studies*, 8(10), 707-719.
<http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.5965>
- Yeşilot, Ş. (2000). *Karakter geliştirme ve bu süreçte ortaya çıkan sorunlar*. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Yıldırım, A. ve Şimşek H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, O. ve Yakar, Y. M. (2016). “Mother” in Aytül Akal’s stories with in the context of social gender perception. *International Journal of Higher Education*, 5(2), 213-221.
- Yılmaz, R. A. (2007). Reklamlarda toplumsal cinsiyet kavramı: 1960-1990 yılları arası milliyet gazetesi reklamlarına yönelik bir içerik analizi. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*. 4 (4), 143-155.
- Zor, İ. ve Bulut, S. (2020). Toplumsal cinsiyet kavramına animasyon filmleriyle bakmak: Buz Devri, Shrek ve Winx Club: kayıp krallığın sırrı örnekleri. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Elektronik Dergisi*, 11(1), 58-69.