

Araştırma Makalesi

Masallar ve Çizgi Filmlerde Güç Elde Etme Stratejileri

Power Attaining Strategies in Fairy Tales And Cartoons

Elif BİLGİNOĞLU Dr., İstanbul/Türkiye, elifb@ada.net.tr https://orcid.org/0000-0003-1481-0170	İnci ERDEM ARTAN Prof. Dr., Marmara Üniversitesi, İşletme Fakültesi, İşletme Bölümü, İstanbul/Türkiye, iartan@marmara.edu.tr https://orcid.org/0000-0002-1465-8650
---	--

Makale Gönderme Tarihi	Revizyon Tarihi	Kabul Tarihi
02.09.2019	26.11.2019	04.12.2019

Öz

Bu çalışma güç elde etme stratejilerinin masallar ve çizgi filmlerde nasıl işlendiğini ve çocuklara nasıl geçirildiğini araştırmak amacıyla tasarlanmıştır. Araştırmanın ilk aşaması kapsamında 3 yıl boyunca Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yönetim Organizasyon Ana Bilim Dalı, “Örgütlerde Güç ve Politika” dersi alan doktora öğrencilerinden, derste işledikleri 17 güç elde etme stratejisini onlara hatırlatan masal ve/veya çizgi filmleri örnekleriyle belirtmeleri istenmiştir. Her öğrencinin en az 3 masal ya da çizgi film bulması ve stratejinin masalın neresinde ve ne şekilde yer aldığının açıklanması istenmiştir. Bu bağlamda 40 öğrenci, 60 masal ve/veya çizgi filmi güç stratejileri ile bağdaştırmışlardır. Benzer olanlar ayıklandıktan sonra elimizde 9 masal ve 12 çizgi film kalmıştır. Gücün masal ve çizgi film kahramanları aracılığıyla temsil edilişi seçilen bu örneklem üzerinden analiz edilmiştir. Çalışma sonuçları, çocukluğumuzda okuduğumuz birçok masal kitabının ve izlediğimiz birçok çizgi filmin içine saklanmış ana temanın “güç” olduğunu ortaya koymaktadır. Bununla birlikte verilen örneklerin hemen hepsinin çizgi filmlerden çıkması, masalların gençlerin dünyasında pek fazla yer almadığını göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Güç, güç kazanma, masallar, çizgi filmler

Abstract

The present study is designed to investigate how power attaining strategies are handled in fairy tales and cartoons and passed on to children. In the first step of the research, for 3 years PhD students who took “Power and Politics in Organizations” course in Marmara University Institute of Social Sciences Management and Organization Department were asked to indicate the tales and/or cartoons that remind them of 17 power attaining strategies that were handled in class. Each student was asked to find at least 3 fairy tales or cartoons and explain in which part of the fairy tale or cartoon the strategy takes place. In this context, 40 students linked 60 fairy tales and/or cartoons with power strategies. After eliminating similar ones, 9 fairy tales and 12 cartoons were left. The representation of power through heroes in fairy tales and cartoons was analyzed through this selected sample. The results of the study reveal that “power” is the main theme hidden in many fairy tales that we read and cartoons that we watched in our childhood. Since almost all of the examples are given out of cartoons, the results also reveal that fairy tales do not take much place in the world of young people.

Keywords: Power, attaining power, tales, cartoons

Önerilen Atıf /Suggested Citation

Bilginoğlu, E. , Erdem Artan, İ. 2019, Masallar ve Çizgi Filmlerde Güç Elde Etme Stratejileri, *Üçüncü Sektör Sosyal Ekonomi Dergisi*, 54(4), 1726-1745

1. Giriş

Başkalarını etkileyebilme, diğerlerine istediklerini yaptırabilme potansiyeli olarak tanımlanan güç (Salancik & Pfeffer, 1977, s. 4); sağlayabileceği şeyler nedeniyle ve kendi başına bir hedef olarak, herkes için olmasa bile pek çok kişi için oldukça caziptir ve bu kişiler, güç sahibi olmayı isterler. Böylelikle de çevrelerini kontrol edebilir; görünürlük, itibar ve zenginlik kazanabilirler. Güç aynı zamanda liderliğin de önemli bir parçasıdır ve işlerin yapılması için gereklidir (Pfeffer, 2010, s. 16).

Sosyal psikolog David McClelland, gücü sosyal bir ihtiyaç olarak tanımlamıştır. Ona göre güç arayışı; bireyler arasında değişiklik gösterse bile, pek çok kültürde görülen temel bir insani güdüdür. Ve bu ihtiyaç, diğer ihtiyaçlar gibi doğuştan değil, öğrenme sonrasında, kişiler için önem kazanmaya başlar. Başkalarını etkileme ve yönetme, onlardan daha üstün olma ve onların davranışlarını kontrol etme, daha doğrusu güç sahibi olma ihtiyacı, gücü elde etmek ve elde tutmak için pek çok farklı yollar denenmesini gerektirir. Bunun için kişiler daha dikkatli, daha dayanıklı, uyanık ve gerektiğinde dövüşmeye hazırdırlar (McClelland, 1975).

Güç ihtiyacı, öğrenilen bir ihtiyaç olduğu, kişiden kişiye ve aynı kişi için de zamana göre değiştiği için nasıl öğrenilmekte, ihtiyaç haline gelmekte ve davranışlara yansıtılmakta olduğuna dair çok değişik fikirler bulunmaktadır. Tüm bu fikirlerin birleştiği tek nokta eğitim olarak karşımıza çıkmaktadır. Toplamların kendi insanlarını kendi örgütlenme biçimleriyle yetiştirmeleri, nelerin, nasıl ve nice öğretileneğinin belirlenme süreci olarak tanımlayacağımız eğitim, evrensel olmakla birlikte; yöntemleri ve süreci, toplumlara göre değişmektedir.

Öğrenmeyle elde edilen niteliklerden biri olan ve insan yaşamında önemli bir yer tutan ve de herkes için olmasa da pek çok kişi için cazip olan güç konusu, bilim insanlarını bu konu hakkında çalışma yapmaya sevk etmiş, filozoflar, sosyologlar, siyaset bilimciler ve de giderek örgütsel davranışçılar bu konuya eğilmişlerdir.

Biz de bu konuda yapılan çalışmalar içinde en fazla ilgi duyduğumuz gücü elde etme stratejilerinin nasıl oluştuğunu araştırma çabası içinde bu çalışmayı yapmayı planladık. Çalışmamızın ana konusunu oluşturan gücü inceleyerek, oluşmasında etkili olan sosyal öğrenmeyi ve sosyal öğrenmede etkili olan masallarla çizgi filmleri kısaca açıklayarak çalışmamızın alanyazın kısmını tamamlayacağız. Daha sonra da, çocuğun yetişmesinde etkili olan masalların ve çizgi filmlerin, güç kazanma ihtiyacının belirmesinde de etkili olup olmadığını, bu konuda ona bilgiler verip vermediğini test etmek üzere masalları ve çizgi filmleri inceleyerek bunların güç elde etme stratejilerinde ne derece etkili olduğunu araştırmaya çalıştık.

2. Kavramsal Çerçeve

Araştırmamızın ana teması güç elde etme stratejileri olduğu için öncelikle kısaca güç ve gücü elde etme konularını irdeleyerek başlayacağız. Daha sonra gücü elde etmek öğrenme ile ilişkilendirildiğinden öğrenme ve özellikle bilişsel öğrenme konusunu ele alıp, masallar ve çizgi filmlerle kavramsal çerçeveyi tamamlayacağız.

2.1. Güç

Glasser (2002, s. 38), günümüzde, insanların yeni bir ihtiyaçlar hiyerarşisine sahip olduğunu ve bunun Maslow'un (1954) yarım yüzyıl önce ileri sürdüğü fizyolojik ihtiyaçlardan güvenlik ihtiyaçlarına, daha sonra sosyal ihtiyaçlar, kendine saygı ve kendini gerçekleştirme ihtiyaçlarına uzanan hiyerarşisinden farklı olarak; hayatta kalma, sevgi ve ait olma, daha sonra da güç ve özgürlüğe sahip olma ve eğlenme konusundaki ihtiyaçlar olduğunu belirtmektedir. Glasser (2002, s. 50) tüm bu ihtiyaçlar arasında, insana özel olan tek ihtiyacın, güç olduğunu ileri sürmektedir. Aynı şekilde Winter (1973) ve McClelland (1975) da çalışmalarında, gücün bir güdü olduğunu belirtmişlerdir. Güç ihtiyacı "diğer insanlar üzerinde etki bırakma, hareket ya da duygularını etkileme isteği" olarak tanımlanmaktadır (Winter, 1992, s. 301).

Kökenini Latince’de “yapabilir olmak” anlamına gelen “potere” sözcüğünden alan “güç” (power) kavramı (Guinote, 2007, s. 258), genellikle kapasite, beceri ve yetenekle eşanlamlı olarak kullanılmış (Wrong, 1997, s. 1) ve “yapabilirlik, yapabilme kapasitesi, şeyleri gerçekleştirme yeterliliği” olarak tanımlanmıştır (Holloway, 2006, s. 47). Yani güç, sonuçları etkileyebilme kapasitesidir (Mintzberg, 1983, s. 4) ve liderlere geleceği şekillendirme olanağı sağladığı için önemlidir (Reffo & Wark, 2016, s. 85).

Örgütsel davranışı anlamak için insanların nasıl karar verdiklerini, kaynakları nasıl tahsis ettiklerini ve meslektaşlarını nasıl yargıladıklarını kaçınılmaz olarak şekillendiren gücü anlamak gerekir. Güç, iktidardaki değişikliklerin, özellikle hiyerarşik farklılıklar ile işaretlenmiş olan herhangi bir sosyal yapının işleyişini etkilemesi anlamında örgütsel davranışla ilgilidir (Flynn vd., 2011, s. 495).

Örgütler gücü gerektirmektedir. Birçok güç de örgütleri gerektirmektedir ama hepsi değil. Nefes almak için oksijen neyse, örgütler için de güç odur (Clegg vd., 2006, s. 3). Örgütlerde hayatta kalmak ve yükselmek güç elde etmek ve onu kullanmakla mümkündür (Pfeffer, 2010, s. 14-15). Yönetebilmek için öncelikle gücü elde etmek gerekmektedir. Ve iyi bir yönetici olabilmek için de gücü kullanmayı bilmek gerekmektedir. Fakat ne yazık ki, bu iki yeteneğin birleşimine nadiren rastlanmaktadır (Caro, 2006, s. 47).

2.1.1. Gücü Elde Etme Stratejileri

Gücü elde etme stratejileri pek çok araştırmacı tarafından ele alınıp incelenmiştir. Bu bağlamda ele aldığımız aşağıdaki stratejiler ile masallar ve çizgi filmlerde gözlemlediklerimizi kısaca ele alıp incelemeye çalıştık.

1. Sağduyu sahibi olmak (*reason*): Fikirlerin mantıklı bir biçimde ortaya konması ve bunun için gerçekçi bilgilerin sunulması.
2. Arkadaş canlısı olmak (*friendliness*): Bir şey rica edilirken ve hatta emredilirken içten ve iyi niyetle yaklaşılması.
3. Koalisyon kurmak (*coalition*): Bir adım atılırken örgütteki diğer insanların desteğinin alınması.
4. İddialı olmak (*assertiveness*): Doğrudan ve etkili bir biçimde işlerin yürütmesinin sağlanması.
5. Üstlerin desteğini almak (*higher authority*): Üst düzey yöneticilerin onayının ve desteğinin alınması.
6. Yaptırım kullanmak (*sanction*): Ödüllendirme ve cezalandırma gücünü kullanarak insanların yönlendirilmesi.
7. Karşılık ödemek (*exchange*): İstenilenin yapılması karşılığında, o kişiye yararı olacak herhangi bir şeyin önerilmesi.
8. Danışmak (*consultation*): Karar verme sürecinde ya da bir değişiklik planlanırken, o kişinin katılımının istenmesi ve böylece kontrolün sağlanması.
9. İdealist vurgu yapmak (*inspirational appeal*): Kişinin değerlerine ve ideallerine vurgu yapılarak heyecanlandırılması yoluyla etkilenmesi.
10. Manevra yeteneğine sahip olmak (*maneuverability*): Kişinin ani ve beklenmedik değişikliklere karşı esnek olabilmesi ve gerekli bir takım değişiklikleri yerine getirmeyi becerebilmesi.
11. Ani bir çıkış yapmak (*make a quick showing*): Örgütlerde çalışanların ani bir hareketle ya da bir tür gösterişle yöneticilerin dikkatini çekerek sonraki süreçlerde üstünlük elde edebilmesi.

12. Sürekli iletişim sağlamak (*communication*): Dikey ve yatay iletişim kanallarının her zaman açık tutulması ve bilgi akışının sağlıklı bir biçimde sağlanması.
13. Bilgi edinme yollarına sahip olmak (*controlling access to information*): Örgütte kimin, neyi, ne kadar düzeyde bildiği üzerinde kontrol sahibi olmak.
14. Müttefik kazanmak (*developing allies*): Planları gerçekleştirebilmek için örgüt içinde sadık ve güvenilir müttefikler kazanarak, onların yardımını almak.
15. Kaynak yaratmak (*creating resources*): Örgütte yeterince iyi bir konuma yerleştikten sonra, çevre için değer yaratan bir kaynak yaratarak, diğerlerini ihtiyaç duydukları şeylerde kendinize bağımlı kılmak.
16. Kişisel cazibe (*charisma*): Örgüt içinde diğer kişilerin beğeni ve takdirini kazanırken, aynı zamanda hiçbir baskı ve zorlama olmadan sevgi, saygı ve güven temeline dayanılarak bağımlılık yaratılması.
17. Tevazu göstermek (*humility*): Örgütlerde iktidar sahibi kişilerin o noktaya ego ve hırsları yerine, tesadüfen ulaşmış gibi yapay bir alçakgönüllülük ve utangaçlık sergileyerek kendilerinde bir iktidar bulunduğunu reddetmeleri.

Yukarıda kısaca açıkladığımız, güç ve gücü elde etme stratejileri konusundan sonra, güç ihtiyacının ortaya çıkmasının neye bağlı olduğunu araştırmamız gerekmektedir ki bu konuda McClelland (1975) güç ihtiyacının öğrenilen bir ihtiyaç olduğundan söz etmektedir. Bu nedenle önce öğrenme tanımına değinip daha sonra da gücün öğrenilmesinde etkili olan sosyal bilişsel öğrenmeye yer vereceğiz.

2.2. Öğrenme

İnsanların yaşamını devam ettirmesi, çevreye uyum sağlayabilmesi ve kendini geliştirmesi için onlara verilmiş en büyük nimetlerden birinin öğrenme olduğu bilinen bir gerçektir (Tevrüz, 2012b, s. 87).

2.2.1. Sosyal Bilişsel Öğrenme

Sosyal öğrenme kuramı, davranışların kazanılmasını bilişsel süreçlerle açıklayarak davranışçı kuramlardan ayrılır. Ayrıca öğrenmede sosyal faktörleri vurgulayarak davranışçı ve bilişsel kuramların arasında yer alır (Koç Erdamar, 2013, s. 209). Bu yüzden de bilişsel öğrenme kuramı ile analitik davranışçı kuram birleştirilerek ortaya konulan bir çeşit orta yol kuramı olarak nitelendirilmektedir (Korkmaz, 2009, s. 218-220). Sosyal öğrenme kuramı öğrenmeyi, uyarıcı olaylar ve insanların bu olaylara verdiği tepkiler sonucunda oluşan düşünce ve zihinsel süreçlerle açıklaması yönünden bilişsel öğrenme kuramı ile benzerlikler taşımaktadır (Koç Erdamar, 2013, s. 210). Önceleri büyük oranda davranışçı ilkelere dayanan ve “sosyal öğrenme kuramı” olarak adlandırılan bu bakış açısı, insan öğrenmesinin pek çoğunun gözlemlenebilir ve diğerleriyle etkileşimi içerdiğini ifade etmesi ve günümüzde pek çok bilişsel fikri barındırması sebebiyle “sosyal bilişsel kuram” olarak isimlendirilmektedir (Ormrod, 2013, s. 111).

Sosyal bilişsel kuramın üzerinde durduğu sosyal öğrenme, diğer öğrenme yöntemlerinin üzerinde durmadığı bir değişken üzerinde durur. İnsanın çevresiyle etkileşiminde bilişsel veya zihinsel işleyişin önemini, algılamının öğrenme üzerindeki rolünü vurgular. İnsanların davranışlarının sonuçlarını nasıl algıladıklarını, bunları nasıl tanımladıklarını açıklamaya çalışır. Çünkü davranışlarda bulundukları uyarıcı kişinin kendi algılarıdır. Kısaca açıklamak gerekirse, sosyal öğrenme, insanın içine yani onun özelliklerine değinir (Tevrüz, 2012b, s. 123).

Sosyal öğrenme modeline göre, bir başkasının belli bir davranışının ödüllendirildiğini gören çocuk için o davranış önemli olarak algılanmışsa davranışı yapmaya başlar ve devam eder. Çocukluk döneminde, anne baba ve yakın çevredekilerin davranışlarını taklit eden ve onların

beğenip beğenmeme şeklinde yansıttıkları öğretme yöntemlerini benimseyen çocuk, böylelikle kültürü ve kültürün beklentilerini öğrenir. Günümüz iletişim dünyasında, taklit edeceği modellerin ne kadar çok olduğu, uyarıcıların fazlalığı bilinen bir gerçektir. Özellikle çocuğun hayal dünyasını etkileyen, onun gelecekle ilgili hayallerini ve beklentilerini şekillendiren örnekler, modeller; genellikle bu yaşlarda okunan masallar ve özellikle son yıllarda masallardan daha da fazla haşır neşir olduğu çizgi filmlerde ortaya çıkmakta ve çocuğun öğrenme sürecinde son derece etkili olmaktadır (Cebeci & Demir, 2018, s. 298; Kakırman Yıldız, 2017).

Zihinsel yaklaşımı benimseyen psikologlar öğrenmenin temelinde organizmanın algılaması, hatırlaması ve düşünmesinin yani bilişsel süreçlerin yattığını ileri sürmektedirler. Öğrenme sürecindeki organizma, neyin ne ile ilişkili olduğunu algılamakta, anlamakta ve daha sonra gerektiğinde daha önce algılamış olduğu ilişkileri hatırlayıp ve ona göre davranmaktadır. Zihinsel öğrenme faaliyetlerinin yaşamımızda çok önemli bir yeri vardır (Arı, 2005, s. 139). İnsanlar kendilerine yakın kişileri gözlemleyerek pek çok şey öğrenebilirler. Çocuklar masal ve çizgi roman kahramanlarına özenebilirler. Gözlemleme ve model alma yoluyla gerçekleşen bu tür öğrenme, sosyal bilişsel kuramın odak noktasıdır (Ormrod, 2013, s. 111).

Sosyal öğrenme kuramının en önemli ögesi modeldir (Salkind, 2004, s. 212). Model alma, “diğerlerinin davranışlarının gözlenmesini, bu davranışların bilişsel temsilcisinin oluşturulmasını ve depolanmasını ve istenildiğinde tekrar hatırlanarak üzerinde düşünülmesini içeren bilişsel bir süreç” olarak da tanımlanmaktadır. Öğrenmenin büyük bir kısmı model alma ve taklit yoluyla dolaylı bir şekilde gerçekleşmekte (Yazgan İnanç & Yerlikaya, 2009, s. 217) ve özellikle çocukluk döneminde rol model olarak belirlenen kişilerin çocukların kişiliklerinin şekillenmesinde önemli etkisinin olduğu bilinmektedir (Tutar, 2012, s. 33). Gözlem, gözlenen davranışı ve bunun olası sonuçlarını öğretir (Yağmurlu, 2012, s. 138).

Sosyal öğrenme kuramına göre modelleme önemli olduğundan ve güç de bu yöntemle öğrenildiğinden, çalışmamızda gücün öğrenilmesinde etkili modellerin neler olduğu konusunda, yukarıda da anlattığımız gibi masalların ve çizgi filmlerin model olma konusundaki etkililikleri açıkça belirtildiğinden, biz de bu konuda masalları ve çizgi filmleri ele almayı hedefledik. Masallar ve çizgi filmleri inceleyerek çalışmamıza devam edeceğiz.

2.3. Masallar

Çağdaş pedagoji, masalların çocukların dünyayı ve gerçekleri doğru anlayıp yorumlamasına, doğayı ve insanı kendi gerçekliği içinde kavramasına, bilimsel düşünceye ve yaratıcılığa hazırlanmasına imkân verdiği; kısaca onların düşünce ve ruh gelişimlerine katkı sağladığı görüşünde birleşmektedir (Akdeniz, 2007, s. 179).

Masallar, çocuk ruhunu besleyen, süsleyen, donatan, zenginleştiren, geleceğe hazırlayan gerçeği dolaylı olarak anlatırlar (Şirin, 1998b, s. 113). Masallarda yer alan olaylar, gerçek yaşamın zor ve karmaşık yanlarının basitleştirilmiş bir modeli biçimindedir (Dilidüzgün, 1996, s. 32). Masallar, çocuğun benlik gelişimi üzerinde son derece etkilidirler (Yılmaz, 2013, s. 124-125). Şirin’in de (1999, s. 129) belirttiği gibi “Çocuklukta geleceğin kozası örülür.” Çocukluğunda masal okuyanlar, gelecekte masalların fısıldadığı gerçeği her zaman yanlarında taşırlar (Şirin, 1998a, s. 54).

Kahramanın kimliği çocuk kitaplarında büyük önem taşımaktadır. Çocuk genellikle kahraman ile özdeşleşir (Bettelheim, 1989, s. 9; Görgü, 2007, s. 537) ve onu model alarak bir takım davranışlarını taklit yoluyla kendine mal eder (Bilkan, 2001, s. 45; Dökmen, 1985, s. 192). Kahramanlar yasak, yasağın çiğnenmesi ve çatışma-zafer aşamalarından geçerek doğru kabul edilen değerlerle, akıl ve güçleriyle karşı çıkarlar (Propp, 2011) ve kahraman olmayanların yanlışa isabet ettiği kadar şaşmaz bir şekilde doğru harekete isabet ederler (Lüthi, 1996, s. 83). Modern zamanın insanının yaşadığı süreçler de masal kahramanlarınkinden pek farklı değildir

(Işık, 2012, s. 16). Çocuklar, masal kahramanlarıyla kendilerini özdeşleştirerek kendilerini tanıyabilir, değerlendirebilir, onların davranışlarını örnek alabilir ve ulusal ve evrensel değerleri tanıyıp benimseyebilirler (Görgü, 2007, s. 537).

Masalların yanı sıra çizgi filmler de son yıllarda çocukların dünyasında önemli bir yer tuttuğundan onlardan da söz etmemiz gerekmektedir.

2.4. Çizgi Filmler

Çizgi film “bir devinimi parçalarına ayırıp bunların tek tek yapılan resimlerinin yine alıcıyla tek tek çevrilmesine dayanan ve canlandırma sinemasının en önemli, en yaygın olan çeşidi” (Özön, 1981, s. 50) olarak tanımlanmaktadır.

Günümüzde televizyon programları eğitim içeriğinin esas taşıyıcısı haline gelmişlerdir (Postman, 1994, s. 166). Çocukların sosyalizasyon sürecinde temel bir rol üstlenen televizyon, çeşitli kaynaklarda “çağdaş masal anlatıcısı” olarak nitelendirilmektedir (Ker Dinçer & Yılmazkol, 2007, s. 189).

Çocukların çizgi film izleyerek geçirdikleri zaman diliminde ekrandan yansıyan pek çok ideolojik mesaj aldıklarını ve bu baskın ideolojik söylemle beyinlerinin yıkandığını belirten Gökçearslan (2010, s. 366), çocuklukta bilinçaltına yerleşen bu mesajların kişinin yetişkin biri haline geldiğinde gün yüzüne çıktığını ileri sürmektedir.

Günümüzde, çizgi filmlerin hedef kitlesinin günden güne daha da genişlediği, masalların yerini çizgi filmlerin (Gürel & Alem, 2010, s. 332), ve masal kahramanlarının yerini de animasyonlardaki kahramanların aldığı (Şenler, 2005, s. 105) ileri sürülmektedir.

Çocuk yapıtlarını ve çizgi filmleri sevecen yapan, karakterlerdir. Bir yapıtın karakteri insani nitelikleri gösteren, onunla özdeşleşen ve duygularını ortak kılandır (Güler, 2013, s. 212). Çocuklar izledikleri çizgi filmlerdeki kahramanları kendilerine örnek olarak seçerler (Can, 1995, s. 126; Öcel, 2002, s. 265; Özgökbil Bilis, 2011, s. 121). Pek çok çizgi film kahramanı, oynadıkları rollerle, farklı hayat tecrübelerini çocuğun hayal dünyasına sunarak onların zihinsel gelişimine katkı sunmaktadırlar (Oruç vd., 2011, s. 295).

Masal ve çizgi filmleri kısaca hatırladıktan sonra, bunların gücü elde etme stratejilerinde nasıl rol oynadıklarını incelemek üzere yaptığımız araştırmaya geçeceğiz.

3. Yöntem

3.1. Amaç

Masallar ve animasyonlarda oluşturulan yapay atmosferin ve kurguların kendi var oldukları toplum düzeninin bir yansıması (Artun, 2012) olması fikrinden yola çıkılarak, çalışmamız güç elde etme stratejilerinin masallar ve çizgi filmlerde nasıl kullanıldığını araştırmak amacıyla tasarlanmıştır. Çalışmamız, masallar ve çizgi filmlerde güç nasıl işleniyor ve çocuklara bu nasıl geçiriliyor sorularına yanıt bulmayı amaçlamaktadır. Çünkü çocuklar, evrensel olarak sevilen masalları, filmler, çizgi romanlar ve TV programları yoluyla, yaşamlarının ilk on yılının başlıca gelişimsel temalarını ele alırlar şeklinde söylemlere sıkça rastlanmaktadır (Colarusso, 1992, s. 89). Bu bağlamda çocukların masallardan neler öğrendikleri çeşitli yaklaşımlarla araştırılabilir (Dökmen, 1985, s. 191) ve masallar da organik şekiller gibi belirli ölçüler dâhilinde incelenebilirler (Propp, 2011, s. 3). Böylece bize de araştırma konumuzda ışık tutabilirler.

Çalışmada masal ve çizgi filmlerin bir arada ele alınmasının nedeni; aralarında yüzlerce yıl fark olmasına rağmen anlatı şeklinin değişmemiş olması (Artun, 2012) ve farklı türler olmalarına rağmen çocukların kahramanlarla kendilerini özdeşleştirmeleri (Artun, 2012; Bilkın, 2001, s. 45; Can, 1995, s. 70; Dilidüzgün, 1996, s. 36; Gürel & Alem, 2010, s. 340; Görgü, 2007, s. 537; Güler, 2013, s. 212; Özgökbil Bilis, 2011, s. 120; Şirin, 1998b, s. 115) sebebiyle karakterlerini şekillendirici ve eğitici nitelik açısından benzer görevleri yüklenmelerinden kaynaklanmaktadır.

Kuşkusuz eğitici nitelik taşıyan başka anlatılar da vardır. Ama bu çalışmada eğlence ve eğitimi birlikte kullanmak açısından benzerlikleri (Fedakar, 2011, s. 108) ve iletilerini simgesel anlatımla vermeleri (Can, 1995, s. 71; Feyzioğlu, 2007, s. 837; Oral, 1976, s. 11) sebebiyle konunun masallar ve “günümüzün masalları” (Demir, 2011) olarak anılan çizgi filmler ile sınırlandırılması uygun görülmüştür.

3.2. Uygulama

Araştırmanın amacını gerçekleştirmek için herşeyden önce masal ve çizgi filmlere ulaşmamız gerekiyordu. Bu nedenle 3 yıl boyunca Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yönetim Organizasyon ana bilim dalı, Örgütlerde Güç ve Politika dersi alan doktora öğrencilerine, “Derste işlediğiniz 17 güç elde etme stratejisini size hatırlatan masal ve/veya çizgi filmleri örnekleriyle yazın.” diye açık uçlu bir soru verilmiştir. Her öğrencinin en az 3 masal veya çizgi film bulması ve stratejinin masalın neresinde ve ne şekilde yer aldığının açıklanması istenmiştir. Bu bağlamda 40 öğrenci, 60 masal ve/veya çizgi filmi güç stratejileri ile bağdaştırmışlardır. Ancak benzer olanları ayıkladıktan sonra elimizde 9 masal ve 12 çizgi film kalmıştır. Gücün masal ve çizgi film kahramanları aracılığıyla temsil edilişi seçilen bu örneklem üzerinden analiz edilmiştir.

Tablo 1. Masallar ve Çizgi Filmler

Tom ve Jerry
Şirinler
Temel Reis
He-Man
Voltran
Hansel ve Gretel (Grimm Kardeşler)
Kurt ve Yedi Keçi Yavrusu (Grimm Kardeşler)
Red Kit
Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (Grimm Kardeşler)
Külkedisi (Charles Perrault)
Ninja Kaplumbağaları
Uyuyan Güzel (Grimm Kardeşler)
Kırmızı Başlıklı Kız (Grimm Kardeşler)
Çirkin Ördek Yavrusu (Hans Christian Andersen)
Kaplumbağa ve Tavşan (Aisopos)
Tilki ve Karga (Aisopos)
Kaptan Amerika
Batman
Ironman
Avatar
Pokémon

Yukarıdaki tabloda bulunan çizgi film ve masalları ve onların hangi bölümlerinde hangi stratejilerin bulunduğu ile ilgili tabloyu gelen cevaplar üzerinden oluşturduk.

Tablo 2. Masallar ve Çizgi Filmlerdeki Gücü Elde Etme Stratejileri

<i>Gücü Elde Etme Stratejileri</i>	<i>Masallar ve Çizgi Filmlerde Gücü Elde Etme Stratejileri</i>
1. <i>Sağduyu sahibi olmak</i>	<u>Hansel ve Gretel:</u> Babaları ve üvey annelerinin Hansel ve Gretel'i ormanda terk edeceklerini duyan Hansel, cebine doldurduğu çakıl taşlarıyla yolu işaretlemiş ve ay ışığında parlayan çakılları izleyerek tekrar evin yolunu bularak, kendini ve kardeşini kurtarabilmiştir. Ormana tekrar terk edildikleri sırada Hansel ve Gretel'i bularak onları yemeye karar veren cadıyı, kendilerini yemekten vazgeçirmek amacıyla kandıran Hansel, gözleri pek iyi görmeyen cadıya yiyecek olabilmek için yeterince şişman olmadığını gösterebilmek için her sabah parmağını yokladığı sırada, parmağı yerine bir tavuk kemiği uzatmıştır. <u>Kırmızı Başlıklı Kız:</u> Ormanda karşılaştığı Kırmızı Başlıklı Kız'ın büyükannesinin evine gittiğini duyan kurt, yolda ağır ağır ilerleyen Kırmızı Başlıklı Kız'dan önce büyükannesinin evine varmış ve kapıyı çaldığı sırada sesini değiştirerek kendini Kırmızı Başlıklı Kız olarak tanıtmıştır. Büyükannenin kapıyı açması üzerine kurt büyükanneyi yemiş ve büyükannenin kıyafetlerini giyip ve yatağına yatıp sesini taklit ederek eve gelen Kırmızı Başlıklı Kız'ı da kandırmış ve onu da yemiştir. Evin önünden geçen bir avcı, kurdun uyuduğu sırada çıkarttığı horultuları duymuş ve kulübeden içeri girdiğinde olan biteni fark ederek kurdu öldürmüş ve Kırmızı Başlıklı Kız ve büyükannesini kurdun içinden çıkararak kurtarmıştır. <u>Külkedisi:</u> Üvey annesi ve üvey kardeşleri tarafından baloya götürülmeyip evde yalnız bırakılan Külkedisi, evde yalnız kaldığı sırada peri ile karşılaşmış ve ona baloya katılmak konusundaki isteğini iletmiştir. Külkedisi, perinin yaptığı sihir sonrasında Prens'le tanışma şansı yakalayacağı baloya katılma şansı yakalamıştır.
2. <i>Arkadaş canlısı olmak</i>	<u>Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler:</u> Pamuk Prenses'i öldürmek için kraliçeden talimat alan avcı, Pamuk Prenses'e duyduğu sempati sonucu onu öldürmeyip, kaçmasına izin vermiştir. Ormanda bulduğu küçük bir eve giren Pamuk Prenses, bu evin sahipleri olan Yedi Cüceler tarafından çok sevilmiş ve onlarla yaşamaya başlamıştır.
3. <i>Koalisyon kurmak</i>	<u>Hansel ve Gretel:</u> Hansel ve Gretel, önce üvey anneleri ve babalarının onları ormana götürüp bıraktıkları sırada, eve geri dönmek konusunda, daha sonra ise ormanda karşılaştıkları cadı onları kendine yemek yapmaya karar verdiğinde, birlikte hareket etmişlerdir. <u>Külkedisi:</u> Külkedisi ve peri, Külkedisi'nin baloya katılabilmesi konusunda birlikte hareket etmişlerdir. <u>Red Kit:</u> Kovboy Red Kit, suçlular ve adaletsizlikle mücadelesinde her zaman atı Düldül ve köpeği Rin Tin Tin ile beraberdir. Dalton Kardeşler Joe, William, Jack ve Averel de Red Kit'le mücadelelerinde her zaman birlikte hareket etmişlerdir. <u>Şirinler:</u> Şirinler Gargamel'le mücadelelerinde birlikte harekete etmişlerdir. <u>Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler:</u> Pamuk Prenses kendini öldürmek isteyen kötü kalpli üvey annesinden kaçarken, Yedi Cüceler kendisine yardım etmişlerdir. <u>Batman:</u> Batman'e Gotham Şehri'ndeki mücadelelerinde uşağı Alfred, komiser Jim Gordon ve Robin gibi çeşitli kişiler destek olmaktadır. <u>Voltran:</u> Amansız rakiplerine karşı tek tek savaşan her biri farklı bir yeteneğe sahip olan beş farklı renkteki mekanik aslan, bir araya geldikleri zaman dev bir robot olan Voltran'ı oluştururlar. <u>Iron Man:</u> Tony Stark, Iron Man olduktan sonra yaptığı ve sürekli geliştirdiği çok fonksiyonlu zırhının bilgisayarını Jarvis sayesinde düşmanlarını kolayca yenebilmektedir. <u>Pokémon:</u> Özel yetenekleri, saldırıları ve türleri olan Pokémon'ların her biri su, ateş, çimen, böcek, buz, kaya, yer, savaş, normal, karanlık, psişik, hayalet, zehir, elektrik, çelik, ejder ve uçuş gibi farklı türlerden birine ya da ikisine

	sahiptir. Bir Pokémon yaşadığı ortama, vücut şekline, yapabildiği saldırılara göre o türün özelliklerini gösterir. <u>Avatar</u>: Başta yalnızca hava bükmeyi bilen Aang; Katara ve Toph'un yardımlarıyla su ve toprak, Zuko'nun öğretmenliğiyle de ateş bükmeyi öğrenecektir. <u>He-Man</u>: Eternia prensi Adam, kılıcını havaya kaldırıp "Gölgelerin gücü adına, güç bende artık" diyerek bir süper kahramana dönüştüğünde, yanından hiç ayrılmayan yol arkadaşı korkak kaplan Titrek de bu sihirli söz ve kılıç sayesinde Atılğan'a dönüşmektedir. He-Man ve Atılğan maceralara birlikte atılmaktadırlar. <u>Ninja Kaplumbağalar</u>: Dövüş sanatlarına hâkim mutant kaplumbağalar Michaelangelo, Donatello, Raphael ve Leonardo, ustaları mutant fare "Usta Splinter" ile birlikte suça karşı savaşmakta ve kötüler karşısında birlikte mücadele vermektedirler.
4. İddialı olmak	<u>Kurt ve Yedi Keçi Yavrusu</u>: Anne keçi, kendisi evde yokken tüm yavrularını yiyen kurdun karnını yarıp tüm yavrularını oradan çıkartmakla kalmamış, sonrasında kurdun karnına taş doldurup, midesini iğne ve iplikle dikerek kapatmış ve onu cezalandırmıştır. <u>He-Man</u>: Yapılan bir araştırmanın sonuçları (Can, 1995, s. 112-124), He-Man'ın sloganı "Güç bende artık!"'ın okul öncesi çocukların çizgi filmlerden en çok hatırladıkları ve beğendikleri söz olması yanı sıra, en çok tekrarladıkları sözlerden biri olduğunu ortaya koymaktadır. <u>Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler</u>: Sihirli aynasının Pamuk Prenses'i kendisinden güzel olarak nitelendirmesine tahammül edemeyen kraliçe, zehirli bir elma ile Pamuk Prenses'i öldürmüş ve "Ayna ayna, söyle bana, benden daha güzeli var mı bu dünyada?" sorusuna "Yok Kraliçem!" cevabını almak istemiştir.
5. Üstlerin desteğini almak	<u>Şirinler</u>: Şirinler'in akıl hocası ve Şirinler Köyü'nün lideri olan Şirin Baba, deneyimi ve Şirinler'e verdiği güvenle köydeki herkesin hemen her konuda fikrini aldığı biridir. <u>Pokémon</u>: Pokémon'lar sahipleri tarafından yetiştirilip yönetilen yaratıklardır. Maceraları sırasında her bir Pokémon büyür, seviye atlar ve böylece daha deneyimli hale gelerek daha güçlü bir Pokémon'a dönüşür.
6. Yaptırım kullanmak	<u>Uyuyan Güzeli</u>: Kral ve kraliçenin doğan kız çocukları şerefine verilen yemeğe davet edilmesi unutulmuş peri, prensesin yanına giderek onun için kötü bir dilekte bulunmuştur.
7. Karşılık ödemek	<u>Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler</u>: Yedi Cüceler, kötü kalpli üvey annesinden kaçan Pamuk Prenses'in onlar çalışmak için ormana gittikleri zaman ev işlerini yapması karşılığında, evlerini kendileriyle paylaşmasına izin vermişlerdir.
8. Danışmak	<u>Iron Man</u>: Tony Stark, bir tehlike algılayıp Iron Man zırhını her giydiğinde, bilgisayarını Jarvis'e danışarak hareket etmektedir.
9. İdealist vurgu yapmak	<u>Kaptan Amerika</u>: Kaptan Amerika, ülkesini Naziler'e karşı savunabilmek ve orduya kabul edilip savaşabilmek için çok çalışmış ve bunun karşılığında ödüllendirilmiştir. Her zaman doğru olan için savaşmakta ve insanlara ellerinden gelenin en iyisi olmaları konusunda ilham vermektedir. <u>Batman</u>: Bruce Wayne, çocukken anne ve babasının gözleri önünde öldürülmesi üzerine katillerden intikam almaya yemin etmiştir. Kendini hem fiziksel, hem de entelektüel olarak eğitir ve suçlularla mücadele edebilmek için yarasadan esinlenen bir karakter yaratır. <u>Iron Man</u>: Tony Stark, Stark Endüstrileri isimli silah üreten aile şirketinin başına geçer. Silah tanıtımı için gittiği Afganistan'da terörist gruplara esir düşer ve Orta Doğu'da yaşanan tüm katliamda kendi ürettiği silahların kullanıldığını görür. Afganistan'da ona düzenlenen suikastte düştüğü esaretten kurtulabilmek

	için bir zırh geliştirir. Daha sonra kendini bu zırhı sürekli olarak geliştirerek dünyaya barışı getirmeye adan ve kötülere savaş açar. <u>Avatar:</u> Avatar, insanlığın yeryüzünde yayılmasından beri bozulan dünya dengesini ve barışı tekrar sağlayan ve bedenden bedene geçen bir ruhtur. Bu ruh kimin bedeninde ortaya çıkarsa o Avatar olarak isimlendirilir ve dünyaya denge getirme görevini üstlenir.
10. Manevra yeteneğine sahip olmak	Banka soyguncusu Daltonlar'ın kovboy Red Kit'le, yaramaz fare Jerry'nin ev kedisi Tom ile, denizci Temel Reis'in Kabasakal ile mücadelelerinde kazanan hep stratejik düşünce ve akıl oyunlarını en iyi kullanabilen taraf olmuştur. <u>Tilki ve Karga:</u> Karga, tilkiyi güzel sözleriyle kandırarak ağzındaki peyniri kapmayı başarmıştır. <u>Kaplumbağa ve Tavşan:</u> Tavşana göre çok daha yavaş hareket eden kaplumbağa, kararlılığı sayesinde tavşanla olan yarışında galip gelmiştir.
11. Ani bir çıkış yapmak	<u>Külkedisi:</u> Perinin yaptığı sihirle Külkedisi'nin yırtık, pırtık giysileri nefesleri kesecek harika bir elbiseye, eski ayakkabıları pırıl pırıl parlayan bir çift cam ayakkabıya, balkabağı bir faytona ve fareler ise atlara dönüşmüş ve bu şekilde Külkedisi baloya gitmeye hazır hale gelmiştir. <u>Çirkin Ördek Yavrusu:</u> İri ve çirkin bir ördek yavrusu olduğu sanılan Çirkin Ördek Yavrusu büyüdüğü zaman aslında çirkin bir ördek değil, bir kuğu olduğunu fark etmiştir. <u>Uyuyan Güzel:</u> Yeni doğan prenses için verilen ziyafete davet edilmesi unutulmuş perinin minik prenses için dilediği kötü dileği, davette bulunan ve henüz dileğini dilememiş olan bir peri iyi bir dilekle değiştirmiştir. <u>Temel Reis:</u> Denizci Temel Reis, başı sıkıştığında ya da güce ihtiyacı olduğunda bir kutu ıspanak konservesi yemek ve hızlıca şişen pazıları sayesinde karşısına çıkan herkesi yenmektedir. <u>Avatar:</u> Azula, Aang'ı Avatar halindeyken yıldırımla vurarak Avatar haline girme yeteneğini kırmıştır. Dolayısıyla Aang'ın 7. çakrası kilitlenmiştir. Sonunda 7. çakrası açılır ve Avatar haline geçer. Ateş kralını yendikten sonra Avatar haline usta düzeyinde girmeyi başarmıştır. <u>Kaptan Amerika:</u> Naziler'in Avrupa'yı ele geçirmesine seyirci kalmak istemediği için orduya yazılmak isteyen ancak çok zayıf ve sağlıksız olduğu için reddedilen Steve Rogers, General Chester Philips'ten ordunun süper asker projesine katılabileceğini ve bu sayede Naziler ile savaşabileceğini, ancak kullanılacak olan serumla ilgili bir sorun çıkarsa anında öleceğini öğrenmiştir. Bu projeyi kabul edip başarıyla tamamlayan Steve, bir insanın 4 katı kadar güçlenmiş hale gelerek II. Dünya Savaşı sırasında Amerika Birleşik Devletleri'nin en büyük süper kahramanı olarak görev yapmıştır.
12. Sürekli iletişim sağlamak	<u>Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler:</u> Pamuk Prenses'in üvey annesi Kraliçe, sahip olduğu sihirli aynası sayesinde öldüğünü sandığı Pamuk Prenses'in hala hayatta olduğunu öğrenmiştir. <u>Şirinler:</u> Köyün lideri olan Şirin Baba, tüm gelişmeleri Şirinler'den öğrenmektedir.
13. Bilgi edinme yollarına sahip olmak	<u>Şirinler:</u> Şirin Baba, köyde hangi Şirinin hangi konuda bilgili ve yetenekli olduğu konusunda oldukça bilgi sahibidir. Bu yüzden de işbölümü yaparken, Şirinler'in bu özelliklerini göz önüne almaktadır. <u>Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler:</u> Pamuk Prenses'in üvey annesi Kraliçe, sahip olduğu sihirli aynası sayesinde çevresinde olup bitenlere dair güncel haberler almaktadır. <u>Iron Man:</u> Tony Stark, bir tehlike algılayıp Iron Man zırhını giydiğinde, bilgisayar Jarvis sayesinde her konuda bilgi elde edebilmektedir.
14. Müttefik kazanmak	<u>Kaptan Amerika:</u> Kaptan Amerika herkese yardım ettiği ve her daim etik kurallara bağlı olduğu için çok sevilmektedir.

	<u>He-Man:</u> Skeletor etrafını korku ile yönetmekte ve bu şekilde her şeyi kontrol altına almak istemektedir. Kendisine sadık kişilere ihtiyacı olmakla birlikte, kimse ona güvenmemektedir. Bu yüzden de He-Man ile giriştiği tüm mücadelelerde yenilmektedir.
15. Kaynak yaratmak	Halk kötülerle tek başına savaşmadığı ve onlarla süper kahramanların giriştiği denli bir mücadeleye girişmediği için Batman, Iron Man, Kaptan Amerika gibi süper kahramanlara muhtaç durumdadır. <u>Şirinler:</u> Azman, Gargamel'e hizmet eden kedisidir. Azman Gargamel'in istediklerini yapamayınca aşağılanıp kapı dışarı edilmektedir. Bu yüzden Gargamel'e bağımlı durumdadır. <u>Avatar:</u> Avatar'ın fantastik dünyasında "Ateş Ulusu", "Toprak Krallığı", "Su Kabilesi" ve "Hava Göçebeleri" adında dört ulus yaşamaktadır. Bu dünyadaki insanlar kendi uluslarının elementini bükebilme yeteneğine sahiptirler. Avatar'ın en ayırt edici özelliği öncelikle kendi ulusunun elementini bükebilirken; eğitim yoluyla ateş, su, toprak ve hava elementlerinin dördünü de bükebiliyor olmasıdır. <u>Batman:</u> Dünyanın en zengin kişilerinden biri olan Bruce Wayne, sahip olduğu maddi varlığın tümünü gizliden gizliye Batman olmak için gerekli olan kaynakları temin etmeye harcamaktadır. Başta Gotham Şehri olmak üzere tüm dünyayı korumaya ant içmiştir.
16. Kişisel cazibe	Batman, Iron Man, Kaptan Amerika gibi tüm süper kahramanların ortak özellikleri kişisel cazibe sahibi olmalarıdır.
17. Tevazu göstermek	Batman, Iron Man, Kaptan Amerika gibi tüm süper kahramanlar sahip oldukları süper güçleri kötülerle savaşmak için kullanarak halkın sevgisini kazanmakta, buna karşılık mütevazı bir duruş sergilemektedirler.

3.3. Bulgular

Araştırmanın bu aşamasının düzenlenmesi bittikten sonra alanyazın kısmında bulunan tabloda görülen stratejileri kısaca açıklayarak yeni bir tablo oluşturduk. Buna ek olarak masalları ve çizgi filmleri de bir başka tabloda sıraladık. Daha sonra bunları İşletme 4. Sınıf Örgütsel Davranış dersi alan öğrencilere dağıtarak, stratejilerin hangi çizgi filmlerde ve/veya masallarda olabileceğini eşleştirmelerini istedik. 150 öğrenciden gelen cevaplara göre aşağıdaki frekans tablosunu oluşturduk. Ancak daha sonra yaptığımız çalışmada gördük ki bu masallar da aslında çizgi film olarak da bulunmakta. Bu da bize gösterdi ki; bu kişiler masallardan çok, çizgi filmlerden etkilenmişler.

Tablo 3. Masallar ve Çizgi Filmlerdeki Gücü Elde Etme Stratejileri Frekans Tablosu

<i>Masallar ve Çizgi Filmler</i>	<i>Frekans</i>
Tom ve Jerry	16
Şirinler	14
Temel Reis	12
He-Man	12
Voltran	9
Kaptan Amerika	8
Batman	7
Ironman	7
Hansel ve Gretel (Grimm Kardeşler)	7
Avatar	6

Kurt ve Yedi Keçi Yavrusu (Grimm Kardeşler)	6
Red Kit	6
Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (Grimm Kardeşler)	5
Külkedisi (Charles Perrault)	4
Pokémon	4
Ninja Kaplumbağaları	3
Uyuyan Güzel (Grimm Kardeşler)	3
Kırmızı Başlıklı Kız (Grimm Kardeşler)	3
Çirkin Ördek Yavrusu (Hans Christian Andersen)	2
Kaplumbağa ve Tavşan (Aisopos)	2
Tilki ve Karga (Aisopos)	1

4. Sonuç

Güç üzerine, özellikle de gücün sosyal psikolojisi üzerine yapılan araştırmalar, sayısız akademisyen, zorlayıcı bulgular ve popüler ilgiyi bir araya getirmiş olmakla birlikte, alanyazının paradigmatik gelişme, ekolojik geçerlilik ve pratik uygunluktan mahrum olduğu yönünde eleştiriler almaktadır (Flynn vd., 2011, s. 497). Bunun yanı sıra akademik araştırmalarda, özellikle de yönetim çalışmalarında masallar ve çizgi filmlere nadiren yer verilmektedir. Bu durum, akademisyenlerin masalları diğer edebiyat türleri kadar ciddi olarak algılamıyor olmalarından ve çizgi filmlerdeki mesajların çok basitleştirilmesine algılanıyor olmalarından kaynaklanıyor olabilir (Baruch, 2009, s. 23; Harms & Spain, 2016, s. 321). Toplumsal bir oyun olan gücü öğrenmek ve onda ustalaşmak için insanları inceleme ve anlama yeteneğinin geliştirilmesi gerekmektedir (Greene & Elffers, 2010, s. 15) ve biyografi bunun anlaşılması konusunda bir araçtır (Caro, 2006, s. 48). Bu çalışmada gerçek insanların yaşam öyküleri yerine sevilen masal ve çizgi film kahramanlarının yaşam öyküleri incelenmekte ve gücün masal ve çizgi film kahramanları aracılığıyla temsil edilişi analiz edilmektedir.

Çalışmamız sonucunda, çocukluğumuzda okuduğumuz birçok masal kitabının izlediğimiz birçok çizgi filmin içine saklanmış ana temanın “güç” olduğu sonucuna ulaştık. Bu bulgular Kelley (2008, s. 31), Tenèze (1970) ve Zipes’in (2006a, s. 21) masallardaki ana konulardan birinin güç olduğu ve Zipes’in (2006b, s. 99) eğlence ve eğitim her zaman masalların işlevlerinden biri olmakla birlikte, masalların aynı zamanda ancak doğal içgüdüler, sosyal ilişkiler, normatif davranışlar, karakter tipleri, cinsel roller ve iktidar politikaları hakkında fikir alışverişinde bulunmak için de tasarlandıkları bulgularıyla uyumluluk göstermektedir. Araştırmanın sonuçları, incelenmiş olan masal ve çizgi filmlerin genelinde güçsüzlerin daha sonradan güç elde etmeyi başararak, güçlülere yeniyor olmalarının vurgulanmakta olduğunu ve katılımcıların masallar ve çizgi filmlerdeki güçlülere, alışılmış olan ve hep güçlü olarak bilinenlerden farklı olarak büyücüler, cadılar ve kötü kalpli üvey anneler değil; güçlü oldukları sanılan bu hayal karakterlerini farklı stratejilerle alt edenler olarak değerlendirdiklerini ortaya koymaktadır. Araştırma bulguları, Gürel ve Alem’in (2010, s. 341) çalışmalarının çizgi filmlerde fiziksel avantaja sahip olanın değil, stratejik düşünebilenin her daim kazanacağı mesajının vurgulandığına dair bulgularıyla ve Gandhi’nin (2000, s. 40) “Güç fiziki kapasiteden değil, boyun eğmeyen iradede gelir.” sözleriyle uyumludur. Bu bulgular, katılımcıların kültürlerinden ya da yaşları 22-26 arasında değişmekte olan bu genç katılımcıların yaşları ya da yaşları sebebiyle mevcut güç sistemine başkaldırıyor olmalarından kaynaklanıyor olabilir. Bu algının sebebi, gelecekte yapılacak olan araştırmalarda daha derinlemesine incelenmeyi hak etmektedir.

Araştırmamızın reel sonuçlarına göz atarsak; araştırmaya katılan doktora öğrencilerinin yaş aralığı 22-26 idi ve % 48'i erkekti. Bize verdikleri örneklerin hemen hepsinin çizgi filmlerden çıkması masalların gençlerin dünyasında pek fazla yer almadığını göstermekte. Sonuçları incelediğimizde elde ettiğimiz bulgular ışığında diyebiliriz ki;

1. İlk 5 sırayı alan çizgi film ve masallar, hep bir fiziki güç ve bu güçten kurtulmanın yollarını farklı manevralarla arayan kişileri ele almaktadır.

2. Yapılan araştırmalar, bir yöntem olarak öğrenmek ve bilgilenmek için kitap ve dergi ya da diğer herhangi bir yazılı obje üzerinden okumayı tercih eden çocukların sayısının dünyanın hemen her ülkesinde hızla azaldığını (Sevgisunar, 2017, s. 15), çocukların oyun ve diğer sosyal etkinliklere ayırdıkları zamandan daha fazlasını televizyon ve çizgi filmlere ayırmakta olduklarını (Aral & Aktaş, 1997; Özdemir Adak & Ramazan, 2012) ve televizyon izleme sürelerinin kitap okuma sıklıklarından daha fazla olduğunu ortaya koymaktadır (Alver & Gül, 2005). Günümüzde hem yetişkinler hem de çocuklar, televizyon ve diğer bilişim teknolojileri karşısında çok fazla vakit geçirmekte (Özyürek vd., 2018) bununla birlikte eski tarz eğlence anlayışı değişerek yeni eğlence araçları yaygınlık kazanmaktadır. Eski masallar unutulmuş ve kurgulanan yeni masalların birçoğu beyaz perdeye aktarılmıştır (Karakaş, 2017, s. 266; Uçak, 2010, s. 81). Günümüzde çizgi filmler çocuklar için geçmişin masal ve hikâye anlatımlarının yerini almış, hatta daha ileri gitmiş durumdadır (Cebeci & Demir, 2018, s. 303). Masal anlatılır bir tür olmaktan çok artık dinlenir, izlenir, okunur bir türe dönüşmüştür. Bu yüzden televizyonun günümüzün masal ve hikâye ihtiyacını karşılıyor olduğu iddia edilmektedir (Halk Masalları, 2019). Buna paralel olarak günümüzde masalları konu alan çizgi filmlerin sayıları gittikçe artmaktadır (Şenol vd., 2016) ve çizgi filmler çocuklar açısından günümüzde de hala revaçtadır (Sevgisunar, 2017, s. 13).

Çocuklara, ihtiyaç duydukları teşvik ve destek verilmezse, büyüyüp marjinal yetişkinler haline geleceklerdir. Muhakkak ki sağlıkları, okuryazarlıkları ve fiziksel yetenekleri çok önemlidir. Ancak sosyal refahları için duygusal ve ahlaki zekâlarının gelişimi de çok önemlidir. Çocukların sağlıklı bedenlere, eğitilmiş beyinlere ve sosyal amaçlarını anlamaya ihtiyaçları vardır. Şüphesiz televizyonun burada oynayacağı olumlu bir rolü olabilir (Hargrave & Livingstone, 2009, s. 55). Bununla birlikte yapılan araştırmalar çocukların gelecek başarısının kitap okuma alışkanlıkları ile okullarında ve özellikle de evlerinde erişimlerinde olan kitapların sayısı ile bağıntılı olduğunu ortaya koymaktadır. Ülkemizde okumaya verilen önem değerlendirildiğinde, gerek basılan kitap sayısı, gerekse kişi başına düşen kitap sayısı göz önüne alındığında, yani daha üretim aşamalarında dünya sıralamasının çok altlarında yer almakta olduğumuz görülmektedir (Pembecioğlu, 2013, s. 21).

Çocukların bilgi ve sezgiyle donatılabilmelerinin yolu kitaplardan geçmektedir. Çocuk yaşlardan itibaren elde edilen okuma alışkanlığı, çocukların hayal güçlerini geliştirmesi yanı sıra onları bilgi ve sezgiyle donatarak sosyal bilişsel gelişimlerine de katkıda bulunmaktadır. Bu yüzden çocuklarda okuma alışkanlığının artırılmasının hem okullarda, hem de ailede teşvik edilmesi gerektiğine inanıyoruz.

3. Yapılan araştırmalar günümüzde çocuk ve gençlerin bilgisayar karşısında çok fazla zaman geçirdiklerini ve bilgisayarı daha çok oyun oynamak için kullandıklarını ortaya koymaktadır (Aktaş Arnas, 2005; Cömert & Güven, 2016; DeBell & Chapman, 2006: v). göstermektedir. Doktora düzeyindeki öğrenciler bile çizgi filmlerdeki fiziki güçten söz ederlerken gelecek nesilleri oluşturacak çocukların bu denli şiddet içeren oyunlardan etkilenmemeleri ve fiziki güç uygulamaları mümkün görünmemektedir. Bu da şiddetin toplumda ne denli yaygın olacağına ve gelecek nesillerin gücü fiziki güç ile bağdaştıracaklarına işaret etmektedir.

KAYNAKLAR

- Akdeniz, S. (2007). Bir “Masal Metinleri İnceleme Modeli” Önerisi ve Uygulaması. S. Sever (Ed.), II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyum Bildiri Kitabı içinde (179-187). Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Aktaş Arnas, Y. (2005). 3-18 Yaş Grubu Çocuk ve Gençlerin İnteraktif İletişim Araçlarını Kullanma Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi, The Turkish Online Journal of Educational Technolog, (4/4), 59-66.
- Alver, F. Gül, A.A. (2005). Çocukların Medya Kullanımı. 2. Uluslararası Çocuk ve İletişim Konferansı. İstanbul Üniversitesi.
- Aral, N., Aktaş, Y. (1997). Çocukların Televizyon ve Diğer Etkinliklere Harcadıkları Sürenin İncelenmesi, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 13, 99-105.
- Arı, R. (2005). Gelişim ve Öğrenme. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Artun, İ. (2012). Masallarda ve Animasyonlarda Ortak Anlatılar – Kadın Kimliğinin Yeniden İnşası, <http://iletisim.ieu.edu.tr/karine/?p=283>, [Erişim Tarihi, 20.11.2014].
- Baruch, Y. (2009). Once Upon a Time There Was an Organization... Organizational Stories as Antitheses to Fairy Tales, Journal of Management Inquiry, (18/1), 15-25.
- Bettelheim, B. (1989). The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales. NewYork: Vintage Books.
- Bilkan, A.F. (2001). Masal Estetiği. İstanbul: Timaş Yayınları.
- Can, A. (1995). Okulöncesi Çocuklara Yönelik Televizyon Programları İçinde Çizgi Filmlerin Çocukların Gelişimine ve İletişimine Etkileri, Yayımlanmamış Doktora Tezi, T.C. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo-Televizyon Anabilim Dalı, İstanbul.
- Caro, R.A. (2006). Lessons in Power: Lyndon Johnson Revealed. A Conversation with Historian Robert A. Caro, Harvard Business Review, (84/4), 47-52.
- Cebeci, S., Demir, R. (2018). 4 – 6 Yaş Grubu Çocukların Çizgi Filmlerden Etkilenme Durumları, Jass Studies - The Journal of Academic Social Science Studies, 67, 291-306.
- Clegg, S.R., Courpasson, D., Phillips, N. (2006). Power and Organizations. London: Sage Publications.
- Colarusso, C.A. (1992). Child and Adult Development: A Psychoanalytic Introduction for Clinicians. New York: Springer Science+ Business Media.
- Cömert, S., Güven, G. (2016). Çocukların Bilgisayar Kullanım Sıklıkları, Bilgisayar Kullanım Amaçları ve Bilgisayarda Tercih Ettikleri Oyun Türlerinin İncelenmesi, Journal of International Management, Educational and Economics Perspectives, (4/1), 31-37.
- DeBell, M., Chapman, C. (2006). Computer and Internet Use by Students in 2003 Statistical Analysis Report. <https://nces.ed.gov/pubs2006/2006065.pdf> [Erişim Tarihi, 30.09.2018]
- Demir, S. (2011). Günümüzün Masalları Olan Çizgi Filmlerde Millilik Neden Önemlidir?, <http://www.yenimakale.com/gunumuzun-masallari-olan-cizgi-filmlerde-millilik-neden-onemlidir.html#ixzz3JaqiqYfi>, [Erişim Tarihi, 25.11.2014]
- Dilidüzgün, S. (1996). Çağdaş Çocuk Yazını - Yazın Eğitime Atılan İlk Adım, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları Ltd. Şti.

- Dökmen, Ü. (1985). Grimm ve Türk Halk Masallarındaki Davranış Modellerinin Operant Şartlanma ve Denetim Odağı Açısından İncelenmesi. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 17, 185-209.
- Fedakar, P. (2011). Çizgiyi Aşanlar: Cille Türk Mitolojisinin Çizgi Filmde Kullanılması ve Çizgi Filmle Aktarılması, Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi, (11/1), 107-119.
- Feyzioğlu, Y. (2007). Masallar Çocuklar İçin Neden Gereklidir? S. Sever (Ed.), II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyum Bildiri Kitabı içinde (831-843). Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Flynn, F.J., Gruenfeld, D., Molm, L.D., Polzer, J.T. (2011). Social Psychological Perspectives on Power in Organizations, Administrative Science Quarterly, (56/4), 495-500.
- Gandhi, M. (2000). The Words of Gandhi - Selected and with an Introduction by Richard Attenborough. USA: Newmarket Press.
- Glasser, W. (2002). Kişisel Özgürlüğün Psikolojisi: Seçim Teorisi. İstanbul: Hayat Yayıncılık.
- Gökçearslan, A. (2010). Batı Kökenli Çizgi Filmlerde Irkçı, Kapitalist ve Ayrımcı İdeolojik Söylem, e-Journal of New World Sciences Academy Fine Arts, (5/4), 365-373.
- Görgü, A. T. (2007). Masalların Çocuğun Bilişsel ve Duyuşsal Gelişimine Katkısı. S. Sever (Ed.), II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyum Bildiri Kitabı içinde (537-544). Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Greene, R., Elffers, J. (2010). İktidar - Güç Sahibi Olmanın 48 Yasası (8. Basım). İstanbul: Altın Kitaplar.
- Guinote, A. (2007). Behaviour Variability and the Situated Focus Theory of Power, European Review of Social Psychology, (18/1), 256-295.
- Güler, D.A. (2013). Soyutun Somutlaştırılması: Çizgi Filmlerin Kültürel İşlevleri, I. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi Bildiriler Kitabı, 207-217.
- Gürel, E., Alem, J. (2010). Postmodern Bir Durum Komedi Üzerine İçerik Analizi: Simpsonlar, Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, (3/10), 332-347.
- Halk Masalları (2019). Halk Masalları. Ankara: Murat Yayınları.
- Hargrave, A.M., Livingstone, S. (2009). Harm and Offence in Media Content: A review of the Evidence. Bristol, UK: Intellect Books.
- Harms, P.D., Spain, S.M. (2016). Children's Stories as a Foundation for Leadership Schemas: More than Meets the Eye. C. Peus, S. Braun, B. Schyns (Ed.) Leadership Lessons from Compelling Contexts içinde (301-325). UK: Emerald Group.
- Holloway, J. (2006). İktidar Olmadan Dünyayı Değiştirmek. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Işık, N. (2012). Türk Masal Kahramanlarının Yolculuktan Olgunluğa Değişim Süreci, Türk Dünyası Araştırmaları, 200, 1-18.
- Kakırman Yıldız, A. (2017). Okul Öncesi Dönem Çocuğunun Eğitim ve Gelişiminde Kitabın Rolü ve Bu Süreçte Anaokulu Kütüphanelerinin Gerekliliği, International Journal of Social Sciences and Education Research, (3/3), 792-802.
- Karakaş, R. (2017). Evvel Zaman İçinden Çağdaş Zamanlara Uzanan Bir Yolculuk Arapça Anlatılan Bir Siirt Masalı: Hezalok ile Delalok, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 9, 259-276.

- Kelley, J.E. (2008). Power Relationships in Rumpelstiltskin: A Textual Comparison of a Traditional and a Reconstructed Fairy Tale, *Children's Literature in Education*, 39, 31–41.
- Ker Dinçer, M., Yılmazkol, Ö. (2007). Televizyon: Çocuklara Gerçek Hayatı Şiddetle Öğreten Çağdaş Masal Anlatıcısı. Selda İçin Akçalı. (Ed.) *Çocuk ve Medya – Önce Çocuklar Düşlesin Diye... içinde* (189-207). Ankara: Ebabil Yayıncılık.
- Koç Erdamar, G. (2013). Sosyal Öğrenme Kuramı. A. Ulusoy (Ed.). *Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi* (207-243). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Korkmaz, İ. (2009). Sosyal Öğrenme Kuramı. B. Yeşilyaprak (Ed.). *Eğitim Psikolojisi – Gelişim, Öğrenme ve Öğretim içinde*. Ankara: Pegem Akademi.
- Lüthi, M. (1996). Halk Masallarında Yüzeysellik (Çev: F. Gülay Mirzaoglu), *Milli Folklor*, (4/29-30), 81-91.
- Maslow, A. (1954). *Motivation and Personality*, NewYork: Harper Bow.
- McClelland, D.C. (1975). *Power: The Inner Experience*. Oxford, UK: Irvington.
- Mintzberg, H. (1983). *Power in and around Organizations*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, Inc.
- Oral, Z. (1976). 10. Ölüm Yılında Walt Disney: Canlandırma Sineması + Yeni Bir Endüstri + Fantastik Bir Dünya, *Milliyet Sanat Dergisi*, 205, 8-12.
- Ormrod, J.E. (2013). *Öğrenme Psikolojisi*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- 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.
- Öcel, N. (2002). *İletişim ve Çocuk – İletişim Ortamlarında Çocuk Reklam ve Etkileşimi*, İstanbul: İ.Ü. İletişim Fakültesi Yayınları.
- Özdemir Adak, A., Ramazan, O. (2012). Çizgi Filmlerin Çocukların Davranışları Üzerindeki Etkisinin Anne Görüşlerine Göre İncelenmesi, *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 35, 157-173.
- Özgökbil Bilis, P. (2011). *Çizgi Filmlerde Temsil Edilen Toplumsal Değerler Sistemi*. T.C. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Özön, N. (1981). *Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Özyürek, A., Kaya, B., Yeşil, Z., Karadaş, İ. (2018). Keloğlan Masalları Çizgi Filminin Değerler Açısından İncelenmesi, *Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4, 1-11.
- Pembecioğlu, N. (2013). TRT Çocuk / Çocuklar İçin Eğitim Hedeflerinin Eğlenceli İçeriğe Dönüşmesi Sürecinin Araştırılması. 1. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi Bildiriler Kitabı I. 473-511.
- Pfeffer J. (2010). *Güç-Nasıl Kazanılır, Nasıl Elde Tutarsınız*. İstanbul: MESS Yayınları.
- Postman, N. (1994). *Televizyon: Öldüren Eğlence*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Propp, V. (2011). *Masalın Bilimbiçimi*. İstanbul: Türkiye İşbankası Kültür Yayınları.
- Püsküllüoğlu, A. (2007). *Türkçe Sözlük*. İstanbul: Can Sanat Yayınları.
- Reffo, G., Wark, V. (2016). *Liderlik ve Politik Zekâ PQ*. (Çev. Ahmet Aksoy), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Salancik, G.R., Pfeffer, J. (1977). Who Gets Power and How They Hold on to it: A Strategic-Contingency Model of Power, *Organizational Dynamics*, (5/3), 2-21.

- Salkind, N.J. (2004). *An Introduction to Theories of Human Development*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Sevgisunar, M.K. (2017). Günümüzde Çocuk Edebiyatı ve Gerçeklik, *Eğitim Bilim Toplum Dergisi*, (15/60), 10-24.
- Şenler, F. (2005). Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye’deki Yansımaları, *Türkiyat Araştırmaları*, 3, 99-114.
- Şenol, D., Erdem, S., Uzun, Z., Erdem, E. (2016). Toplumsal Cinsiyetin Bir Aktarım Aracı Olarak Çizgi Filmler: Sindirella ve Pamuk Prenses Örneği, *Kadem Kadın Araştırmaları Dergisi*, (2/2), 62-87
- Şirin, M. R. (1998a). *Masal Atlası*, İstanbul: İz Yayıncılık.
- Şirin, M. R. (1998b). *99 Soruda Çocuk Edebiyatı*. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.
- Şirin, M. R. (1999). *Televizyon, Çocuk ve Aile*. İstanbul: İz Yayıncılık.
- Tenèze, M.L. (1970). *Approches de nos traditions orales*. Paris: Maisonneuve et Larose.
- Tevrüz, S. (2012b). Öğrenme: Alışkanlık Kazanma. S. Tevrüz, İ. Erdem, T. Bozkurt (Ed.) *Davranışlarımızdan Seçmeler: Örgütsel Yaklaşım içinde* (87-128).
- Tutar, H. (2012). *Sosyal Psikoloji – Kavramlar ve Kuramlar*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Uçak, S. (2010). *Masalsız Toplum ve Okulda Değerler Eğitimi*, II. Ulusal Öğretmenim Sempozyumu Bildiriler Kitabı, 27 Kasım 2010, İstanbul: İstanbul Gönüllü Eğitimciler Derneği.
- Winter, D.G. (1973). *The Power Motive*. New York: Free Press.
- Winter, D.G. (1992). *Power Motivation Revisited*. Smith, C.P., Atkinson, J.W., McClelland, D.C., Veroff, J. (Ed.) *Motivation and Personality: Handbook of Thematic Content Analysis içinde* (301-310). Cambridge: Cambridge University Press.
- Wrong, D.H. (1997). *Power: Its Forms, Bases, and Uses*, New Brunswick: Transaction Publishers.
- Yağmurlu, B. (2012). Çocuklukta Sosyal Gelişim, Z. Cemalcılar (Ed.), *Psikolojiye Giriş içinde* (132-158), Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Yazgan İnanç, B., Yerlikaya, E.E. (2009). *Kişilik Kuramları*. Ankara: Pegem Akademi.
- Yılmaz, M. (2013). Fantezi ve Ben Uyumu: Masalların “Ben” Psikolojisinin Gelişimi Yönünden Değerlendirilmesi, *Akademik Araştırmalar Dergisi*, 57, 121-136.
- Zaleznik, A. (1970). Power and Politics in Organizational Life, *Harvard Business Review*, (48/3), 47-60.
- Zipes, J. (2006a). *Fairy Tales and the Art of Subversion The Classical Genre for Children and the Process of Civilization*. New York: Routledge.
- Zipes, J. (2006b). *Why Fairy Tales Stick: The Evolution and Relevance of a Genre*. New York: Routledge.

Research Article

Masallar ve Çizgi Filmlerde Güç Elde Etme Stratejileri

Power Attaining Strategies in Fairy Tales And Cartoons

Elif BİLGİNOĞLU Dr., İstanbul/Türkiye, elifb@ada.net.tr https://orcid.org/0000-0003-1481-0170	İnci ERDEM ARTAN Prof. Dr., Marmara Üniversitesi, İşletme Fakültesi, İşletme Bölümü, İstanbul/Türkiye, iartan@marmara.edu.tr https://orcid.org/0000-0002-1465-8650
---	--

Extensive Summary

The present study is designed to investigate how power attaining strategies are handled in fairy tales and cartoons and passed on to children.

In the first step of the research, for 3 years PhD students who took “Power and Politics in Organizations” course in Marmara University Institute of Social Sciences Management and Organization Department were asked to indicate the tales and/or cartoons that remind them of 17 power attaining strategies which are handled in class. These strategies are reason, friendliness, coalition, assertiveness, higher authority, sanction, exchange, consultation, inspirational appeal, maneuverability, make a quick showing, communication, controlling access to information, developing allies, creating resources, charisma, humility. In the second step of the research, each student was asked to find at least 3 fairy tales or cartoons and explain in which part of the fairy tale or cartoon the strategy takes place. In this context, 40 students linked 60 fairy tales and/or cartoons with power strategies. After eliminating similar ones, 9 fairy tales and 12 cartoons were left. These findings are presented in Table 1. The representation of power through heroes in fairy tales and cartoon was analyzed through this selected sample.

Table 1. Fairy Tales and Cartoons

Tom and Jerry
The Smurfs
Popeye, the Sailor
He-Man and the Masters of the Universe
Voltron: Defender of the Universe
Hansel and Gretel (The Brothers Grimm)
The Wolf and the Seven Young Goats (The Brothers Grimm)
Lucky Luke
Snow White and the Seven Dwarfs (The Brothers Grimm)
Cinderella (Charles Perrault)
Teenage Mutant Ninja Turtles
The Sleeping Beauty (The Brothers Grimm)

Little Red Riding Hood (The Brothers Grimm)
The Ugly Duckling (Hans Christian Andersen)
The Tortoise and the Hare (Aisopos)
The Fox and the Crow (Aisopos)
Captain America
Batman
Ironman
Avatar
Pokémon

According to the responses of the participants, we have created a table which includes the power attaining strategies and in which part of fairy tales and cartoons they are handled. These findings are presented in Table 2.

Table 2. Power Attaining Strategies in Fairy Tales and Cartons

<i>Power Attaining Strategies</i>	<i>Power Attaining Strategies in Fairy Tales and Cartons</i>
1. <i>Reason</i>	Hansel and Gretel, Little Red Riding Hood, Cinderella
2. <i>Friendliness</i>	Snow White and the Seven Dwarfs
3. <i>Coalition</i>	Hansel and Gretel, Cinderella, Lucky Luke, The Smurfs, Snow White and the Seven Dwarfs, Batman, Voltron: Defender of the Universe, Iron Man, Pokémon, Avatar, He-Man and the Masters of the Universe, Teenage Mutant Ninja Turtles
4. <i>Assertiveness</i>	The Wolf and the Seven Young Goats, He-Man and the Masters of the Universe, Snow White and the Seven Dwarfs
5. <i>Higher authority</i>	The Smurfs, Pokémon
6. <i>Sanction</i>	The Sleeping Beauty
7. <i>Exchange</i>	Snow White and the Seven Dwarfs
8. <i>Consultation</i>	Iron Man
9. <i>Inspirational appeal</i>	Captain America, Batman, Iron Man, Avatar
10. <i>Maneuverability</i>	Lucky Luke, Tom and Jerry, Popeye, The Sailor, The Fox and the Crow, The Tortoise and the Hare
11. <i>Make a quick showing</i>	Cinderella, The Ugly Duckling, The Sleeping Beauty, Popeye, the Sailor, Avatar, Captain America
12. <i>Communication</i>	Snow White and the Seven Dwarfs, The Smurfs
13. <i>Controlling access to information</i>	The Smurfs, Snow White and the Seven Dwarfs, Iron Man
14. <i>Developing allies</i>	Captain America, He-Man and the Masters of the Universe
15. <i>Creating resources</i>	Batman, Iron Man, Captain America, The Smurfs, Avatar
16. <i>Charisma</i>	Batman, Iron Man, Captain America
17. <i>Humility</i>	Batman, Iron Man, Captain America

After this step of the study was completed, we briefly explained the power attaining strategies that are handled in the study and created a new table. We have made another table of the fairy tales and cartoons that are handled in the study. Then we distributed these two tables to the Business Administration Department 4th grade students who took Organizational Behavior course

and asked them to match which strategies take place in cartoons and / or tales. Based on the answers from 150 students, we created the frequency table which is presented in Table 3. During our study we have found out that these fairy tales also exist as cartoons. This showed us that the participants are influenced by cartoons more than they are influenced by fairy tales.

Table 3. Frequency of Power Attaining Strategies in Fairy Tales and Cartoons

<i>Fairy Tales and Cartoons</i>	<i>Frequency</i>
Tom and Jerry	16
The Smurfs	14
Popeye, the Sailor	12
He-Man and the Masters of the Universe	12
Voltron: Defender of the Universe	9
Captain America	8
Batman	7
Ironman	7
Hansel and Gretel (The Brothers Grimm)	7
Avatar	6
The Wolf and the Seven Young Goats (The Brothers Grimm)	6
Lucky Luke	6
Snow White and the Seven Dwarfs (The Brothers Grimm)	5
Cinderella (Charles Perrault)	4
Pokémon	4
Teenage Mutant Ninja Turtles	3
The Sleeping Beauty (The Brothers Grimm)	3
Little Red Riding Hood (The Brothers Grimm)	3
The Ugly Duckling (Hans Christian Andersen)	2
The Tortoise and the Hare (Aisopos)	2
The Fox and the Crow (Aisopos)	1

The results of the study reveal that “power” is the main theme hidden in many fairy tales that we read and cartoons that we watched in our childhood. Since almost all of the examples are given out of cartoons, the results also reveal that fairy tales do not take much place in the world of young people.