

**T.C.
HASAN KALYONCU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI ANABİLİM DALI**



ÇİZGİ ROMANLARDA KÜYERELLEŞME; MANGA ÇİZGİ ROMANI

Nursena BESNİLİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

GAZİANTEP - 2025



LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ YÜKSEK LİSANS TEZ KABUL VE ONAY FORMU

Görsel İletişim Tasarımı Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans öğrencisi **Nursena BESNİLİ** tarafından hazırlanan “**Çizgi Romanlarda Küyerelleşme; Manga Çizgi Romanı**” başlıklı tez, **21 / 07 / 2025** tarihinde yapılan savunma sınavı sonucu **başarılı** bulunarak jürimiz tarafından **Yüksek Lisans Tezi** olarak kabul edilmiştir.

<u>Görevi</u>	<u>Unvanı, Adı ve Soyadı</u>	<u>Kurumu/Üniversitesi</u>	<u>İmzası:</u>
Tez Danışmanı	Doç. Dr. Atiye GÜNER	Hasan Kalyoncu Üniversitesi	
Jüri Başkanı	Dr. Öğr. Üyesi Buket AKDEMİR DİLEK	Hasan Kalyoncu Üniversitesi	
Jüri Üyesi	Doç. Dr. Gönül CENGİZ	Başkent Üniversitesi	

Bu tez Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen yukarıdaki jüri üyeleri tarafından uygun görülmüş ve Enstitü Yönetim Kurulu kararı ile onaylanmıştır.

Doç. Dr. Ufuk AKBAŞ
Enstitü Müdürü

TEZ BİLDİRİMİ

Bu tezdeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edildiğini ve tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını bildiririm.

DECLARATION PAGE

I hereby declare that all information in this document has been obtained and presented in accordance with academic rules and ethical conduct. I also declare that, as required by these rules and conduct, I have fully cited and referenced all material and results that are not original to this work.

Nursena BESNİLİ

Tarih:

**HASAN KALYONCU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI ANABİLİM DALI**

**ÇİZGİ ROMANLARDA KÜYERELLEŞME; MANGA ÇİZGİ
ROMANI**

Nursena BESNİLİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Danışman
Doç. Dr. Atiye GÜNER**

ÖZET

Küyerelleşme, küresel ve yerel kültürel öğelerin karşılıklı etkileşim içinde dönüştüğü bir süreçtir. Bu süreç küreselleşmenin, kültürleri homojenleştiren tek yönlü bir akış olmadığı; yerel kimliklerin küresel düzlemde yeniden üretildiği, biçimlendiği ve çoğu zaman direnç gösterdiği bir dinamik olarak anlaşılmasını sağlar. Küyerelleşme yaklaşımı, kültürel ürünlerin tek biçimli bir küresel yapı içinde erimedığını, aksine yerel bağlamlarla bütünleşerek yeni anlamlar kazandığını savunur. Bu çerçevede, medya ürünleri ve görsel anlatılar, küyerelleşmenin en görünür örneklerinden biri olarak değerlendirilmelidir. Bu çalışma, Japon manga çizgi romanlarının küresel dolaşımdaki konumunu küyerelleşme kuramı çerçevesinde incelemeyi amaçlamaktadır. Kültürel küreselleşmenin bir ürünü olarak değerlendirilen mangalar, yalnızca Japon kültürel sembollerini içermekle kalmayıp, farklı toplumlarda yeniden anlamlandırılarak yerel kültürel öğelerle harmanlanmakta ve bu yönüyle küyerel bir yapıya bürünmektedir. Araştırmada küyerelleşme, sadece yerel olanın küresel karşısında korunması değil; yerel ve küreselin etkileşim içinde dönüştüğü bir süreç olduğu vurgulanmaktadır. Çalışmada nitel yöntem benimsenmiş, “Astro Boy”, “Kaptan Tsubasa”, “Akira”, “Dragon Ball” ve “Pokemon” gibi manga örnekleri üzerinden kültürel temsiller, sembolik etkileşim biçimleri ve görsel anlatım stratejileri analiz edilmiştir. Bu eserlerin sadece Japon toplumunun değerlerini yansıtmadığı, aynı zamanda küresel ölçekte tüketilen ortak bir anlatı zemini sunduğu görülmektedir. Medya teknolojilerinin ve dağıtım stratejilerinin etkisiyle, manga anlatıları farklı coğrafyalarda farklı alımlama biçimlerine konu olmakta; bu da manga kültürünün çok merkezli bir yapıya evrilmesine neden olmaktadır. Manga çizgi romanları küyerelleşmenin kültürel çoğulluk, melezleşme ve etkileşim ilkelerini somutlaştıran anlatılar olarak değerlendirilmektedir. Çalışma bu bağlamda yalnızca manga özelinde değil; görsel kültür, medya, tasarım ve kültürel kuramlar arasındaki ilişkiyi incelemek isteyen araştırmacılara da katkı sağlamayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Manga, Küyerelleşme, Sembolik Etkileşimcilik, Kültürel Temsil

HASAN KALYONCU UNIVERSITY
GRADUATE EDUCATION INSTITUTE
DEPARTMENT of VISUAL COMMUNICATION DESIGN

GLOCALIZATION IN COMICS; MANGA COMICS

Nursena BESNİLİ

MASTER THESIS

Advisor
Assoc. Prof. Dr. Atiye GÜNER

ABSTRACT

Glocalization is a process through which global and local cultural elements mutually interact and transform. It challenges the notion of globalization as a one-way homogenizing force by emphasizing that local identities are re-produced, reshaped, and often show resistance within global contexts. The glocalization approach asserts that cultural products do not dissolve into a uniform global structure but rather gain new meanings by integrating with local contexts. In this regard, media products and visual narratives are among the most visible examples of glocalization. This study aims to examine the position of Japanese manga comics within global circulation through the lens of glocalization theory. Considered a product of cultural globalization, mangas not only incorporate Japanese cultural symbols but are also reinterpreted in various societies by blending with local cultural elements, thereby acquiring a glocal character. The research highlights that glocalization is not merely about preserving the local in the face of the global, but rather about the dynamic transformation born from their interaction. Adopting a qualitative methodology, the study analyzes cultural representations, symbolic interaction forms, and visual storytelling strategies through selected manga works such as *Astro Boy*, *Captain Tsubasa*, *Akira*, *Dragon Ball*, and *Pokémon*. These works are found to reflect not only the values of Japanese society but also offer a common narrative platform consumed on a global scale. With the influence of media technologies and distribution strategies, manga narratives are received differently across geographies, leading to the evolution of manga culture into a multi-centered structure. Manga comics are thus regarded as narratives that embody the principles of cultural plurality, hybridity, and interaction characteristic of glocalization. In this context, the study aims to contribute not only to manga-specific literature but also to researchers interested in the intersection of visual culture, media, design, and cultural theory.

Keywords: Manga, Glocalization, Symbolic Interactionism, Cultural Representation

ÖNSÖZ

Okumanın her türü, bireyin dünyaya bakış açısını şekillendiren ve düşünsel, duygusal gelişimini destekleyen önemli bir etkinliktir. Kitaplar, dergiler, makaleler veya dijital içerikler, insanlara bilgi sunmanın yanı sıra, farklı bakış açıları kazandırarak sosyal ve psikolojik açıdan etkili bir iletişim aracı olur.

Bireyler, gelişim süreçlerinde, bulundukları kültürlerden, toplumlardan ve edindikleri tecrübelerle hayatlarını şekillendirir. Zamanla, belirli semboller ve değerlere anlamlar yükler; bu anlamlar, başkası için önemsiz olan olgular, bireyler arasında değişkenlik gösterebilir. Manga çizgi romanlarının okunması, bireyler için çoğu zaman sembolere ve simgelere anlamlar yüklemeyi içerir. Bu süreç, söz konusu kültürün niteliğini ve yapısını anlamayı, aynı zamanda farklı yollarla iletişim kurmayı sağlar.

Bu nedenle, manga sanatının evrensel dilini anlamak, bireysel sembollerin değerlerine odaklanmak ve uluslararası kültüre olan etkilerini incelemek, bu tezin araştırma amacını oluştururken, benim için de sanat deneyimine ve kültürel dönüşüme dair derin bir anlam kazandırmıştır.

Bu araştırmanın gerçekleştirilmesinde bana yardımcı ve destek olan değerli tez danışmanım Doç. Dr. Atiye GÜNER'e, çalışmam boyunca bilgi birikimleriyle destekleyici olan tüm arkadaşlarıma ve öğrenim hayatım boyunca bana desteklerini esirgemeyen, yol gösterici olan, yapıcı yaklaşımlarıyla beni cesaretlendiren tüm hocalarıma teşekkürlerimi sunarım.

Nursena BESNİLİ
Gaziantep - 2025

İÇİNDEKİLER

TEZ BİLDİRİMİ	iii
DECLARATION PAGE	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ŞEKİLLER LİSTESİ	ix
ÇİZELGE LİSTESİ.....	xi
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Materyal ve Yöntem	6
1.2. Araştırmanın Amacı.....	7
1.3. Araştırmanın Önemi	8
1.4. Araştırmanın Konusu.....	8
1.5. Araştırmanın Evren ve Örneklemi	9
1.6. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları.....	11
1.7. Araştırmanın Veri Toplama ve Analiz Yöntemleri	11
1.8. Araştırmanın Problemi ve Alt Problemleri.....	11
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	13
2.1. Küreselleşme Kavramı.....	13
2.1.1. Küreselleşmenin teknolojik boyutu	15
2.1.2. Küreselleşmenin siyasi boyutu	17
2.1.3. Küreselleşmenin ekonomik boyutu	17
2.2. Küreselleşmenin Kültürel Boyutu	18
2.2.1. Kreolleşme	21
2.2.2. Senkretizm	21
2.2.3. Melezlik (hybridty)	22
2.2.4. Yerelleşme	23
2.3. Küyerelleşme Kavramı	25
2.3.1. Küyerelleşme Örnekleri	28
2.4. Çizgi Roman	32
2.4.1 Tarihsel gelişim süreci	34
2.5. Küyerelleşme Sürecinde Manga Sanatı	39
2.5.1. Japonya’da Manga	47
2.5.2. Güney Kore’de Manga.....	52
2.5.3. Amerika Birleşik Devletleri’nde Manga.....	54
2.5.4. Fransa’da Manga.....	56

2.5.5. İtalya’da Manga	59
2.5.6. Brezilya’da Manga.....	61
2.5.7. Almanya’da Manga.....	64
2.5.8. Türkiye’de Manga.....	65
2.6. Çizgi Romanda Sembolik Etkileşimcilik.....	67
2.6.1. Biçimbilimsel Çözümleme Yaklaşımı	69
2.6.2. Sosyo-Kültürel Semboller ve Etkileşimi	71
2.7. Dijitalleşmenin Çizgi Romana Etkisi	74
2.7.1. Küyerelleşme sürecinde teknolojik etkiler	76
3. BULGULAR.....	78
3.1. Astro Boy	79
3.2. Kaptan Tsubasa.....	86
3.3. Akira	96
3.4. Dragon Ball.....	105
3.5. Pokemon	112
3.6. Mangaların Yerel Unsurları ve Karşılaştırmalı Analizi.....	122
4. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	125
KAYNAKÇA.....	130
ÖZGEÇMİŞ	143

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1.1. Osamu Tezuka, “The Tale Of Tonkara Valley” (1957)	4
Şekil 2.1. IKEA, yerel, kalabalık mutfak tasarımları	28
Şekil 2.2. 2024 Ramazan ayı coca-cola reklamı.....	29
Şekil 2.3. Hayao Miyazaki “Spirited Away” (2001)	31
Şekil 2.4. William Hogarth “A Harlot’s Progress” (1731).....	34
Şekil 2.5. Richard F. Outcalt, “The Yellow Kid” (1894)	36
Şekil 2.6. Action Comics (DC) “Superman” (1938)	38
Şekil 2.7. Marvel Comics, “Spider-Man” (1962).....	39
Şekil 2.8. George McManus, Bringing Up Father (1913)	40
Şekil 2.9. Katsushika Hokusai, “Budist Rahipler” (1814)	41
Şekil 2.10. Yoshitaka Kiyama, “The Four Immigrants Manga” (1931).....	44
Şekil 2.11. Akira Toriyama, “Dragon Ball” (1984)	45
Şekil 2.12. Akimi Yoshida, “Banana Fish” (1985)	46
Şekil 2.13. Toba Sojo, “Choju-giga” ilk parşömen eseri (1053-1140).....	47
Şekil 2.14. Santo Kyoden, “Tokaidochu Hizakurige”, (1802)	48
Şekil 2.15. Osamu Tezuka, “Buddha” (1972)	55
Şekil 2.16. Osamu Tezuka, “Ribbon no Kishi” (Princess Saphir), (1953).....	57
Şekil 2.17. Katsuhiro Otomo, Akira (1990)	58
Şekil 2.18. Osamu Tezuka “Astro Boy” (1952)	59
Şekil 2.19. Pan Juvenil INC. Minami Keizi, “Tupazinho” V1.....	61
Şekil 2.20. Goseki Kojima, “Kozure Okami”, (Lobo Solitario) (1970).....	62
Şekil 2.21. Christina Plaka, “Yonen Buzz” (2005)	65
Şekil 2.22. Masashi Tanaka “Gon” (1990).....	66
Şekil 2.23. Jean Graton “Michele Vaillant” (1957).....	68
Şekil 2.24. Georges Remi, “Tenten” (1929) - biçimbilimsel anlamı	70
Şekil 2.25. Yuki Midorikawa, “Natsume’s Book of Friends” (2005) sosyo-kültürel anlamlar	72
Şekil 2.26. Keji Nakazawa “Barefoot Gen” (1973) – toplumsal kırılma	73
Şekil 3.1. Astro Boy, “Tetsuwan Atom” (1952).....	80
Şekil 3.2. Astro Boy manga sahnesi, (1952)	83
Şekil 3.3. “Astro Boy” (1952)	85
Şekil 3.4. “Kaptan Tsubasa” (1981)	89
Şekil 3.5. Kaptan Tsubasa “Genzo Wakabayashi”	90

Şekil 3.6. “Oliver Kahn” şapka sembolü.....	91
Şekil 3.7. “Akira” (1982).....	96
Şekil 3.8. Kanye West ve Kaneda, Akira kıyafet sembolü.....	98
Şekil 3.9. “Akira” Neo-Tokyo’nun sembolik unsurları.....	100
Şekil 3.10. “Akira” Tetsuo’nun dönüşümü	101
Şekil 3.11. “Akira” Tokyo Olimpiyatları sahnesi (1988).....	104
Şekil 3.12. “Dragon Ball” (1984)	106
Şekil 3.13. Dragon Ball “Son Goku,” Süper Saiyan formu.....	108
Şekil 3.14. Dragon Ball “Goku” 2020 Tokyo Olimpiyatları elçisi	109
Şekil 3.15. “Pokemon” (1997).....	113
Şekil 3.16. “Pokemon” (1997) – “kawaii” sembolleri.....	114
Şekil 3.17. “Pokemon” (1997) – Psyduck	115
Şekil 3.18. “Pokemon” (1997) – “Staryu” ve “Davut Yıldızı”	118
Şekil 3.19. “Pokemon” (1997) – Jynx	119

ÇİZELGE LİSTESİ

Çizelge 1.1. Araştırmanın örneklem tablosu	10
Çizelge 2.1. Kültürel kavramların küreselleşme sürecine etkisi ve bağlamı.....	19
Çizelge 2.2. Japon manga tarihindeki gelişmeler	50
Çizelge 3.1. Manga örneklerinde etkileşim ve kültürel temsil unsurları.....	78
Çizelge 3.2. Mangaların yerel unsurlar ve küyerelleşme bağlamında karşılaştırılması	123
Çizelge 4.1. Manga örneklerinin karşılaştırmalı ve tematik farklarının gösterimi.....	127



1. GİRİŞ

Kültür, zaman içinde öğrenilen ve toplumsal olarak aktarılan bir yapıdır. Bireylerin yaşam ve deneyimlerine anlam katan semboller, tasarımlar, tutumlar, inançlar ve değerlerden oluşur. Bu yapı, insanların çevreleri ile farklı kültürel kimliklere sahip bireylerle kurdukları ilişkilerde önemli rol oynamaktadır. (Latouche, 1993:62). Toplumsal yapılardaki dönüşümler ve değişen düzen, kolektif yapıyı da etkileyerek, kültürün küreselleşme sürecine uyum sağlamasına ve bu süreçte yeniden şekillenmesine neden olmuştur. İçinde bulunulan dünya ve toplumla kurulan ilişkilerde kültür, merkezi bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Genellikle eğlence sektörü ile ilişkilendirilen popüler kültür, eğlencenin ötesine geçen ve toplumsal yapıyı etkileyen niteliği, kültürün bu anlam kazandırıcı doğasıyla yakından ilişkilidir. Popüler kültür, toplumsal yaşamın tüm alanlarına nüfuz eden çeşitli metaforlar sunarak, bireylerin yaşadıkları dünya ile kurdukları ilişkileri biçimlendirmekte ve bu ilişkilere yön vermektedir (Aydın, 2015: 22). Kültür, bireylerin yaşamını anlamlandıran ve anlam üretimine katkı sağlayan pratikler bütünü olarak tanımlanabilir. Bu noktada kültürel yapının dönüşümünü yalnızca küreselleşme süreciyle açıklamak yeterli değildir. Küresel etkilerle birlikte yerel tepkilerin de kültürü biçimlendirmesi, bu iki sürecin etkileşimiyle ortaya çıkan küyerelleşme olgusunu anlamlı kılmaktadır.

Kitle iletişim araçlarının, özellikle de televizyon teknolojisinin yükselişiyle, iletişim biçimlerinde köklü bir dönüşüm yaşanmıştır. Günümüzde ise benzer bir dönüşüm, dijitalleşme süreçlerinde kapsamlı ve hızlı bir şekilde gerçekleşmektedir. Kitle iletişim araçları ve gelişmiş iletişim teknolojileri sayesinde bireyler, aynı coğrafi alanı paylaşma zorunluluğu olmadan birbirleri ile etkileşim kurabilmektedir. Dijitalleşme ile gelişen yeni iletişim biçimleri, kültürel yapı üzerinde derin bir etki yaratmaktadır. Bu bağlamda literatürde, dijitalleşme sürecine özgü yeni bir kültürel yapı olarak “dijital kültür” kavramının giderek daha fazla kabul gördüğü ve kültürel olguların da içinde önemli bir yer edindiği gözlemlenmektedir. Aynı zamanda dijitalleşmenin bağlamı ile artık kültür, yerelden ulusala bir hareketlilik göstererek, “uluslararası kültür” kavramını da ortaya çıkarmaktadır (Ercansungur ve Çetin, 2023: 571). Uluslararası kültür, toplumların birbirleri ile iletişim sürekliliğini arttırabilmesi ve kitle iletişim araçlarının da bu bağlamda benimsenmesine yol açmıştır. Tüm bu gelişmeler, kültürün artık sadece yerel ya da küresel düzlemde değil, bu iki yapının kesişiminde şekillendiğini ve

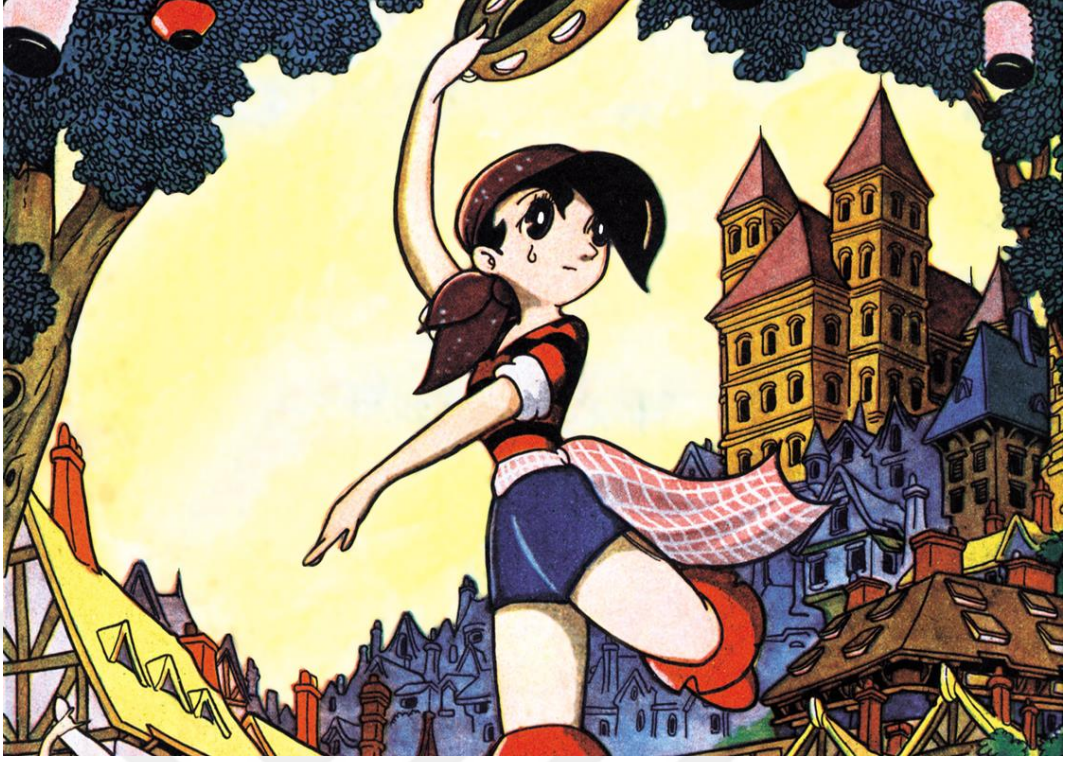
küyerelleşme olgusunun kültürel dönüşüm süreçlerinde daha belirleyici hale geldiğini göstermektedir.

Küreselleşme kavramı, dünyada meydana gelen son dönem gelişmeleri tanımlamak için sıkça kullanılan bir terimdir (Gelekçi, 2005: 263). Bazı yaklaşımlar küreselleşmeyi bir mit ve çok uluslu şirketlerin yürüttüğü bir propaganda stratejisi olarak değerlendirirken, bazıları ise ulusal sınırların ortadan kalktığı bir süreç olarak görmektedir (Atasoy, 2020: 30). Konuyla ilgili araştırmacıların en fazla üzerinde durduğu nokta, küreselleşme sürecinde dünyanın bir köşesinde meydana gelen olayların, diğer bölgelerdeki insanları çok kısa bir zaman içinde etkileyebilme gücüdür. Küreselleşme kavramı, bir yandan dünyanın fiziksel ve kültürel anlamda küçülmesine işaret ederken, diğer yandan küresel bir bilinç ve ortak bir dünya algısının güçlenmesi anlamına gelmektedir (Karahüseyinoğlu, 2007: 17). Bu bağlamda, küreselleşme, bireylerin ve toplumların karşılıklı etkileşime dayalı bir dünya düzeninde yer aldıklarını idrak etmeleriyle birlikte, kültürel yapının dönüşümünde de belirleyici bir rol üstlenmektedir. Ancak bu dönüşüm, yerel dinamiklerden bağımsız düşünülmemelidir; çünkü küreselleşmenin etkisi yerel yapılarla etkileşime girdiğinde asıl anlamını kazanmaktadır. Bu nedenle, kültürel düzeydeki dönüşüm süreçlerinin merkezinde küyerelleşme kavramı yer almalıdır.

Küyerelleşme, küresel süreçlerin yerel bağlamlara uyarlanması ve bu bağlamda yerel kültürlerin küresel etkilerle karşılıklı etkileşim içinde olması şeklinde tanımlanmaktadır. Yerel unsurlar, küreselleşme süreci ile daha fazla görünür hale gelmiştir. Bu durumun küresel-yerel ilişkisini güçlendirdiği kuvvetli bir ihtimaldir (Giddens ve Pierson, 1998: 106-108). Bu etkileşim, yeni ve karmaşık toplumsal süreçlerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır. Küreselleşme ve yerelleşme üzerine yapılan çalışmalar, küresel ve yerel dinamikler arasında karşılıklı bir etkileşim ve yeni bir uzlaşının oluştuğunu göstermektedir. Bu bağlamda, küresel yerel ilişkisi, küyerelleşme ve yerel içinde küresel gibi kavramlar, küresel ve yerel süreçlerin birbirlerini nasıl etkilediğini ve karşılıklı olarak nasıl biçimlendirdiğini açıklamak için kullanılmaktadır. Küresel düzeyde meydana gelen değişim ve gelişmeler, yerel koşullara özgü bir uyum sağlamaktadır. Bu durumun küresel ve yerel düzeyler arasında yeni bir iş bölümü, eklemlenme ve uzlaşının ortaya çıkmasına sebebiyet vermiştir (Saxenian, 1996: 159). Dolayısıyla küyerelleşme, küreselleşme ve yerelleşme arasında kurulan karşılıklı etkileşimlerin bir sonucu olarak ortaya çıkmakta ve kültürel yapının çok katmanlı bir biçimde yeniden şekillenmesini mümkün kılmaktadır.

Küreselleşme ve yerelleşme kavramlarından oluşan küyerelleşme, küresel ve yerel dinamiklerin arasında çok yönlü bağlantıların anlaşılmasına katkı sağlamaktadır. 1980'lerde bu terim, Japon iş dünyasında küresel bakış açısının yerel koşullara uyarlanması ifade etmek için kullanılmıştır. İş dünyasındaki bu yaklaşım, mikro pazarlama ile ilişkilendirilerek küresel ölçekte üretilen hizmetlerin farklı yerel pazarlar için entegre edilmesi ve pazarlanmasını vurgulamaktadır (Salazar, 2005: 630). Küresel bağlantıların artışı, kültür endüstrilerinde küresel standartlaşma çabalarını ve daha geniş ölçekli ekonomik yapıların ortaya çıkmasını beraberinde getirmektedir. Küresel kültürün yeni aktörleri, sınırların ortadan kalktığı bir dünyada, kültürel ürünlerin stratejik kontrolünü sağlamak ve küresel ölçekte standartlaşmış kültürel ürünler oluşturmak amacıyla yeniden yapılanmaktadır. Bu süreçte yerel ve özgün unsurlar, dünyanın çeşitli bölgelerinden toplanarak yeni bir kozmopolit pazarın hizmetine sunulmaktadır. Küyerelleşme hem kültürel üretim hem de pazarlama süreçlerinde yerel olanı küresel bağlamda yeniden anlamlandıran dinamik bir yapıya dönüşmüştür.

Yerel öğeler, kökenlerinden koparılıp, anlık ve yüzeysel bir küresel piyasa içinde biçimlendirilmekte fiziksel ve sosyal pazara sunulmaktadır. Küresel kültür de artan pazar ihtiyacının ve dijitalleşmenin sağladığı imkanlar sayesinde, yerel kültürün uluslararası kültüre uyum sağlamasını ve entegre olmasını mümkün kılmaktadır (Morley vd., 2011: 242). Bu dönüşüm, çizgi roman gibi kültürel ürünlerde de açıkça gözlemlenmektedir. Çizgi romanlar, 20.yüzyıl boyunca Batı'da gelişen grafik anlatı formları olarak popüler kültür içinde önemli bir yer edinmiştir. Japonya'da ise bu form, yerel kültürel bağlamla bütünleşerek farklı bir anlatı yapısına dönüşmüş ve manga adını almıştır (Parille, 2022: 305). Mangalar, Japon edebiyatının görsel bir uzantısı olarak değerlendirilmekte ve özellikle savaş sonrası dönemde edebi anlatım biçimleriyle iç içe gelişmiştir. Anlatı yapısı ve hikaye zenginliği açısından, Natsume Soseki ve Osamu Dazai gibi Japon edebiyatında önemli yazarların eserleri ile benzerlik taşımaktadır. Bu olay, mangaların sadece popüler kültür ürünü değil, aynı zamanda edebi bir form olduğunu göstermektedir (Berndt, 2023: 11). Çizgi romanın tanımına ilişkin farklı kuramsal yaklaşımlar bulunmaktadır. Bazı araştırmacılar çizgi romanı yazı ve görselliğin birleşimiyle ortaya çıkan bir sanat formu olarak tanımlarken, bazıları ise kökeni öykülerden alan bir kitle iletişim aracı olarak değerlendirmektedir.



Şekil 1.1. Osamu Tezuka, “The Tale Of Tonkara Valley” (1957)

Çizgi romanlar, okurlarına sundukları ardışık ve merak uyandıran anlatıları, okuyucunun görsel ve sözel yorumlama, anlama ve eleştirme becerilerini harekete geçirerek anlamlandırmaktadır (Cantek, 2004: 32). Teknolojik gelişmelerin etkisiyle çizgi romanlarda kullanılan görsel hikaye anlatımı, Japonya’da farklı bir evrim geçirerek manga formuna dönüşmüş, bu manga kültürü ise hareketli görsel anlatıya dayalı animasyon sanatına ilham vermiştir. Özellikle Japonya’da mangaların çizim teknikleri ve anlatı yapıları, zamanla animasyon formatına uyarlanarak, anime adıyla ayrı bir sanatsal tür haline gelmiştir (Ceran ve Cantek, 2016: 35). Çizgi romanların durağan karelerden oluşan yapısı, animasyon teknikleriyle hareket kazanarak canlandırılmış anlatıya dönüşmektedir. Japon animasyonunun öncülerinden olan sanatçılar, mangalardan uyarlanan animasyonlarda karakterlerin duygusal bakışları, büyük gözleri ve fiziksel yapılarını görsel olarak yansıtarak çizgi roman estetiğini hareketli forma taşımışlardır (Demir, 2022: 237). Çizgi roman, manga ve animasyon sanatları arasında güçlü bir kültürel ve sanatsal bağ kurarak her birinin görsel anlatı dünyasında özgün bir yere sahip olduğunu göstermektedir.

Teknolojik gelişmelerin etkisiyle eğlence anlayışının kültürel pratiklere dönüşmesi sonucunda, çizgi romanlar Asya ve Amerika pazarlarında önemli bir popülerlik kazanarak kendilerine yer edinmişlerdir. Çizgi romanlar, belirli bir grafik dil

kullanarak hikaye anlatımı ve estetik bir etki oluşturmaya amaçlayan, kasıtlı bir düzen içerisinde ardışık olarak yerleştirilmiş görseller ve metinlerden oluşan bir anlatı türü olarak tanımlanmaktadır. (Williams ve Tyree, 2019: 52). Bu anlatı biçimi, çizgi romanlar, mangalar, karikatürler ve grafik romanlar gibi çeşitli türlerde ortaya çıkmakta ve her biri, kendine özgü türsel özellikler temelinde sınıflandırılmaktadır. (Romero-Jódar, 2013: 124). Böylece, dünyanın farklı bölgelerindeki bireyler, normlar, kültürler ve toplumsal olgular hakkında bilgi edinmekte, mangalar ve diğer yazın türleri aracılığıyla farklı kültürel yapıların niteliklerinin daha geniş kitlelere aktarılmasına katkı sağlanmaktadır. (Demir, 2022: 235).

Batı çizgi romanlarında her sanatçının kendine özgü bir çizgi dili ve tarzı bulunurken, mangalarda sanatçının bireysel imzalarını görmek genellikle daha zordur. Aynı zamanda, mangaların geniş bir okur kitlesine hitap etmesinin en temel sebeplerinden biri, yaş sınırlamasının olmamasıdır. Bununla birlikte mangaların ekonomik olması da okur kitlesinin erişebilirlik düzeyini arttırarak, mangaların popülerleşmesinde ve yaygınlaşmasında etkili olmuştur. Kültürel gelişim sürecinde daha geniş kitlelere ulaşmak amacıyla düşük maliyetli kağıda, az tramlı ve tek renk olarak basılan mangalar, zamanla bu üretim tarzını bir stil haline getirerek kendi kurumsal kimliğini oluşturmuştur. Nihayetinde ise mangalar, popüler kültürün önemli bir parçası olarak küresel çapta geniş bir etki alanına sahip olmuştur (Özerden vd., 2022: 224).

Araştırmada ele alınan konu başlıkları doğrultusunda, temel kavramsal tanımlamalara ve bu kavramlara ilişkin kuramsal yaklaşımlara yer verilmiştir. Çalışmanın 2. bölümünü oluşturan kavramsal çerçevede, küreselleşme olgusu teknolojik, siyasi, ve ekonomik boyutlarıyla incelenmiştir. Ayrıca, kültürel küreselleşme bağlamında kreolleşme, senkretizm, melezleşme ve yerelleşme gibi kavramlar aracılığıyla kültürel dönüşüm süreçleri açıklanmıştır. Bunun yanı sıra, küyerelleşme kavramı ayrıntılı biçimde ele alınmış; alan yazında yer alan çeşitli küyerelleşme örneklerine de bu bölümde yer verilmiştir.

Araştırmada, çizgi roman sanatının kavramsal özellikleri, tarihsel arka planı ve bu süreçte ortaya konan eserler ele alınmıştır. Çizgi romanın önemli bir alt türü olan manga özelinde, küyerelleşme süreci farklı toplumlar bağlamında tarihsel bir perspektifle incelenmiştir. Ayrıca, araştırmanın yöntemsel çerçevesinde örneklem seçimine rehberlik eden George Herbert Mead'ın sembolik etkileşim kuramına yer verilmiş; bunun yanında Vladimir Propp'un biçimbilimsel çözümlemesi ile sosyo-kültürel semboller ve bu sembollerin toplumsal etkileri değerlendirilmiştir. Mangaların tarihsel gelişimini daha

kapsamlı bir şekilde anlayabilmek amacıyla, dijitalleşmenin çizgi romanlara olan yansımaları ile teknolojinin küyerelleşme süreci üzerindeki etkileri de kuramsal düzlemde tartışılmıştır.

Materyal ve Yöntem kısmında, çalışmanın örnekleme tematik bir yapı doğrultusunda belirlenmiş; veri toplama süreci ile araştırma problemleri detaylı biçimde ortaya konulmuştur. 3. bölümde yer alan Bulgular kısmında ise, “Astro Boy”, “Kaptan Tsubasa”, “Akira”, “Dragon Ball” ve “Pokemon” adlı manga eserleri, önceden belirlenen temalar doğrultusunda ayrı ayrı incelenerek analiz edilmiştir.

1.1. Materyal ve Yöntem

Araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırma, insanın kendine özgü bireysel niteliklerinin karmaşık ve derin yapısını merkeze almaktadır. Bu bağlamda, genellemelerden ziyade bilginin özgünlüğü ve derinliği esas alınır. Geniş örneklem gruplarından ziyade, daha küçük ve özel çalışma gruplarından elde edilen zengin ve detaylı veriler üzerinde durulmaktadır (Baltacı, 2019: 268). Nitel araştırmada kullanılan içerik analizi ve karşılaştırmalı analize dayalı bir yaklaşım türü seçilmiştir. İçerik analizi ve karşılaştırmalı analiz nitel araştırmalarda kullanılan analiz yöntemidir. Nitel araştırmalarda olay ve olgular, toplumların onlara yüklediği anlamlar üzerinden değerlendirilir. Bu çerçevede, nitel araştırmaya yönelen araştırmacının zihinsel keşif süreçleri aktif hale gelir ve anlam üretim sürecine katkı sağlamaktadır (Baltacı, 2019: 377). Nitel analiz yönteminin kullanıldığı araştırmalarda, yalnızca temayla doğrudan ilişkili yöntemlerle sınırlı kalmak yerine, karşılaştırmalı analiz yaklaşımının benimsenmesi, elde edilen verilerin geçerliliği ve güvenilirliğini artırma açısından önem taşımaktadır (Baltacı, 2019: 383). Görsel iletişimin çözümlemesinde içerik analizi, ancak tasarımın yapısal düzeyi ve arka plan anlatısı üzerinden anlamlandırılabilir.

İçerik analizi, elde edilen verilerin derinlemesine incelenmesini gerektiren bir yöntem olup, daha önce fark edilmemiş tema ve boyutların ortaya çıkarılmasına imkan tanımaktadır. Bu yöntemin temel amacı, toplanan verilerden yola çıkarak açıklayıcı kavramlara ve bu kavramlar arasındaki ilişkilere ulaşmaktır. İçerik analizinde esas yapılan işlem, benzer özellikler taşıyan verileri belirli kavramsal çerçeveler ve temalar altında gruplandırmak, ardından bu verileri okuyucunun anlayabileceği şekilde sistematik olarak düzenleyip yorumlamaktır (Sözbilir, 2009: 2). Esser ve Hanitzsch'e (2012: 41) göre, karşılaştırmalı analiz, iki veya daha fazla sosyal birim arasında, belirli değişkenlerin

sistematik bir biçimde benzerliklerini ve farklılıklarını ortaya çıkarmayı amaçlayan bir araştırma yöntemidir. Aynı zamanda, farklı sosyal yapıların işleyiş ve değişim dinamiklerini açıklamaya yönelik olarak, belirli kriterler çerçevesinde benzerlik ve farklılıkların karşılaştırılması esasına dayanmaktadır (Smelser, 2013). Landman, (2002) ise, “açıkça tanımlanmış değişkenler üzerinden vakaları sistematik biçimde karşılaştırarak benzerlikleri ve farklılıkları belirlemeyi amaçlar” olarak tanımlar. Manga çizgi romanlarının küyerelleşme süreci gibi kültürlerarası geçiş ve dönüşüm içeren konularda, bu yöntemin kullanılması incelenen örneklem açısından farklarının anlaşılabilmesine olanak sağlayabilir.

Araştırma sürecinde, nitel yöntemle araştırılan çalışmalarda olduğu gibi, ele alınan olguya dair derinlemesine bir kavrayışa ulaşma hedeflenmiş, araştırma problemi, bağlamsal ve yorumlayıcı bir yaklaşımla ele alınmıştır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı, dijitalleşmenin etkisiyle ivme kazanan küyerelleşme olgusunu ve bu sürecin manga çizgi romanlarına yansıyan dinamikleri incelenmiştir. Küreselleşme ve küyerelleşme, toplumsal yapılar ve sosyal etkileşim biçimleri üzerinde çeşitli dönüşümlere neden olmuş; teknolojik gelişmeler sayesinde kültürlerarası etkileşim doğrudan ve yoğun bir biçimde gerçekleşmiştir. Bu süreçte yerel kültürel öğeler, ulusal sınırların ötesine taşınarak daha geniş kitleler tarafından tanınır hale gelmiştir. Bu bağlamda, küreselleşme ve küyerelleşme kavramları kuramsal bir çerçeve içinde ele alınmış; söz konusu olgular, sosyal bilimler literatüründeki ilgili teoriler ışığında tartışılmıştır.

Çalışmanın kavramsal çerçevesi doğrultusunda, küreselleşme, küyerelleşme, çizgi roman olgusu, çizgi romanlarda küyerelleşme dinamikleri ve manga özelinde küyerelleşme süreçleri kapsamlı biçimde ele alınmıştır. Bununla birlikte, çizgi roman sanatının taşıdığı sembolik unsurlar ile manga sanatının tarihsel evrimi incelenmiş; bu iki anlatı biçimi, küreselleşme ve dijitalleşmenin etkileri bağlamında değerlendirilmiştir.

Çalışmanın kuramsal bölümünde, araştırmanın kapsamını derinleştiren ve ilgili kavramlara dair kuramsal çerçeveler sunan düşünürlere yer verilmiştir. Bu doğrultuda, Roland Robertson’un küyerelleşme ve küresel yerelleşme kuramları kapsamlı biçimde ele alınmış; Vladimir Propp’un biçimbilimsel çözümleme yöntemi ile Roland Barthes ve Umberto Eco’nun göstergebilim yaklaşımları kuramsal temellendirme açısından

değerlendirilmiştir. Aynı zamanda George Herbert Mead'in sembolik etkileşimcilik kuramı mangalar niteliğinde irdelenmiştir. Ayrıca, Manuel Castells'in yeni medya kuramı çerçevesinde dijitalleşme olgusunun kavramsal bağlamındaki yeri tartışılarak, çalışmada ele alınan kavramlar çok boyutlu şekilde açıklanmıştır.

Araştırmanın bulgular bölümünde, alan yazında seçilen beş farklı manga eserinin sistematik olarak incelemesi gerçekleştirilmiştir. Bu incelemeler, karşılaştırmalı analiz ve içerik analizi yöntemleri ile analiz edilmiş ve elde edilen veriler ilgili kuramsal çerçeveler ışığında ayrıntılı biçimde yorumlanmıştır. Böylece, manga sanatının çeşitli boyutları kuramsal yaklaşımlar eşliğinde çok yönlü olarak değerlendirilmiştir.

1.3 Araştırmanın Önemi

Mangalar, yapısı gereği çizgi roman ve türlerinden farklı temalar takip etmiştir. Bu durum, sadece eğlence amacıyla tüketilmelerinin ötesinde, üretildikleri toplumların kültürel özelliklerini ve normlarını yansıtarak, yerel unsurların küresel bağlamda nasıl şekillendiğini ve uluslararası kültürde nasıl evirildiklerini anlamak açısından değer taşır. Bu sebeple, araştırma manga çizgi romanlarının hem kültürel hem de sanatsal boyutlarını analiz ederek, dijitalleşme ve küreselleşme sürecinde kültürel etkileşimlerin nasıl biçimlendiği ve yerel kültürün küresel düzeydeki yayılımına nasıl katkıda bulunduğu incelenmiştir.

Bu çerçevede araştırmanın önemi, bir toplumun ürettiği kültürel ürünlerin sanat niteliğinde yansımalarını, bu doğrultuda zaman içinde kazandığı anlamları ve değerleri ortaya koymasında yatmaktadır. Yerel kültürel ürünlerin, sanat yoluyla aktarımı ve toplumsal olguların ifade edilmesine olanak sağlayan mangaların küyerelleşme kavramına olan katkısı incelenerek araştırmanın önemine katkı sağlamıştır.

1.4. Araştırmanın Konusu

Bu araştırma, çizgi romanların yerel kökenleri, kültürel, politik, teknolojik ve ekonomik dinamikleri doğrultusunda, manga çizgi romanlarında küyerelleşmenin nasıl biçimlendiğini ve bu süreçte sembolik etkileşimci temaların nasıl yapılandığını incelemektedir. Bu bağlamda, manga çizgi romanlarının yerel ve küresel dinamikler arasındaki etkileşimini ortaya koymak amaçlanmaktadır.

1.5. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Bu çalışmanın evrenini, küyerelleşme sürecine dahil olan çizgi romanlar oluşturmaktadır. Ancak bu evrenin tamamına ulaşmak pratikte mümkün olmadığından, amaçlı örneklem yöntemi kullanılarak, manga çizgi romanları seçilmiştir. Amaçlı örneklem, araştırmacının bilgi açısından zengin ve çalışmanın amacına en uygun olan durumları bilinçli biçimde seçtiği bir örnekleme tekniğidir. Amaçlı örneklem, sınırlı kaynakların en verimli şekilde kullanılabilmesi için bilgi açısından zengin vakaların belirlenip seçilmesi amacıyla nitel araştırmalarda yaygın olarak kullanılan bir tekniktir (Yağar ve Dökme, 2018: 3). Örneklemenin seçiminde, manga eserlerinin küyerelleşme sürecinde farklı kültürlerle etkileşim kurma biçimleri, anlatı yapıları ve sembolik temsil güçleri temel kriter olarak dikkate alınmıştır.

Araştırmanın örnekleme, Japon mangaları arasından sembolik etkileşim kuramı temelinde belirlenmiştir. Sembolik etkileşim kuramı, bireyler arası etkileşimlerde anlamın nasıl üretildiğini ve simgelerin bu süreçteki rolünü açıklayan sosyolojik bir yaklaşımdır (Şenol, 2020: 67). Bu kuram doğrultusunda, anlatım biçimleri ve simgelerin anlam üretme süreçlerini yansıtan eserler tercih edilmiştir. Bu bağlamda örneklem, farklı dönemlerde yayımlanmış, küresel ölçekte popülerlik kazanmış ve tür bakımından çeşitlilik gösteren Japon mangalarından seçilmiştir. Seçim sürecinde, her bir eserin anlatı yapısı, simgesel öğeleri ve kültürel etkileşim potansiyeli dikkate alınmıştır. Seçim sürecinde, mangaların birbirinden farklı anlatım teknikleri ve küresel kültürel etkileşimdeki rolleri dikkate alınmıştır.

Bu doğrultuda, örneklemi oluşturan mangalar, araştırmanın örneklem seçimi bölümünde açıklandığı üzere, sembolik etkileşim kuramının analizine olanak tanıyacak şekilde aşağıda belirtilen kriterlere göre belirlenmiştir.

- Osamu Tezuka tarafından yazılan ve 1952’de yayınlanan Astro Boy, bilim kurgu türünde yayınlanan ilk manga olması ve insan-makine etkileşimi üzerinden bireyin kimliğini ve ahlaki değerlerini sorgulayan bir yapı sunması sebebiyle, sembolik etkileşim kuramı bağlamında, “kimlik inşası” ve “toplumsal değerlerin yeniden üretimi” temalarına dayalı olarak örnekleme dahil edilmiştir.
- Yoici Takahashi tarafından yazılan ve 1981’de yayınlanan Kaptan Tsubasa, spor temalı manga olmasıyla futbolun yalnızca fiziksel bir etkinlik değil, kültürel bir kimlik ve sosyal etkileşim aracı olarak nasıl anlam kazandığını yansıtmaktadır.

Sembolik etkileşimin “toplumsal etkileşim” ve “kültürel aktarım” temaları doğrultusunda seçilerek analiz edilmiştir.

- Katsuhiro Otomo tarafından yazılan ve 1982’de yayınlanan Akira ise siberpunk ve distopik temalarıyla bireyin toplumla, devletle ve teknolojiyle ilişkisini, özellikle güç, denetim ve kimlik çatışmaları üzerinden sorgulamaktadır. Bu yönüyle, “güç ilişkileri” ve “birey-toplum etkileşimi” temalarına dayalı olarak seçilmiştir.
- Akira Toriyama tarafından yazılan ve 1984’de yayınlanan Dragon Ball, kahramanlık, rekabet ve sürekli gelişim ekseninde bireyin kendini gerçekleştirme çabalarını ve toplumsal roller içinde nasıl konumlandığını işlemektedir. Bu bağlamda, “kişisel kimlik inşası” ve “toplumsal rol beklentileri” temaları açısından incelenmiştir.
- Hidenori Kusaka tarafından yazılan ve 1997’de yayınlanan Pokemon, çocuklar arasında kolektif semboller aracılığıyla kurulan sosyal ilişkileri, oyun üzerinden şekillenen anlam üretimi ve simgeleştirme süreçlerini göstermektedir. Bu nedenle, “kültürel semboller üzerinden sosyal etkileşim” teması doğrultusunda seçilmiştir.

Çizelge 1.1. Araştırmanın örneklem tablosu

Manga	Yazar	Yayın Yılı	Tür/Tema	Sembolik Temalar
Astro Boy	Osamu Tezuka	1952	Bilim kurgu, insan makine etkileşimi	Kimlik inşası, toplumsal değerlerin yeniden üretimi
Kaptan Tsubasa	Yoichi Takahashi	1981	Spor, futbol, sosyal etkileşim	Toplumsal etkileşim, kültürel aktarım
Akira	Katsuhiro Otomo	1982	Siberpunk, distopya, teknoloji	Güç ilişkileri, birey-toplum etkileşimi
Dragon Ball	Akira Toriyama	1984	Macera, kahramanlık, gelişim	Kişisel kimlik inşası, toplumsal rol beklentileri
Pokemon	Hidenori Kusaka	1997	Çocuk, oyun, kolektif semboller	Kültürel semboller üzerinden sosyal etkileşim

Çizelge 1.1’de görülen örneklem aynı zamanda, Japonya dışındaki kültürlerde de önemli bir etki yaratmış ve farklı toplumlarda yayınlanmıştır. Aynı zamanda örneklem, birbirinden farklı türlere sahip olmaları sebebiyle tercih edilmiştir. Bu eserler, Japonya

dışındaki kültürlerde de çeşitli şekillerde etkileşim yaratmış ve farklı toplumlarda çizgi romanları veya anime türü çizgi filmleri yayınlanmıştır.

1.6. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları

Araştırmada incelenen mangalar, manga çizgi romanının ortaya çıkışından günümüze kadar geçen süreçte türleri ve anlatı biçimleri bakımından birbirinden farklı özellikler taşıyan ve bu yönleriyle manga sanatının evrimini çeşitli açılardan temsil edebilecek nitelikte olan eserler arasından seçilmiştir. Bu araştırma, manga çizgi romanlarının küyerelleşme sürecini inceleyerek, animasyon çizgi dizileri ve teknolojik etkilerle küyerelleşen manga analizini yapmayı amaçlamaktadır.

Daha önceki manga ve çizgi roman araştırmalarında, özellikle, “Astro Boy”, “Kaptan Tsubasa”, “Akira”, “Dragon Ball” ve “Pokemon” gibi eserlerin sıklıkla incelendiği gözlemlenmiştir. Bu eserler, hem kültürel etkileri hem de sanatsal değerleri açısından araştırmalarda önemli yer tutmaktadır. Draper (2015: 10) çalışmasında, “Astro Boy” eserini, Japon manga ve anime sanatının evriminde sanatsal bir dönüm noktası olarak değerlendirmektedir. Manzenreiter, (2008: 415) araştırmasında, “Kaptan Tsubasa” eserini, Japonya’nın futbolu ulusal kimlik inşası ve uluslararası tanınırlık aracı olarak kullanma sürecinde önemli bir kültürel unsur olarak ele almaktadır.

Bu bağlamda, bu eserlerin seçilmesi, literatürdeki karşılıkları dikkate alınarak yapılmış beş örneklem ile sınırlandırılmıştır.

1.7. Araştırmanın Veri Toplama ve Analiz Yöntemleri

Araştırmada toplanmış olan veriler, karşılaştırmalı analiz ve içerik analizi yöntemi ile analiz edilmiştir. Araştırmada toplanan veriler, çevrimiçi ve çevrim dışı kaynaklardan, literatürden, alan yazına ait çalışmalardan, bu konuda hazırlanmış tezlerden ve manga çizgi romanlarından oluşmaktadır.

1.8. Araştırmanın Problemi ve Alt Problemleri

Bu çerçevede, araştırmanın ana problemi şu şekilde belirlenmiştir;
S1) Küyerelleşme bağlamında manga çizgi romanları, yerel kimliği koruyarak küresel bir dile nasıl ulaşmaktadır?

Ana problem doğrultusunda araştırmanın alt problemleri de aşağıda belirtilmiştir;

- S1) Dijitalleşme ve yeni medya ortamları manga çizgi romanlarının küyerelleşme sürecine nasıl katkı sağlamaktadır?
- S2) Seçilen manga örneklerinde yerel kültürel öğeler nasıl temsil edilmektedir?



2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Araştırmanın kavramsal çerçevesi kapsamında, küreselleşme olgusu, teknolojik, kültürel, siyasi ve ekonomik boyutlarıyla ele alınmıştır. Küreselleşmenin kültürel dönüşümle olan ilişkisi bağlamında, kreolleşme, senkretizm, melezlik ve yerelleşme kavramlarına da değinilerek kültürler arası etkileşimin biçimleri tartışılmıştır. Küyerelleşme kavramı yerelleşme ile doğrudan bağlantılı olarak açıklanmış, çeşitli sektörlerden örneklerle bu kavram somutlaştırılmıştır. Manga sanatının evrimi, küresel bir kültürel ürün haline gelmesinde etkili olan toplumların katkıları çerçevesinde incelenmiş ve bu kültürel etkiler biçimde değerlendirilmiştir. Ayrıca çizgi roman ekolünün tarihsel gelişim süreci ele alınmış, çizgi romanlarda sembolik etkileşim kuramı doğrultusunda şekillenen anlatım biçimleri ve semboller analiz edilmiştir. Çizgi romanların tarihi ve gelişim ele alınmış, üretildiği toplumların kültürel ve toplumsal dinamikleri ile bu dinamiklerin anlatı ve görsel semboller üzerindeki yansımaları da inceleme kapsamına dahil edilmiştir.

Kavramsal çerçeve, çizgi romanlarda biçimbilimsel çözümleme yöntemleri, göstergebilim kuramı ve sosyo-kültürel semboller üzerine kuramsal açıklamalara yer verilmiştir. Böylelikle, manga ve çizgi romanların tarihsel gelişim süreçleri, kültürel aktarım mekanizmaları ve küresel etkileşim bağlamındaki rolü çok katmanlı bir biçimde ele alınarak, sunulmuştur.

2.1. Küreselleşme Kavramı

Küreselleşme, belirli bir zaman diliminde tanımlanıp kapsanabilecek tek bir kavram değildir ve başlangıç ile bitişi net bir şekilde tanımlanabilen bir süreç değildir (Karagün ve Aras, 2022: 2). Bununla beraber, küreselleşme, bireyler ve durumlar için kesin bir şekilde açıklanıp uygulanabilir olgu olarak da tanımlanamaz. Bilginin iletimi, teknolojinin gelişmesi, ekonomik entegrasyon, politikaların sınır ötesine aktarılması, güç ilişkileri, üretim ve söylemler küreselleşmenin içeriğini oluşturmaktadır (Al-Rodhan ve Stoudmann, 2006: 5). Ancak bunlarla da sınırlı kalmayıp zaman içinde dinamik bir yapıya sahip olduğu literatür bilgileri ışığında gözlemlenmiştir. Küreselleşme, küresel bir süreç, bir kavram, bir devrim olup, sosyo politik denetimden bağımsız bir küresel pazarın kurulması anlamına gelmektedir.

Küreselleşme süreçleri, dünya genelinde sermaye, insanlar ve medya iletişiminin sınırları aşan ve birbirine anlam açısından bağlanmasını önemli ölçüde harekete

geçirerek, bağlantılar, değişim, ortaklıklar ve rekabetin farklı biçimlerini güçlendirmektedir. Dijital iletişim teknolojilerinin ve sosyal medyanın gelişimi, bu eğilimleri daha da pekiştiren bir faktör olmuştur. Kültürel bağlamda, küreselleşme, ulusal sınırları yok sayarak, kültürel karışım, melezleşmiş kimlikler, ulus-aşırı etkileşim ve kozmopolit bilinç oluşturarak, dışlayıcı ulusal kimlikleri zayıflatmaktadır. Küreselleşmenin, ulusların yeniden üretimiyle nasıl kesiştiği ve bunun kültürel yapılar üzerindeki etkisi, bu sürecin en önemli tartışma konularından biri olmaktadır. (Iwabuchi, 2019: 2).

Küreselleşme, geleneksel olarak sosyal dünyayı ve insan kültürünü inceleme yöntemlerini yeniden şekillendirmekte ve disiplinler arası bir araştırma alanı olarak tanımlanmaktadır (Ritzer, 2007: 22). Bu süreç, yerel ve evrensel arasında karşılıklı bir etkileşimi tarif etmekte olup, sabit bir yapıdan çok, son derece dinamik ve değişken bir kavramı ifade etmektedir. Küreselleşmenin kültürel boyutu, toplumlar arasındaki karşılıklı iletişim ve etkileşimin artmasıyla açıklanabilmektedir. (Bayar, 2008: 26). Bu durum, geleneksel yurttaşlık kimliği gibi genel kimlik anlayışlarının yerini, etnik, dini, sosyal ve siyasal kimliklerin almasına yol açmaktadır. Bu bağlamda, küreselleşme, yerel kültürlerin küresel düzeydeki etkilerle nasıl evrildiğini ve değiştiğini anlamamız için bir araç olarak önem kazanmaktadır (Kıvılcım, 2013: 221).

Kaspersen (1991: 113) çalışmasında Giddens'a atıfla küreselleşmeyi, bir ülkede meydana gelen olayların başka yerlerdeki gelişmeler üzerinde etkili olması olarak tanımlar. Bu yaklaşım, uluslar sınırların ötesinde gerçekleşen olayların yerel düzeydeki süreçlerini etkileyebildiğini ve sosyal ilişkilerin dünya genelinde yoğun bir şekilde biçimlendiğini göstermektedir. Bu perspektiften bakıldığında, daha önce var olan ancak yavaş seyreden pek çok ilişki ve etkileşim faktörünün, iletişim teknolojilerindeki ilerlemeler ve ulaşım imkanlarının yaygınlaşmasıyla birlikte daha yoğun ve hızlı bir hale geldiği söylenebilir. Küreselleşme, sosyal yapıları ve kültürel etkileşimleri dönüştüren bu gelişmelerle birlikte, ulusal ve yerel düzeydeki sınırları aşan bir etkileşim ağı oluşturur (Savaşlar, 2007). Bu da toplumlar arasında daha derin ve karmaşık bağlantıların kurulmasına olanak tanımaktadır.

Küreselleşme süreci, farklı kültürlerin bir araya gelerek yerel ve ulusal kültürler arasında etkileşimi teşvik etmekte ve bu etkileşim yeni kimliklerin inşasına olanak sağlamaktadır. Küreselleşmenin kültürel etkileri arasında, en fazla dikkati çeken ve doğrudan bireyleri içine alan olgu, küresel popüler kültürün yayılma sürecidir. Literatürde birçok kişi bu fenomeni, özellikle ABD'nin popüler kültür ürünlerinin baskınlığından

dolayı Amerikalaşma olarak tanımlamaktadır. Küresel ölçekte, popüler kültür filmler, müzik, televizyon programları, gazeteler, uydu yayınları, fast food zincileri ve giyim gibi tüketim ve eğlence araçları ile yayılmaktadır. Bu durum, küreselleşmenin kültürel alanı nasıl dönüştürdüğünü ve bireylerin kimliklerini nasıl şekillendirdiğini gösteren önemli bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır. (Varol ve Tayanç, 2017: 137).

2.1.1. Küreselleşmenin teknolojik boyutu

Küreselleşme, ekonomik, sosyal, siyasal, kültürel ve teknolojik olmak üzere birçok boyutta ele alınabilmektedir (Baygül, 2020: 399). Ancak, küreselleşme sürecini derinden etkileyen temel unsurlardan biri olarak teknoloji, özellikle 1980 sonrası bilgi ve iletişim teknolojilerinde yaşanan yenilikler sayesinde topluma yayılmış ve zaman, mekân ile mesafe algısını ortadan kaldırarak küreselleşmeyi daha da hızlandırmıştır (Yılmaz ve Horzum, 2005: 105). Teknolojinin sunduğu bu dönüşüm, yalnızca bilgi akışını hızlandırmakla kalmamış, aynı zamanda kültürel etkileşimi ve küresel ölçekte iletişim kurma biçimlerini de köklü biçimde değiştirmiştir. Bu yönüyle, teknoloji, küreselleşmenin hem aracı hem de taşıyıcısı konumundadır.

Teknolojinin küreselleşme sürecinde ilk etkilediği alan ekonomi olmuştur. Bu durum, iş bölümünde ve uzmanlaşmada yaşanan gelişmeler sonucunda yeni mesleklerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamış ve ekonomik alandaki bu dönüşüm, sosyal alana da önemli ölçüde etki etmiştir. Zamanla ortaya çıkan bu meslek grupları, iktidar ve güç mücadelesine girerek politik alanda da etkili olmaya başlamıştır. Tüm bu süreçlerin ve teknolojik gelişmelerin en son yansıdığı alan ise kültür olmuştur. Kültür, uzun bir zaman diliminde kolay değişmeyen bir yapı olduğundan, bu durum literatürde kültür gecikmesi olarak tanımlanmaktadır. Aslında, ekonomi, siyaset, toplum ve kültür alanlarının tümü birbiriyle doğrudan ilişkili olup karşılıklı etkileşim içinde gelişim göstermektedir (M. Y. Çelik, 2012: 58-59). Teknolojik ilerlemelerin yalnızca ekonomik değil, toplumsal ve kültürel dönüşümleri de tetiklediği söylenebilmektedir.

İletişim ve bilgi teknolojilerinin, özellikle internetin yaygınlaşması, küreselleşmenin teknolojik boyutunu belirgin bir şekilde ortaya koymuştur (Ülman, 2001). Bu durum, bilişim alanındaki ilerlemeler sayesinde ülke sınırlarının giderek anlamını yitirmesi ve üretim sistemleri ile iş organizasyonlarında köklü bir dönüşüm yaşanması şeklinde kendini göstermektedir. Üretim sistemlerinin küreselleşme sürecinde en dikkat çekici unsur, mikro elektronikteki ilerlemelere bağlı olarak programlanabilir

otomasyon teknolojileriyle donatılmış yeni sanayi üretim yapılarının ortaya çıkmasıdır. Bu yeni üretim anlayışının oluşumunda teknolojinin rolü tartışılmaz bir öneme sahiptir. Böylece ekonomik, sosyal ve politik alanlarda yaşanan dönüşümler kültürel yapıyı da etkileyerek küreselleşmenin çok boyutlu yapısını güçlendirmektedir (Bozkurt, 2000: 19). Özellikle kültürel etkileşim biçimlerinin yeniden şekillenmesi, dijital teknolojilerin sadece üretimle değil, bireylerin gündelik yaşam pratikleriyle de bütünleştiğini göstermektedir.

Teknolojinin içselleştirilmesi giderek günden güne daha fazla önem kazanmaktadır. İleri teknolojilerin etkin bir şekilde kullanılmasının, yüksek nitelikli insan gücü ile mümkün olduğu gerçeğinden hareketle, eğitimin ve beşeri sermaye birikiminin rolü vurgulanmaktadır. Teknolojiyi üretebilen, transfer ettiği teknolojiyi geliştirip daha yüksek seviyede yeniden üretme kapasitesine sahip olan ve bilim-teknoloji yetkinliğini beşeri sermaye birikimi yoluyla artıran ülkelerin, gelişmiş ülkelerle aralarındaki verimlilik farkını kapatabilecekleri öngörülmektedir (Aylin, 2013: 249). Büyümeye ilişkin literatürde yaşanan teorik ve ideolojik değişimlere paralel olarak, geçmişte sıkı para ve maliye politikalarını savunan uluslararası kuruluşların raporlarında dahi beşeri sermaye birikimi ile uzun dönemli büyüme arasındaki ilişkiye dikkat çekilmektedir (Alper, 2018: 48-49). Teknolojik ilerlemenin salt teknik bir süreç değil, aynı zamanda insan kaynağı ve eğitim altyapısıyla doğrudan ilişkili olduğu dikkate alındığında, gelişmekte olan ülkeler için beşeri sermaye yatırımları stratejik bir öncelik haline gelmektedir.

Küreselleşme sürecinde üretim hızla ticaret ve finans piyasaları serbestleşmekte ve küreselleşmektedir. Ancak, ekonomik ve toplumsal gelişmenin bu sürece aynı hızda uyum sağlayamadığı görülmektedir. Gelişmekte olan ülkelere sermaye birikimi yetersizliği, yetersiz beslenme, düşük eğitim düzeyi ve açlık gibi sorunlar ekonomik büyümeyi ve toplumsal kalkınmayı yavaşlatmaya devam etmektedir. IMF ve Dünya Bankası kaynaklı istikrar ve yapısal uyum programları, hızlı büyüme ve sanayileşmenin temelini oluşturan tasarruf ve yatırımların artışını sınırlamaktadır (Baygül, 2020: 20). Teknolojik küreselleşme sürecine dahil olan ve teknoloji üretme kapasitesine ulaşabilen ülkeler, geçmiş deneyimlerinden hareketle bu sürece daha temkinli ve stratejik bir yaklaşımla dahil olma eğilimi gösterebilmektedir. Küreselleşmenin sunduğu fırsatların yanı sıra, eşitsizlikleri derinleştirme riski barındırdığı da göz önünde bulundurulmalıdır.

2.1.2. Küreselleşmenin siyasi boyutu

Siyasi küreselleşme, günümüzde siyasi güç, otorite ve yönetim yapılarının küresel düzeyde yeniden şekillenmesi olarak tanımlanabilir. Küresel siyaset, ulus devletler, devletler üstü kuruluşlar, yerel yönetimler ve sivil toplum örgütleri gibi dört temel aktörün karşılıklı etkileşimi sonucunda oluşmaktadır. Ulus devletler bu süreçte temel aktör konumunu korumakta olsa da, küreselleşmenin etkisiyle yetki alanları belirli ölçülerde daralmaktadır. Bu durum, siyasi otoritenin merkezden çevreye doğru kaymasına ve yönetim yapılarının daha çok çoklu aktörlü bir yapıya dönüşmesine yol açmaktadır. Kültürel etkileşimde olduğu gibi, siyasi küreselleşme sürecinde de yerel ve küresel dinamikler arasındaki karşılıklı ilişki, yönetim ve otorite yapılarının yeniden tanımlanmasını ve uyarlanmasını gerektirmektedir (Bayar, 2008: 28).

Ulus-devlet, toplumların mevcut siyasal yapılarının temel örgütlenme biçimi olarak, ortak bir kimlik duygusuna sahip bireylerin aynı çıkar ve endişeler etrafında birleştiği uluslararası siyasal bir yapı olarak tanımlanabilir. Küreselleşme sürecinde ulus-devletin otoritesinin zayıflaması ve yetki alanlarının giderek ulusüstü kuruluşlara devredilmesi, siyasal küreselleşmenin en belirgin etkilerinden biridir (İçduygu, 1995: 118). Bu süreçte, siyasal sınırların mutlak egemenlik sağlama gücünü yitirmesi, yönetim sistemlerinin daha fazla etkileşime girmesi ve insan hakları, demokrasi, sivil toplum örgütleri gibi küresel değerler temelinde dış müdahalelerin artması, ulus-devletin işlevlerinde dönüşüme neden olmuştur. Literatüre göre, monolitik ve tek tipçi bir yapıdan daha esnek ve çok aktörlü bir yapıya geçişi zorunlu kılmakta ve uluslararası üst kuruluşların etkisini giderek artırmaktadır. Böylece siyasal küreselleşme, yerel ve küresel dinamikler arasındaki etkileşimi derinleştirerek, ulus-devletin rolünü yeniden tanımlayan bir süreç olarak ortaya çıkmaktadır (M. Y. Çelik, 2012: 63).

2.1.3. Küreselleşmenin ekonomik boyutu

Ekonomik küreselleşme, genel olarak ulusal ekonomilerin dünya ekonomisiyle bütünleşmesi ve küresel bir pazarın oluşması süreci olarak tanımlanabilir. Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişmelere paralel olarak, ülkeler arasında mal, sermaye ve emek akışının artması, ekonomik ilişkilerin daha yoğun ve karmaşık bir hale gelmesine neden olmuştur. Bu süreçte, uluslararası ticaret ve sermaye hareketleri çeşitlenmiş ve sınır ötesi işlemler hız kazanmıştır. Özellikle teknoloji, küresel ölçekte daha hızlı yayılırken, ticaret büyük ölçüde bölgesel düzeyde kalmakta; ancak finans piyasaları tam anlamıyla

küresel bir yapı sergilemektedir (Aktan, 2002: 3-4). Ekonomik küreselleşme, geçmişin bir devamı ya da geriye dönüş niteliği taşımaktan ziyade, günümüz dünyasında ekonomik dinamikleri yeniden şekillendiren bir gerçeklik olarak öne çıkmaktadır.

Küreselleşme sürecinde piyasa ve ticaretin küreselleşmesinin ve bunun doğurduğu sonuçların analiz edilmesi, günümüz ekonomik dinamiklerini anlamak açısından önemli bir başlangıç noktasıdır. Avrupa'nın entegrasyon süreci de benzer bir örnek sunmaktadır. İlk aşamalarda ekonomik bütünleşme hedefi öncelikli olmuş, bu alandaki başarılar işlevsel bir yaklaşım çerçevesinde diğer alanlardaki entegrasyonu desteklemiştir. Ancak küreselleşen piyasa ile Avrupa'daki ekonomik birleşme süreci arasında belirgin benzerliklerin yanı sıra önemli farklılıklar da bulunmaktadır. Bu farklılıklar, Avrupa'daki bütünleşme sürecini küreselleşmeden daha cazip ve etkili kılan unsurlar olarak öne çıkarmaktadır (Koray, 2005: 23). Dolayısıyla, ekonomik küreselleşme ile bölgesel entegrasyon arasındaki bu ayrım, uluslararası ekonomik ilişkilerin ve ticaret dinamiklerinin şekillenmesinde belirleyici bir rol oynamaktadır.

Öte yandan, küreselleşmenin ekonomik boyutuna odaklanan ve bunun beraberinde getirdiği tehlikelere dikkat çeken bir başka görüş, günümüzdeki ekonomik bütünleşmenin aslında küreselleşmenin anlamını taşımadığını ve bu sürecin tarihsel açıdan kayda değer, benzersiz bir olgu olmadığını savunmaktadır. Bu noktada, rakamsal veriler ve bunlara dair birbirine zıt yorumlarla karşı karşıya kalınmaktadır. Küreselleşme ile piyasa ekonomisi arasındaki ilişkinin ne kadar sağlıklı olduğuna dair tartışmaların pek fazla derinleştirilmediği de açıkça gözlemlenmektedir (Gill, 1995). Küreselleşmenin tarihsel kökenine dair yapılan tartışmalar, bu ekonomik vurguyu daha da belirgin hale getirmektedir. Küreselleşmenin başlangıcına ilişkin yapılan tarihsel değerlendirmelerin çoğu, esasen ekonomik ilişkilerdeki dönüşüm ya da kırılmalara dayanmaktadır (M. Y. Çelik, 2012: 68).

2.2. Küreselleşmenin Kültürel Boyutu

Küreselleşmeyi tanımlarken Robertson, benlikler, ulus-devletler, insanlık ve dünya sistemi gibi birbirinden farklı ancak birbirleri ile bağlantılı dört ana unsurdan yola çıkarak, dünyanın giderek daha fazla bütünleştiğine ulaşmıştır. Robertson'a (1994: 38) göre, küreselleşme süreciyle beraber dünya tek bir mekana dönüşmüştür. Ancak, bu küresel birliktelik, sadece tekdüzelik anlamına gelmez. Aksine, farklı yaşam biçimlerinin birbirleriyle etkileşim kurabildiği karmaşık bir toplumsal ve fenomenolojik durum ortaya

çıkılmaktadır. Başka bir söyleyiş ile bu durum “küresel insanlık halidir” ifadesi ile vurgulanmaktadır. (Balcı, 2006: 27).

Robertson, küreselleşmeye dair analizlerinde ekonominin hakim rolünü sorgulamaya ve bir başka deyişle “kültürün ikincil konumunu” sona erdirmeye çalışmaktadır. Robertson'a (1999: 111) göre, küreselleşme üzerine yapılan incelemelerde kültür daima ikinci derecede bir olgu olarak ele alınmış ve küreselleşme tartışmaları genellikle ekonomik temele dayandırılmıştır. Bunun arkasındaki sebep, ekonominin merkezileştirilmesi ve hem dini hem de sözde dini unsurların bu merkezileştirmeyi anlamlı kılma çabalarının analistlerin gözünden kaçmış olmasıdır (Friedman, 1999: 86; Tomlinson, 2004: 24).

Çizelge 2.1. Kültürel kavramların küreselleşme sürecine etkisi ve bağlamı

Kavramlar	Tanımları	Etkisi	Bağlamı
Kreolleşme	Kültürlerin karışımı ve yeni kültürel şekillerin oluşması	Küresel kültüre eleştirel açı sağlar.	Küresel postmodern koşullar,
Senkretizm	Farklı kültürel öğelerin birleşerek yeni bir sistem oluşturması	Kültürel ve etnografik sorgulama sağlar.	Küresel postmodern koşullar karakterizesi,
Melezleşme	Kültürel öğelerin etkileşimi ve harmanlanması sonucunda yeni kültür oluşumu	Disiplinler arası kritik anlayışa katkı sağlar.	Modern postmodern duyarlılıklar,
Yerelleşme	Küresel unsurların yerel kültür, değer ve pratiklere uyumlu hale gelme süreci,	Küresel kültürün yerelle uyumunu sağlar.	Küreselleşme içinde yerel kimliklerin güçlenmesi,

Yirminci yüzyılın sonlarına doğru, yerelleştirme stratejilerini ve etnografik nesnelleştirmeleri sorgulayan bir dizi proje ile paralel olarak, “kreolleşme” ve buna bağlı olarak “senkretizm” ve “melezleşme” gibi kavramlar kavramsal olarak yayılmaya başlamıştır. Çizelge 2.1’de görülen bu kavramlar, bir yandan küreselleşmenin temel yapılarındaki eleştirel bir açılım sağlarken, diğer yandan küresel “postmodern” koşullara ve duyarlılıklara dair bir karakter gelişimi sunmuş, bu bağlamda yeni bir anlayışın önünü açmıştır (Palmié, 2006: 434).

Robertson, kültürün yanlış anlaşılmasının yol açabileceği sorunları, Wallerstein’in kavramlarındaki yanılgıları ortaya koyarak açıklamaktadır. Robertson'a (1999: 111) Wallerstein, çalışmalarının önemli bir bölümünü kültürel, özellikle dinsel

meselelerin tartışılmasına ayırmış ve kültürel çeşitliliği, modern dünya-sistemine ilişkin tanımının bir parçası olarak kabul etmiştir. Ancak, uzun süre kültürün ikincil bir olgu olarak değerlendirilmesi gerektiğini savunmuş, zamanla kültürün merkezi rolünü fark edere, dünya-sistemleri kuramında ona önemli bir işlev yüklemiştir (Robertson, 1999). Yine de Wallerstein'in kültüre duyduğu bu ilgi, Marksist bakış açısının sınırlamalarına takılmıştır. Wallerstein, kültürü ideolojik bir engel olarak görmeye devam etmiştir. Özellikle merkez-çevre teorisi bağlamında, Wallerstein kültürü merkeze eşdeğer tutarken, çevre kültürlerini işlevsiz olarak değerlendirip "merkeze boyun eğmiş" olarak tasvir etmiştir (Robertson, 1999: 114). Kültürü merkezle özdeşleştiren ve modern dünya sisteminin kültürel inşasında çevrenin etkisini göz ardı eden bu görüş, Wallerstein'in küresel düzeydeki hareketleri ve dinamikleri gözden kaçırmaya sebep olmuştur. Robertson'a göre, Wallerstein dünya sistemleri kuramını bir ideoloji olarak inşa etmiş ve küresel kültürel çeşitlilik içindeki karmaşada belirli bir taraf haline gelmiştir. Bu modele göre, dünya, biçimsel olarak rasyonel bir merkezde, hiyerarşik bir yapıdaki verilmiş çıkarlar temelinde işlemektedir (Balci, 2006: 29).

Küreselleşmenin kültürel boyutu, sanat aracılığıyla da kendini göstermekte olup, bu durum, Adorno ve Horkheimer'in "Aydınlanmanın Diyalektiği" adlı eserlerinde dile getirdikleri üzere, geç kapitalizmin yalnızca ekonomik ya da siyasal göstergelerle açıklanamayacak ölçüde karmaşık bir yapıya evrilmiş olmasıyla ilişkilendirilmektedir. Bu bağlamda, kapitalist sistemin kültürel alanda da etkili olduğunu savunarak "kültür endüstrisi" kuramını geliştirmişlerdir. Onlara göre kültür, metalaşmış ve piyasa mekanizmalarına tabi hale gelmiştir; popüler kültür, kitle kültürü ve tüketim toplumu gibi olgular aracılığıyla kültürel ürünler de tıpkı diğer mallar gibi alınıp satılabilen, dolaşıma sokulabilen unsurlara dönüşmüştür. Kültürel üretim artık tamamen pazar mantığına göre şekillenmekte; en geniş kitleye en hızlı biçimde ulaşma hedefiyle biçimlenmektedir. Bu dönüşüm, sanat alanını da doğrudan etkilemiş; Adorno ve Horkheimer, sanatın Kant'ın "ereksiz erklilik" ilkesinden uzaklaştığını ve bir amaç doğrultusunda üretilen "ücret sanatına" dönüştüğünü savunmuşlardır. Kant'ın özgür sanat olarak tanımladığı, yalnızca kendi içsel değerine dayalı sanat anlayışı, yerini dışsal beklentilere hizmet eden araçsal sanat anlayışına bırakmıştır. Walter Benjamin'in "auranın kaybı" olarak tanımladığı bu dönüşümle birlikte sanat eserleri özgünlüklerini yitirerek birbirinin tekrarı olan metalar haline gelmiştir. Böylece sanat, yalnızca metalaşmakla kalmamış, aynı zamanda kültür endüstrisinin temel bir işleyiş ögesi haline gelmiştir (Güner ve Gülaçtı, 2019: 251). Sanatın eleştirel işlevini yitirmesi ve piyasa odaklı bir üretim mantığına sıkışması, çağdaş

kültürel üretimi değerlendirirken göz ardı edilemeyecek yapısal bir soruna işaret etmektedir.

2.2.1. Kreolleşme

Kreol ya da kreolleşme gibi kavramlar, modern küreselleşmede, yerel veya küresel, kültür üzerine yapılan söylemler içinde önemli bir şekilde yaygınlaşmıştır (Palmié, 2006: 434). Glissant, (1990: 70) “kreolleşme” kavramı, bir tür birlik-çesitlilik ilişkisini ifade etmektedir. Bu süreçte, kültürler birbirleriyle etkileşime girip kaynaşarak, öngörülemeyen ve yeni bir kültürel form üretirler. Glissant’ın düşünceleri, sosyokültürel ilişkilerde gücün, ötekinin varlığı ve konumunun hatırlatılması için dilbilim alanından ödünç alınmış bir kavramdır. Murdoch, (2013: 42), Glissant’ın kreolleşme anlayışının genellikle diasporik deneyimler, dağılım ve kökler eleştirisiyle ilişkilendirildiğini ifade etmektedir. Bununla birlikte, kreolleşme, uygun bir ekonomik, sosyal adalet ve yerel dile saygı gibi kavramlarla da bağlantılı olarak ele alınmaktadır (McLean, 2024: 878).

Glissant'a (2020: 97) göre kreolleşme, “dillerin birbirlerine etkilerinin, kültürlerin birbirine etkilerinin ani ve beklenmedik bir şekilde ortaya çıktığı, şaşırtıcı kültürel ve dilsel mikro iklimlerin” bir süreci olarak tanımlanır. Bu olgu, öngörülemeyen bir yaratım süreci olarak kreolleşme olarak adlandırılmaktadır. Kreolleşme, farklılıkları değerli kılmayı ve Murdoch’un (2013: 876) ifadesiyle, “kendinden farklı olan öteki ile eşitlik ve saygı temelli bir ilişki kurmayı” içerir. Dolayısıyla, farklılık ve çeşitlilik, Glissant’ın (1990: 70) kreolleşme anlayışının merkezinde yer alır. Glissant, hiyerarşi yerine ağları, saldırganlık ve özcülük yerine açıklığı, benimseme yerine kabulü, evrenselleştirme ve içe kapanma yerine çoğulluğu, karşıtlık yerine ise uyum ve birlikte var olma fikrini savunur. Bu anlayışa dayanarak, kreolleşme kavramı, manga romanlarının anlatım ve etkileşim unsurlarında da bölgesel ve coğrafi etkilerini yansıtarak, öngörülemeyen bir manga yaratım sürecini anlamamızda etkin bir kaynak sağlar.

2.2.2. Senkretizm

Senkretizm, kültürlerin herhangi bir anda kendilerini nasıl şekillendirdiklerini tanımlayan bir süreçtir. Dilimize “uzlaştırmacılık” olarak çevrilen senkretizm, en temel anlamıyla iki veya daha fazla unsurun bir araya gelerek yeni bir varlık oluşturması olarak tanımlanabilir. Başlangıçta din felsefesinin önemli kavramlarından biri olan senkretizm, zamanla kültürel çalışmalarda da kullanılarak olumlu bir anlam kazanmış ve sosyal

bilimlerin birçok alanında yaygınlık bulmuştur (Akkaş, 2013: 5). Örneğin, çizgi romanların oluşumunda yer alan kültürel semboller, farklı kültürlerle etkileşime girerek, iki toplum veya manga kültüründen türlerin kaynaşarak yeni bir türün ortaya çıkmasına yol açtığında, bu durum senkretizmin bir örneği olarak değerlendirilir.

2.2.3. Melezlik (hybridty)

Tomlinson (2004: 39), melezliği, kültürler arasındaki artan etkileşimin bir sonucu olarak dünya çağında farklı kültürlerin birbirine karışması olarak tanımlamaktadır. Zamanla, melezlik, biraz ondan biraz bundan şeklindeki çeşitliliğin arttığı bir süreç olarak, kültürel fenomenler aracılığıyla düşünme ve betimleme biçimi haline gelmiştir. Melezlik, kültürel araştırmalar, teori ve eleştirinin pek çok alanında önemli bir kavram olarak kabul edilmiştir. Özellikle uluslararası medya ve iletişim çalışmaları bağlamında, melezlik son yıllarda daha fazla görünürlük kazanmıştır. Birkaç çalışma, melezliği karışık türler ve kimlikleri tanımlamak için kullanırken, kültürel melezliği bir iletişimsel alan ya da pratik olarak teorileştiren ve böylece melezliği iletişim teorisinin merkezine yerleştiren derinlemesine analizler hala sınırlıdır (Panov, 1996; Tufte, 1995).

Melezlik kavramının son dönemde kültürlerarası ve uluslararası iletişim gibi alanlara dahil edilmesi, kavramın yalnızca betimleyici bir araç olarak kullanılma riskini taşımaktadır, bu da küresel medya metinlerinin yerel alımlanmasını kültürel bir karışım olarak tanımlamak anlamına gelir (Arıkan, 2025: 72). Ancak yalnızca betimleyici bir melezlik yaklaşımı, ontolojik ve politik açılardan iki önemli çıkmaz yaratmaktadır. Bir yandan, kültürel etkileşimlerin ontolojik karmaşıklığını anlamada yetersizlik ortaya çıkar, diğer yandan bu yaklaşım, melezliğin taşıyabileceği politik potansiyeli zayıflatma tehlikesi taşır (Çaycı ve Karagülle, 2016: 576). Politik bağlamda, eleştirel bir melezlik teorisi, melezliği, kültürlerarası ve uluslararası iletişim pratiğinin, farklı güç ilişkilerinin etkileşiminde sürekli olarak müzakere edilen bir alan olarak kabul eder. Kültürel karışımın, kültürel emperyalizm eleştirisi olarak uluslararası iletişim paradigmasına karşı direnç olarak referans gösterildiği çalışmalarda da melezlik kavramı yer alır. Günümüzde, melez kültürel formlar, kültür, sınıf, ulus, cinsiyet ve etnik kimlik gibi alanlarda sınırları aşarak bu kategorileri dönüştürmektedir. Söz konusu bu süreç, saf ve otantik olanın artık var olmayacağını ve saf olandan bahsetmenin, saf ile bozulmuş arasındaki hiyerarşiyi yeniden ürettiğini göstermektedir (Kraidy, 2002: 320).

2.2.4. Yerelleşme

Sosyal bilimlerde “yerellik kavramı, topluluk kavramıyla benzer tartışmalarla karşılaşmıştır. Yerelliğin doğasına dair yapılan tartışmalar, belirli bir yerelliğin ajansı veya nedensel etkisi olup olmadığı ve sınırlarının nerede başladığına odaklanmaktadır. Ayrıca, ekonomik süreçlerin yerel güçleri harekete geçirdiği ve sonrasında siyasi ile kültürel değişimlerin yaşandığı yerel odaklı araştırmalara dair metodolojik ve kavramsal sorunlar da bulunmaktadır (Day ve Murdoch, 1993). Stacey, (1969: 42) yerelliği bir kurumlar ağı olarak savunarak, “yerellik, kurumlar arasındaki ilişkiler hakkında hipotezler geliştirmek için bir bağlamdır” şeklinde ifade etmektedir. Çevresel değişime kurumların nasıl uyum sağladığı incelendiğinde, kurum kavramına dair birçok farklı tanım veya yaklaşımının varlığı gözlemlenmektedir. Bu bağlamda, O’Riordan ve Jäger, (1996) tarafından önerilen geniş kapsamlı kurum tanımının benimsenmesi gerekmektedir. Bu tanım, sosyal gelenekler ve kültürel davranış biçimlerinden, yasalarla belirlenen kurallara ve organizasyonlara kadar hem resmi hem de gayri resmi kurumları kapsar.

Uluslararası düzeydeki küreselleşme etkileri, küresel ölçekte tanınan ürün ve hizmetlerin geliştirilmesine ve bunların diğer bölgelere transfer edilmesine odaklanmaktadır. Bu süreç, yerel koşulları ve yerel çıkarları genellikle göz ardı eder. Din, kültür, dil, ekonomi ve eğitim seviyesi gibi yerel özelliklerden bağımsız olarak, evrensel bir gerçeklik dayatılmaktadır. Küreselleşmenin aksine, yerelleşme stratejisi, küresel kabul görmüş gerçekliklerden bağımsız olarak yerel koşul ve faktörlere odaklanır. Uluslararası işletmelerde karar alıcılar, yerelleşme stratejisini benimseyerek, etkinlik gösterdikleri bölgenin özgün koşullarına uygun ürün ve hizmetler tasarlamaktadırlar (Sönmez, 2016: 20).

Küreselleşme kavramı gibi, yerelleşme kavramının anlamı da toplumdan topluma ve bakış açısına göre farklılıklar göstermektedir. (Bauman, 2000: 67) tarafından da ifade edildiği gibi, bazıları için küreselleşme olarak algılanan süreç, başkaları için yerelleşme olarak yorumlanabilir. Bu bağlamda, küreselleşme, bazıları için zararlı, ayrıştırıcı ve parçalayıcı bir süreç olarak değerlendirilirken, diğerleri için faydalı, bütünleştirici ve olumlu bir olgu olarak görülmektedir. Bu durum, küreselleşme sürecine yaklaşımın, konum ve bakış açısına göre değiştiğini ve dolayısıyla yerelleşmenin ya da küyerelleşmenin anlam kazandığını göstermektedir. Ancak genel olarak kabul gören görüş, yerelleşmenin, görünürde küreselleşme ile çelişkili gibi gözükse de, aslında bu iki sürecin birbirini tamamlayan olgular olduğudur.

Yerelleşme, küreselleşmeye kıyasla daha muhafazakar bir yaklaşım olarak görülmektedir. Bununla birlikte, yerelleşmenin varlığı, bazı yerel toplulukların küreselleşmeye karşı gösterdikleri dirençle ilişkilidir. Yerel bölgelerin sosyal, ekonomik, kültürel ve ticari nitelikleri, genellikle geleneksel olarak geliştirilmiş ürünler, hizmetler ve kaynaklar gerektirmektedir. Yerelleşme, yalnızca küresel bir ürün ya da hizmetin yerelleştirilmesiyle değil, aynı zamanda hem ürün veya hizmetin hem de süreçlerin yerel bağlama uyarlanmasıyla ilgilidir (Çakmak, 2014: 20). Bu bağlamda, yerelleşme, küresel bir pazarda yerel bir ürün veya hizmetin sunulmasından ziyade, yerel pazarda tüm iş süreçlerinin yerel koşullara uygun şekilde işlenmesini ifade eder.

Teorisyenler, yerelleşmeyi küreselleşme süreçlerinin bir parçası olarak değerlendirmiştir. Giddens'e göre, yerel dönüşüm, küreselleşmeye karşı bir tepki değil, ulusal egemenlik ve demokratikleşme gibi kurumların küresel çapta yayılmasının bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır, bu durum da küreselleşme sürecini pekiştiren bir gelişmedir (Voisey ve O'Riordan, 2010: 9). Yerel, yerelcilik ve yerelleştirme terimlerinin tanımları, genellikle bir yerin özgünlüğü ve karakteristiği ile bağlantılıdır. Bu durum, sınırları yeniden belirleyerek küreselleşmeye karşı bir direnç biçimi olarak algılanabilir. Politik sınırlar veya coğrafi bölgeler daha geçirgen hale gelse de, kültürel sınırlar ve yerellikler, birbirleriyle ilişkilendirilerek daha da pekiştirilmektedir. Bu sebeple, küreselleşme ile ilgili tartışmalarda mekansal boyutun göz ardı edilmesi mümkün değildir. Bir yerelliği, kurumsal ağlar ve sosyal ve kültürel yapılarla etkileşimli bir düzenleme olarak ele almak mümkündür. Bu etkileşimler her birey için farklılık gösterse de, dil, manzara ve din gibi ortak unsurlar her zaman mevcut olacaktır (Voisey ve O'Riordan, 2010: 39).

Allen ve Massey, (1995: 3) göre, sosyal ilişkiler yerleri şekillendirir ve yerel dünyaların inşasını sağlar. Bir yeri oluşturan bu sosyal ilişkiler, tanım gereği benzersiz olan bir yerin sınırlarını aşar. Sosyal ilişkilerin coğrafyası dinamik olup sürekli olarak evrilir. Bu süreçte yeni ilişkiler inşa edilirken, mevcut ilişkiler dalgalanır. Zaman içinde yerel ve daha geniş sosyal ilişkilerin etkileşimi, yerlerin kendine özgüllüğünü belirler. Yerlerin temsili genellikle başkalarına karşı bir karşıtlık üzerinden yapılandırılmakla birlikte, burada ekonomik faktörlerin ötesinde başka unsurlar da dikkate alınır. Örneğin, ekonomik kaynaklar veya kültürel kimlik için bir başka şehirle rekabet etmek, Avrupa'da marjinal bir konumda olmak ya da ulusal ve bölgesel yönetimle siyasi kontrol mücadelesi gibi faktörler yerel dünyanın şekillenmesinde etkili olur. Sosyal ve mekansal ayrımlar, içerdekiler ve dışardakiler arasında belirgin sınırlar çizen bir "yerelcilik" yaratabilir ve

yerel sorunlara verilen yanıtları şekillendirir. Kültürel homojenleşmenin arttığına dair iddialara karşı ise, şehirdeki yerel müzik sahnesi bunun yerine kültürel bir değişim süreci olduğunu ve yerel ile küresel arasındaki ayrımın giderek daha zor hale geldiğini gösterir (Voisey ve O’Riordan, 2010: 32).

Çalışmada yerelleşme kavramı, sadece küresel süreçlere karşı bir direnç mekanizması olarak değil, aynı zamanda yerel toplulukların kendine özgü kimliklerini ve pratiklerini sürdürme biçimi olarak ele alınmaktadır. Özellikle, çizgi romanlarda yerel kültürel öğelerin temsili konularında, yerel kimliklerine sosyal ilişkilerin nasıl korunduğu ve dönüştüğü analiz edilmekte, yerel bağlamın, küresel üretim ve tüketim döngüleriyle kurduğu ilişki incelenmektedir.

2.3. Küyerelleşme Kavramı

Küreselleşme ve yerelleşme terimlerinin birleşimi olan küyerelleşme küresel ölçekte geliştirilen ve yaygınlaştırılan ancak aynı zamanda yerel pazarlarda kullanıcı ya da tüketici gereksinimlerine göre uyarlanmış ürün veya hizmetleri tanımlamak için kullanılmaktadır. Bu, ürün veya hizmetin yerel yasalara, geleneklere veya tüketici tercihlerine göre özelleştirildiği anlamına gelir (Shamsuddoha, 2009: 1). Küyerelleşme, anlamlı olabilmesi için, bileşenlerinden en az birinin yerel kültür, değerler sistemi ve pratiklerle uyumlu olması gerektiği belirtilmektedir. Küyerelleşme teriminin ilk kez 1980’lerin sonlarında Japon akademisyenler tarafından bir Harvard Business Review makalesinde kullanıldığı ve Japonca "dochakuka" kelimesinden türediği düşünülmektedir. Matusitz’e göre, bu kavram, küresel ve yerel arasındaki etkileşimi yansıtmaktadır (Matusitz, 2011: 672). Küreselleşme, aynı zamanda evrensel standartlar ve özgüllük eğilimlerinin birleşimi olarak, kültürel homojenleşme ile heterojenleşme arasındaki dinamiklerin birleşimini ifade eder ve küresel ile yerel arasındaki entegrasyonu tanımlar (Robertson, 1994: 38). Küyerelleşme, küresel bir fikri özel yerel unsurlara odaklanarak ele alırken, küreselleşme, dünya çapında kurumsal süreçlerin yaygınlaşması ve standartlaşma sürecine dayanmaktadır (Grigorescu ve Zaif, 2017: 71).

Küyerelleşme, normları ve uygulamaları dönüştürürken; yerel düşünce biçimlerine uyum sağlamakta, kültürel homojenleşme ve heterojenleşme, standartlaşma ile yerel uyum süreçlerini bir arada işletmektedir. Bu çerçevede, evrensellik ile özgünlük arasında bir denge kurulduğu ileri sürülerek, küreselleşmenin tam anlamıyla homojenleşmeye yöneldiği için bu kavrama karşı çıktığını belirtilmektedir (Kraidy, 2001:

33). Küyerelleşme, yerel unsurları küresel temalar, ürünler veya hizmetlere entegre etmektedir. Küyerelleşme, bir kültürün, diğer güçlü kültürlerle karşılaştığında, doğal olarak uyum sağlayarak zenginleşmesi, yabancı olanlara karşı direnç göstermesi ve farklı olmasına rağmen, bu farklılıkları kutlayarak kabul edebilmesi olarak tanımlanmaktadır (Maynard ve Tian, 2004: 287). Küyerelleşme olgusu, küresel pazar ile yerel özgüllükler ve tercihler arasındaki stratejik bir sinerji olarak değerlendirilebilir ve bu süreç, çeşitli kombinasyonlara yol açmaktadır (Foglio ve Stanevicius, 2007: 32).

Malcolm, (1995, akt. Shamsuddoha, 2009: 2)'un "Globalization" adlı eserine göre, Roland Robertson, bu terimi kullanan ilk kişilerden biridir. Daha yakın bir dönemde, Roland Robertson ve Kathleen White, "Globalization: Critical Concepts" adlı eser yayımlamışlardır. İlk kim tarafından kullanıldığına bakılmaksızın, 21. yüzyılın başında küyerelleşme, kavram, slogan ve terim olarak, diğer tüm kavramlardan daha fazla bir şekilde kullanılmaktadır. Singapur'da yabancı sermaye, teknoloji, iş gücü ya da "yabancı yetenekler", müzik, sinema, popüler kültür ve neredeyse her şey küreselleşme ve küyerelleşme ile ilişkilendirilmektedir. Küreselleşme, bazıları için bir kahramanlık süreci olarak görülürken, diğerleri için karanlık bir olgu olarak algılanmaktadır; bu, bakış açısına göre değişen bir durumdur. Bazı kişiler küreselleşmeyi, yolundaki her şeyi ezen frenleri olmayan bir tren gibi tasvir ederken, diğerleri ekonomik büyüme ve modernleşme yolunda bu trene binmenin faydalı olduğunu düşünmektedir (Shamsuddoha, 2009: 2).

Küyerelleşme, küresel ve yerel düzeyler arasındaki etkileşimin sonucunda ortaya çıkan özgün bir kavramdır. Küresel ürünler, hizmetler veya kültürel öğeler, yerel koşullara uyarlanırken yerel unsurlarla ve küresel etkilerle karşılıklı bir etkileşim sürecine girer. İlk kez Japonya'da "dünya çapında düşün, yerel olarak hareket et" iş felsefesiyle kullanılan bu kavram zamanla farklı disiplinlerde de benimsenmiştir. Robertson, küreselleşmeyi "öznelliliğin evrenselleşmesi ve evrenselliğin özelleşmesi" olarak tanımlamıştır (Robertson, 1994: 41). Küreselleşme ve yerelleşme süreçlerini bir arada ele alan Robertson bu iki olgunun paralel bir şekilde varlık gösterdiğini ileri sürmektedir (Shamsuddoha, 2009: 3). Öte yandan, Ritzer, (2003, akt. Roudometof, 2016: 7) küreselleşme ve yerelleşmenin uyumsuz ve biçimsiz süreçler olduğuna dikkat çekmektedir. Küyerelleşme, küreselleşmenin yerel düzeydeki parçalanmış bir yansıması gibidir. Yerellik olarak sunulan özgünlük, küreselleşmenin bir ürünü olup, heterojenlik bu yapının karakteristik özelliğini oluşturur (Roudometof, 2016: 7-8).

Küreselleşme olgusuna uzun vadeli bir perspektiften bakıldığında, yerellik veya yerel kavramlarının küreselleşmenin bir ürünü olduğu söylenebilir. Günümüzde

neredeyse hiçbir kültür, küresel dinamiklerden tamamen bağımsız veya etkisiz bir şekilde varlığını sürdüremez. Robertson, (1994: 42), küreselleşmeyi modernleşmeye bağlı bir süreç olarak görmediği gibi, bunun yakın dönemde ortaya çıkan bir olgu olduğuna da inanmamıştır. Ona göre, küreselleşme modernleşmeden bağımsız, daha derin tarihsel köklere sahip, sürekli ve çok boyutlu bir süreçtir.

Robertson, (1992: 173), küreselleşmeyi yirminci yüzyılda “özel olanın evrenselleşmesi ve evrenselin özelleşmesi arasındaki karşılıklı etkileşim” olarak tanımlamıştır Khondker, (1994: 187) ise Robertson’un bu yaklaşımını temel alarak, küreselleşme ve küyerelleşmenin birbirine bağımlı ve karşılıklı etkileşim içinde olan süreçler olarak değerlendirilmesi gerektiğini ileri sürmüştür. Yerelin küreselleşmesi ve küreselin yerelleşmesi olgusu, makro-yerelleşme ve mikro-küreselleşme kavramlarıyla açıklanabilir.

Küyerelleşme, küresel etkileşimin olumlu yönlerini güçlendiren yeni bir standart olarak ortaya çıkmıştır. Bu olgu, metin çevirileri, yerelleştirilmiş pazarlama stratejileri ve sosyo-politik analizler gibi alanlarda kendini göstermektedir. Küyerelleşme, yerel tüketici taleplerinin başlangıç aşamasından itibaren pazara sunulan ürünlerle bütünleştiği, karşılıklı bir müzakere sürecini ifade eder. Kültürel, dilsel, politik, dini ve etnik kimlikler eş zamanlı olarak ele alınır ve bu unsurlar, bütünleşik ve uyumlu bir çözüme entegre edilir (Sassen, 2000). Böylece, hedef pazar sadece sürecin nihai ürünü değil, aynı zamanda süreç boyunca aktif bir rol üstlenir. Bununla birlikte, küresel dönüşümle doğrudan bağlantılı olan sosyal değişim süreçlerini analiz edebilmek için küresel ölçekte geçerliliğe sahip bir kavramsal çerçeve gereklidir. Küreselleşme, çok uluslu ve çok bölgesel süreçlerin etkisi ile geniş yerel toplulukları etkileyen bir dinamik olarak tanımlanmaktadır (Khondker, 1994: 403).

Makro-yerelleştirme, yerel sınırların genişletilmesi ve bazı yerel fikirlerin, uygulamaların ve kurumların küresel ölçekte benimsenmesi sürecini ifade eder, Küresel ölçekte yaygınlık kazanan dini veya etnik uyanış hareketleri, makro-yerelleştirmenin dikkate değer örnekleri arasında sayılabilir. Mikro-küreselleşme ise belirli küresel dinamiklerin yerel bağlama entegre edilmesini tanımlar. Örneğin, feminizm veya çevre hareketleri gibi sosyal hareketler ya da belirli bir yerel bağlamda ortaya çıkan yeni üretim teknikleri ve pazarlama stratejileri, zamanla sadece ortaya çıktığı bölgeyi değil, daha geniş mekansal ve tarihsel alanları da etkisi altına almaktadır. Örneğin, matbaacılık veya bilgisayar endüstrisi gibi sektörler, doğdukları yerel bağlamdan çıkıp küresel ölçekte yaygınlaşmış ve küresel bir fenomen haline gelmiştir. Küreselleşme, mekansal sınırların

aşılmasını ve küresel bütünleşmeyi ifade ederken, küyerelleşme bu sürece farklı bir bakış açısı kazandırmaktadır. Artık bireyler, küresel dolaşımdaki deneyimlerini yaşadıkları sonra evlerine dönüp, aile ve ulusal kimliklerine bağlılıklarını sürdürebilmektedirler (Shamsuddoha, 2009: 2-3).

2.3.1. Küyerelleşme Örnekleri

Küyerelleşme, işletme ve pazarlama stratejilerinde belirgin bir şekilde kendini göstermektedir (Güner, 2024: 15). Bu strateji, küresel markaların yerel kültürel, ekonomik ve sosyal koşullara uyum sağlayarak hem dünya çapında varlıklarını sürdürebilmelerini hem de yerel pazarda kabul görmelerini mümkün kılar (Öneği, 2015: 57-58).



Şekil 2.1. IKEA, yerel, kalabalık mutfak tasarımları

Benzer bir şekilde, Şekil 2.1’de görüldüğü gibi, IKEA da küyerelleşme stratejisini mobilya sektörüne entegre etmektedir. İsveç menşeli bir marka olmasına rağmen, Türkiye’deki mağazalarında yerel yaşam tarzına uygun olarak, Türk mutfağında tercih edilen büyük yemek masaları ve çoklu oturma alanları gibi ürünlere yer vererek yerel ihtiyaçlara uyarlanmıştır. Küyerelleşme sayesinde firmalar, yalnızca ürünlerini değil, aynı zamanda reklam dili, müşteri hizmetleri ve mağaza düzenlemeleri gibi çeşitli alanlarda da yerel kültüre uygunluk göstererek tüketicilerle daha güçlü bağlantılar

kurabilmektedir. Bu yaklaşım, markanın küresel tanınırlığını koruyarak yerel başarıyı elde etmesine olanak tanır (Yaman, 2019: 427).



Şekil 2.2. 2024 Ramazan ayı coca-cola reklamı

Şekil 2.2, Ramazan ayına özgü yerel kültürel değerlerin, küresel bir marka olan Coca-Cola'nın Türkiye reklamlarında nasıl temsil edildiği ele alınmıştır. Söz konusu reklamlarda, Ramazan ayının simgesi haline gelen kalabalık iftar sofraları aracılığıyla, küresel bir ürün yerel geleneklerle bütünleştirilerek sunulmuştur. Çok uluslu bir şirket olan Coca-Cola, pazarlama stratejilerini yürütürken kültürel farklılıkları dikkate almakta, farklı ülkelerdeki reklamlarında, o ülkeye özgü dil, din, estetik anlayışı ve kültürel semboller gibi yerel unsurlara uyumlu içerikler üretmektedir (Güner, 2024: 15).

Güner'e (2024: 15) göre küyerelleşme, uluslararası işletmecilikte, çok uluslu işletmelerin yerel koşullara uygun üretim ve pazarlama süreçlerini kullanmalarıdır. Bu duruma örnek olarak, otomotiv sektöründen Toyota verilebilir. Toyota, ve diğer otomotiv firmalarının benimsediği, bölgesel yol koşullarına uyum sağlayacak motor teknolojileri geliştirmiştir. Ayrıca, pazarlama stratejilerinde farklı milletlerin yerel dilini ve kültürel öğelerini kullanarak tüketicilerle güçlü bir bağ kurmuştur. Bu strateji, hem yerel taleplere hızla cevap verme imkanı sunmakta hem de markanın küresel prestijini korumasını sağlamaktadır (Dilek vd., 2015: 2). Böylece, küyerelleşme, işletmelere esneklik kazandırarak rekabet avantajı elde etmelerine yardımcı olmaktadır.

Dünyanın farklı bölgelerindeki tüketiciler, küresel markaları tercih ederken aynı zamanda yerel gelenek ve görenekleri de göz önünde bulundurmaktadırlar. Tüketicilerin bu yerel odaklı talepleri, küresel işletmelerin dikkatini çekmiş ve bu doğrultuda küresel markaların yerel dokunuşlar içermesi gerektiğini savunan küyerelleşme yaklaşımı ortaya

çıkıştır (Şahin, 2013: 89). Böylece küyerelleşme anlayışının, küresel işletmelerin yerel pazarlarda etkili pazarlama stratejileri oluştururken yerel koşullara uygun ürün ve hizmet sunmalarının gerekliliği sonucunda şekillendiği söylenebilir.

Küresel düşünme ve yerel hareket etme ilkesini vurgulayan (Tien ve Talley, 2012: 127) ve günümüzde uluslararası işletmeler için başarılı bir strateji olarak kabul edilen küyerelleşme yaklaşımının temel nitelikleri, (Dulupçu ve Demirel, 2005) tarafından şu şekilde açıklanmıştır;

- Çeşitlilik, sosyal hayatın temelinde yer alır.
- Küyerelleşme bütün farklılıkları ortadan kaldırmaz.
- Tarih ve kültür, her grubun benzersiz deneyimler edinmesine olanak tanır.
- Küyerelleşme, küreselleşmenin tüm çeşitliliğini ortadan kaldıracağı endişesini giderir.
- Küyerelleşme, çatışmalar ve gerilimlerin olmadığı bir dünya sunmaz, aksine, karmaşık yapının tarihsel bir perspektifle kavranmasına olanak tanır.

Bu özellikler, küyerelleşmenin hem daha derinlemesine anlaşılmasını ve benimsenmesini sağlaması, hem de küreselleşme gerçekliğinden sağmadan yerel değerlere de önem verilebileceğini vurgulaması bakımından önemlidir. Küreselleşmenin tüm farklılıkları ortadan kaldıracağı düşüncesi yerine, küyerelleşmenin bu tür endişeleri giderdiği dile getirilmektedir. Küyerelleşme, yerel ile küresel arasındaki ortak payda olarak işlev görür ve bu payda her iki boyuta da eşit derecede değer verir (Dilek vd., 2015: 6). Böylece, özellikle küresel sermaye sahipleri ve işletmeler gibi ticari kuruluşlar, yerel unsurlara verdikleri önemi artırarak küresel başarıya ulaşabileceklerinin bilincine varacaklardır.



Şekil 2.3. Hayao Miyazaki “Spirited Away” (2001)

Toplumlarda meydana gelen sosyo-kültürel dönüşümler, bireylerin aidiyet duygularında bir belirsizlik yaratmış; bu durum, sanatsal üretim süreçlerine de doğrudan yansımıştır. Sanat alanında küyerelleşmeye örnek olarak Şekil 2.3’deki “Spirited Away” eseri verilebilir. Çok kültürlü bakış açısının bireylerde gelişmesi, sanat eserlerinde de kültürel çoğulluğun izlerini belirginleştirmiş; böylece farklı kültürel unsurların bir arada kurgulandığı yapıtlara zemin hazırlanmıştır (Güner ve Gülaçtı, 2019: 252). Hayao Miyazaki’nin yönetmenliğini yaptığı “Spirited Away” animasyon filmi, Japon folkloruna dayalı anlatı öğeleri içermekle birlikte, evrensel temalar üzerinden kurgulanmış yapısıyla da uluslararası başarı kazanmıştır. Oscar ödülü alan bu yapım, kültürel özgünlüğünü korurken evrensel değerlerle bütünleşmiş bir anlatı dili geliştirmeyi başarmış; böylece yerel kültürel kodların, küresel düzeyde anlam üretme potansiyeline sahip olduğunu ortaya koymuştur. Bu örnek, sanatın da küyerelleşme sürecine entegre olduğunu ve sanatsal anlatıların yerel kimliklerle küresel platformlarda etkileşime geçebildiğini göstermesi bakımından dikkate değer olarak vurgulanabilir.

2.4. Çizgi Roman

Çizgi roman, insanlık tarihiyle paralel bir geçmişe sahip olup, sanatsal, ebedi, sosyolojik, kültürel, eğitimsel, ekonomik ve siyasal boyutlarıyla çok sayıda araştırmaya konu olmaya devam eden, geniş bir evrene sahip bir türdür. Geçmişte, insan yaşamının bir parçası olan çizgiler ve renkler, teknolojiyle birlikte günümüzde daha da büyük bir öneme sahip hale gelmiş ve insanlık, üç boyutlu dünyasının ötesine geçen bir evren inşa etmeye başlamıştır. Basit çizgilerden ve renklerden yaratılan bu dünyada, insan ilgisinin ve hayal gücünün ön plana çıktığı bir yapı ortaya çıkmaktadır. Günümüzde, geçmişten günümüze, insanın duygusal ve zihinsel dünyasına dair hemen her şeyin çizgi romanlarda yansıtıldığını söylemek mümkündür. Bu özellik, çizgi romanları, insan hayatının önemli bir yansıması haline getirmiştir (Poyraz, 2025: 20).

Çizgi roman, bir kahraman, olay ya da durumun, resim ve metnin uyumu içinde, sinematografik zaman bütünlüğü sağlayarak birbirini takip eden karelerle anlatılmasıdır. Çizgi romanın temel bileşenleri resim ve yazıdır. Çizgi romanın iletmek istediği mesaj, yalnızca resim ve yazının anlamlı, uyumlu ve dengeli bir şekilde bir araya getirilip yapılandırılmasıyla okuyucu tarafından doğru bir şekilde anlaşılabilir. Çizgi roman, ses ve hareketten yoksun bir sinematik deneyim sunar. Filmler gibi, çizgi romanlar da bir dizi resimle hikayelerini aktarır (Akengin ve Küçükusta, 2020: 1367). Ancak filmdeki gibi ses efektleri, diyaloglar ve sesli anlatım içerirken, tüm bu unsurlar ses dalgalarından ziyade, okuyucunun zihninde canlanacak şekilde metin halinde sunulur. Çizgi roman, filminden farklı olarak, hareketli görüntülerin yanılması yaratmak için art arda değil, aynı anda, sabırlı bir şekilde görüntüler sunar (Potsch ve Williams, 2012: 25).

Çizgi romanlarda anlatı, genellikle paneller ve bu paneller arasındaki boşluklar üzerinden kurgulanmakta olup, bu boşluklar okuyucunun kareler arasındaki nedensel bağlantıları kurmasını sağlamaktadır. Çizgi romanların görsel yapısı, metin ve görseller arasındaki etkileşimi öne çıkararak, okuyucunun anlatıdaki karakterlerle özdeşleşmesini ve hikayenin bütünlüğünü algılamasını kolaylaştırmaktadır (Chute ve Dekoven, 2012: 182). Çizgi roman çalışmalarında, ardışık görüntüler kavramı, bu türün temel yapı taşı olarak kabul edilmekte ve çizgi roman anlatı yapısının merkezinde yer almaktadır (Parille, 2022: 304). Çizgi romanların yapısı, küreselleşme ve dijitalleşme süreciyle etkileşime girerek, farklı kültürel kodların aktarımında etkili bir rol üstlenmekte ve popüler kültürün şekillenmesinde önemli bir mecra olarak konumlanmaktadır (Nalbant, 2024).

Çizgi romanlar, birçok açıdan, diğer sıralı sanat biçimlerinden büyük ölçüde farklı değildir (Eisner, 1985). Tarih öncesi duvar resimleri, Roma sütunlarına kazınmış figürler, ortaçağ kiliselerinin vitrayları, 18.yüzyıl baskıları veya 21.yüzyıl internet sayfaları örnek olmuştur (Mey, 1998: 136). Ancak, çizgi romanların tarihi, kitle iletişim araçlarının gelişimiyle doğrudan ilişkilidir, çünkü yeni kitle üretim araçları ve basılı medyanın artan okur kitlesi sayesinde bu tür daha geniş kitlelere ulaşabilmiştir. Çizgi roman teriminin kökeni de buradan gelir. “Sadece mizahi içeriklerinden dolayı, pazar günü ekleri, pazar günü şakaları” olarak adlandırılmıştır. Bu şekilde Amerika’da çizgi roman terimi, bir gazetenin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir (Zanettin, 2008: 1).. Daha sonralarda bu kelime, gazete şeritlerinden çizgi roman kitaplarına kadar tüm grafik anlatıları kapsayacak şekilde genişlemiştir.

Benimsenen teorik çerçeve ve terimin kullanıldığı bağlama göre, çizgi romanlar farklı şekillerde, tür, araç, dil, göstergebilimsel sistem gibi kavramlarla tanımlanabilmektedir. Örneğin, “çizgi romanın dili” ifadesiyle, hem sözel bileşenin ifade edildiği doğal dil hem de aracın/türün “dil bilgisi ve anlamı” kastedilebilir. Diğer taraftan, tür terimi geniş bir anlamda yayımlanma biçimini ifade etmek için kullanılmaktadır. Bu bağlamda, çizgi romanlar yazılı veya resimli kitaplar gibi diğer basılı ürünlerden ayırmak için tercih edilebilir. Ancak, çizgi romanları bir tür olarak tanımlamak yerine, çizgi roman türlerinden söz etmek daha uygun bir yaklaşım olabilir. Zaman içinde ve dünya çapında, çizgi romanlar, yazılı edebiyat ve sinema ile karşılaştırılabilecek çeşitli türler geliştirmiştir. Çoğu basılı materyal gibi, çizgi romanlar da genellikle eğlence veya eğitim amaçlı üretilir ve okunur. Bununla beraber ana işlevleri kategorize edilebilmektedir (Pilcher ve Brooks, 2005: 90; Zanettin, 2008: 4). Çoğu çizgi roman, kurmaca/hikaye türlerine aitken, dünya genelinde farklı yaş grupları ve okur kitleleri için üretilen bir dizi öğretici ve eğitimsel tür de bulunmaktadır.

Türler arasındaki sınırları belirlemek genellikle zorlu olsa da, en çok etki eden üç ana tür arasında bir ayırım yapılabilir. Komedi, masallar/destanlar ve drama türleri genellikle daha bilinir ve göz önündedir. İlk tür olan komedi, tarihsel olarak çizgi romanlar terimiyle özdeşleşmiştir. Çünkü bu terim, kahramanların çoğunlukla komik hayvanlar, çocuklar ve evcil hayvanlar olduğu Amerikan gazete şerit türündeki mizahi çizgi romanlarını ifade etmektedir. Ancak komedi türü, yalnızca yetişkinlere yönelik olan ve gag ve slapstick mizahından, siyasi ve sosyal hicivlere kadar geniş bir yelpazeyi kapsayan şerit ve kitapları da içermektedir. İkinci tür olan masallar/destanlar, belki de zaman içinde çeşitlenmiş ve her ülkede eşit şekilde temsil edilmeyen geniş bir yelpazeye

sahiptir. Bu tür, suç ve dedektif hikayeleri, korku, bilim kurgu, romantizm, savaş, egzotik senaryolar ve tarihi bağlamlarda maceraları kapsamaktadır. Üçüncü tür olan drama ise daha yeni ve gelişmeye açık bir kavramdır. Özellikle Japon ve Amerikan çizgi romanlarında, Avrupa çizgi romanlarına kıyasla daha fazla gelişim göstermiştir (Cantek, 1996; Zanettin, 2008: 7).

2.4.1 Tarihsel gelişim süreci

Çizgi romanın tarihi, insanlık medeniyetinin başlangıcına kadar uzandığı kabul edilir ve bu tarihsel süreçte, insanların duygu ve düşüncelerini, günlük yaşamlarını ifade ettikleri çizimlere dayandığı öne sürülmektedir. Bazı görüşler, çizgi romanın kökenlerinin modernleşmenin başladığı dönemlerden çok daha eskiye, Antik Çağ'a kadar gittiğini savunmaktadır. Mağara duvarlarındaki resimler, sanatsal simgeler ve hiyerogliflerin çizgi romanının atası olduğu düşüncesi bunlara örnek verilebilir. Ayrıca, İncil'in öğretilerini halkına aktarmak amacıyla kilise duvarlarına yapılan resimler de çizgi romana benzer bir özellik taşımaktadır (Kireççi, 2018: 10). Hz. İsa'nın doğumunu temel alan tarihsel bakış açıları, çizgi romanların doğuşunu da kilise duvarlarındaki resimler ve gravürlerle ilişkilendirmiştir. Avrupa'daki bu gelişmelerin aksine, dünyanın farklı bölgelerinde çizgi romanların ortaya çıkışı farklı şekillerde olmuştur. Örneğin, Uzakdoğu'da keşişlerin çizgi romana benzer şekilde, çeşitli geometrik şekiller içinde resimler ve el yazmaları kullanmaları, çizgi romanın doğudaki kökenlerine işaret etmektedir (Poyraz, 2025: 3).



Şekil 2.4. William Hogarth "A Harlot's Progress" (1731)

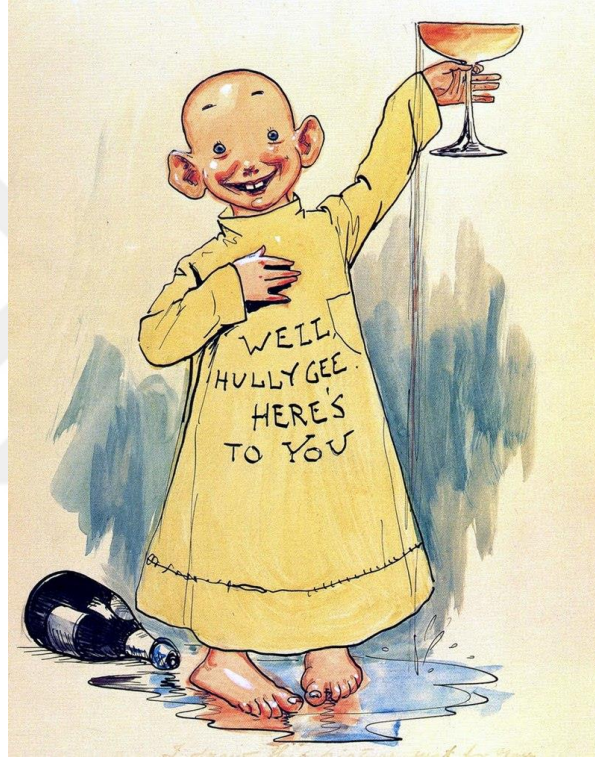
İnsanların çizgi roman yapmaya ne zaman başladıkları konusu üzerinde bazı görüş ayrılıkları bulunsa da William Hogarth'ın (1697-1764) ardışık sanatın popülerleşmesi açısından önemli bir temel oluşturduğuna genel olarak inanılmaktadır. Çizgi roman tarihçisi Maurice Horn, Şekil 2.4'de bir örneği görülen, Hogarth'ın "çizimlerinin doğrudan çizgi roman şeritlerinin ilk örnekleri olarak kabul edilebileceğini" ifade etmektedir. Horn'un bahsettiği çizimler arasında, büyük ölçüde resimlerin oyulmuş kopyaları da yer almaktadır. Hogarth, "Modern Ahlaki Konulara" dair yedi set ardışık anlatı üretmiştir. Bu setlerin ilk üçü, başlangıçta tablo şeklinde yapılmış olup, bunlar sırasıyla "A Harlot's Progress" (1731), "The Rake's Progress" (1735) ve "Marriage a la Mode" (1743) adlı eserleridir (Duncan ve Smith, 2009: 20).

17.yüzyılda ve özellikle 18.yüzyılda Hogarth'ın başlattığı resim ile yazının birleşimi, etkileşimi ve birbirini destekleyici yöntemlerin kullanımı, 19.yüzyılın ilerleyen dönemlerinde pek çok sanatçının, ressamın ve çizerin benzer yöntemleri benimsemesine ve sanatsal üretimlerinde uygulamalarına zemin hazırlamıştır. Thomas Rowlandson, 18.yüzyıl sanatçıları arasında Hogarth'ın çalışmalarını bir adım daha ileriye taşıyan önemli bir figür olarak öne çıkarken, James Gillray ise bu yeni yaklaşımı Avrupa sanat dünyasına tanıtan sanatçı olarak karşımıza çıkmaktadır (Çalış, 2023: 12).

Sanayi Devrimi ile İngiltere'de başlayan ve son yüzyılda dünyada yaşanan politik, ekonomik ve sosyolojik değişimler, çizgi romanın doğduğu bağlamı anlamak açısından oldukça önemlidir. İmparatorlukların çöküşüyle birlikte ortaya çıkan ulus-devletler, yeni rejimlerini ve ideolojilerini egemen oldukları toplumlara benimsetmeye çalışmış, bu süreçte yaşanan ekonomik dönüşümler, toplumları sosyal değişimlere zorlamıştır. Sanayi Devrimi'nin getirdiği teknolojik yenilikler ve seri üretimin yaygınlaşması, basım ve yayıncılık alanında da derin etkiler yaratmıştır. Kağıt üretiminin hızlanması ve kolaylaşması, kimya alanındaki ilerlemelerle birlikte boya üretiminin artması, bu iki endüstriyel ürünün birleşiminden doğan yayıncılığı önemli ölçüde geliştirmiştir. Bu gelişmelerin etkisiyle süreli yayınların sayısı, niteliği ve etki alanı artmıştır. Bu dönemde, İngiltere'de Punch ve Fransa'da La Caricature gibi dergilerin yayımlanmaya başladığı görülmektedir (Çalış, 2023: 14; Turani, 1966: 65).

Çizgi romanlar, 19. Yüzyılın sonlarına ve 20. Yüzyılın başlarına doğru Amerika Birleşik Devletleri'nde şekillenmeye başlamıştır. İlk aşamalarda, gazete ekleri ve mizah dergilerinde yayımlanan kısa ve renkli bant karikatürler, çizgi roman kültürünün temelini atmıştır. Richard Outcault'un "The Yellow Kid" adlı eseri, 1890'lı yıllarda yayımlanan ve çizgi romanın ilk örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir. Bu dönemde, basım

teknolojilerindeki ilerlemeler sayesinde çizgi romanlar geniş kitlelere ulaşmış, hem eğlence hem de sosyal eleştiri aracı olarak büyük ilgi görmüştür. Dünya çapında ilk kez bir basılı yayın organı olan The New York World, daha önce hiç kullanılmayan sarı rengi basımında kullanarak bu alanda öncülük etmiştir. Ayrıca, günümüz çizgi romanlarının vazgeçilmez bir özelliği haline gelen konuşma balonlarına da ilk defa bu çizgi romanda yer verilmiştir. The Yellow Kid, öykülerinin ve senaryosunun gerekliliğine bağlı olarak farklı coğrafyalarda geçen bölümlere sahip olan ilk karakterlerden birisidir, bu bölümler arasında Venedik, Paris, Madrid ve İngiltere gibi çeşitli yerler bulunmaktadır (Akın, 2015: 110).



Şekil 2.5. Richard F. Outcalt, “The Yellow Kid” (1894)

Çizgi romanların doğuşu, genellikle Richard F. Outcalt tarafından yaratılan Şekil 2.5’da gösterilen, Yellow Kid karakteriyle eş zamanlı olarak kabul edilmektedir. Bu karakterin şeritleri, 1894 yılında New York gazetelerinin sayfalarında ilk kez yayımlanmıştır. Bu çizgi roman yalnızca tam renkli basılmış ilk çizgi romanlardan biri değil, aynı zamanda bir çizgi roman karakterinin karlı bir şekilde ticarileştirilebileceğini gösteren ilk çizgi romandır (Pilcher ve Brooks, 2005: 92).

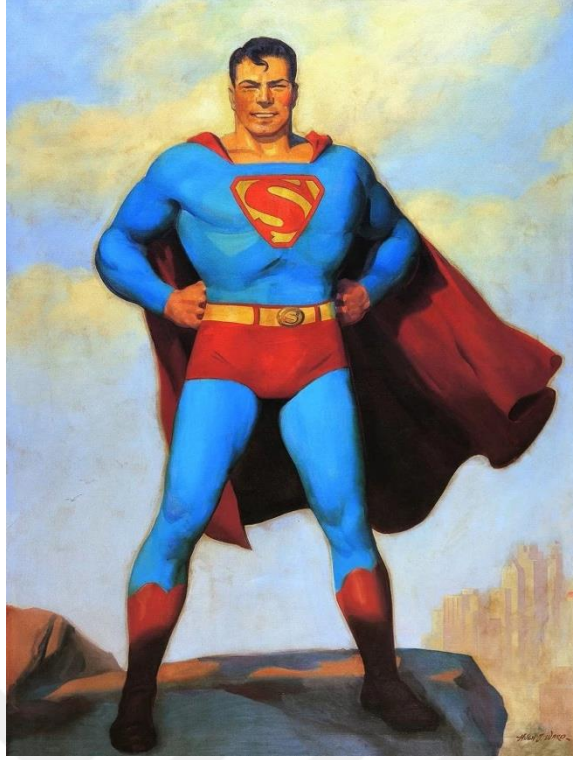
Çizgi romanlar, tarihsel ve coğrafi bağlamda farklı evrelerden geçmiş ve bazı türler belirli bir formatla özdeşleşmiştir, bazı bölgelerde ise diğerlerinden daha yaygın ve tanınmış bir şekilde gelişmiştir. Pilcher ve Brooks bu durumu, “Çizgi romanlar hakkında

algı, kişinin bulunduğu coğrafi konumla doğrudan ilişkilidir. Örneğin, çoğu insan çizgi romanlar, Spider-Man ve Batman gibi ‘çocukca’ eserler, The Beano, Tintin ve Asterix gibi eğlencelik eserler ya da daha yakın dönemde tümüyle kapsayıcı bir terim haline gelen, mangadan ibarettir” olarak açıklar. Bazı ülkelerde, örnek olarak, Britanya ve Singapur’da çizgi romanlar çocuklar için bir eğlence biçimi olarak görülürken, diğer bazı ülkelerde, özellikle Fransa’da, çizgi romanlar saygın bir ifade biçimi olarak kabul edilmekte ve “dokuzuncu sanat” ifadesi altında adlandırılmaktadır. Japonya’da ise, çizgi romanlar o kadar derin bir şekilde kültürün ve toplumun bir parçası olmuştur ki, bu ülkeyi hayal etmek, çizgi romanlar olmadan neredeyse imkansızdır (Zanettin, 2008: 5).

Dünyanın hemen her ülkesi, kendine ait bir çizgi roman endüstrisine sahip olup, her bölgesel gelenek farklı markalar geliştirmiştir. Bu durum Afrika’yı da kapsamaktadır. Özellikle Fransızca konuşan Kongo ve İngilizce konuşan Güney Afrika’dan gelen yeni yazarlar, günümüzde küresel çapta dikkatle tanıtılmaktadır. Çizgi romanlar üzerine yapılacak bir tipoloji çalışması, başlıca yazarlar ve karakterlerin sunumu açısından oldukça kapsamlıdır ve bu çalışmalar sınırlarını aşmaktadır (Lent, 2006).

Çizgi roman, kendine has semboller ve yapısal özelliklere sahip bir baskı ürünüdür, bu özelliklere sahip her görsel, çizgi roman olarak kabul edilebilir. Çizgi roman, düşüncelerin ve anlatıların ilişkili görseller aracılığıyla iletildiği, kendine özgü dilsel ve dil dışı göstergelere sahip bir anlatı türüdür (Cantek, 1996: 19). Bu göstergeler, belirli tekniklerle sunulur ve çizgi roman, bir metne dayalı olarak başlar, gelişir ve sona erer, yayımlanma biçimi ise düzenli ya da düzensiz aralıklarla olabilir. Yazının ve görselin birleşimi olarak tanımlanan çizgi roman, bazıları tarafından siyah ve beyazın birleştiği gri bir alan olarak nitelendirilse de, onu farklı kılan temel özellik, kendi iç dinamikleriyle yapılandırılabilmesidir (Kireççi, 2018: 6).

Amerika, çizgi romanları ciddi bir endüstri haline getiren öncü ülkelerden biri olarak anılmaktadır. Amerikalılar, çizgi romanları, ülkenin kültürünü, yaşam biçimini, siyasi ve askeri etkinliklerini hem kendi halkına hem de dünyaya tanıtmak amacıyla etkili bir araç olarak kullanmayı başarmıştır. Bu bağlamda, Amerika’nın çizgi roman alanındaki üstünlüğü tartışmasız ve rakipsiz bir seviyeye ulaşmıştır (Yağlı, 2024: 4347). Bugün ABD ve Avrupa merkezli Marvel, DC Comics, Ankama, Urban gibi şirketler, çizgi roman üretmeye devam etmektedir. Çizgi roman, Amerika’da süper kahramanlarla, Avrupa’da görkemli albümlerle ve Japonya’da manga serileriyle halen geniş bir okur kitlesi tarafından ilgiyle okunmaya devam etmektedir (Poyraz, 2025: 3).



Şekil 2.6. Action Comics (DC) “Superman” (1938)

1930’lar ve 1940’lar çizgi romanların, altın çağı olarak kabul edilmekte olup, bu dönemde süper kahraman türünün doğuşuna tanıklık edilmiştir. Şekil 2.6’de görülen, Action Comics’in 1938 yılında yayımladığı Superman çizgi romanı, yalnızca yeni bir kahraman figürünü değil, aynı zamanda bu türün temel özelliklerini şekillendiren bir yapıyı da ortaya koymuştur. Takip eden yıllarda, Batman, Wonder Woman ve Captain America gibi ikonlaşmış kahramanlar da çizgi roman dünyasında yerini almıştır. İkinci Dünya Savaşı sırasında, çizgi romanlar, Amerikan toplumunun moralini yükseltmek amacıyla önemli bir araç haline gelmiş ve savaş temalı hikayelerle zenginleşmiştir (Cantek, 1996: 32).



Şekil 2.7. Marvel Comics, “Spider-Man” (1962)

1960’lar ve sonrasındaki dönemde, özellikle Marvel Comics gibi yayınevlerinin etkisiyle, çizgi romanlar daha derin ve karmaşık temalarla şekillenmeye başlamıştır. Stan Lee, Jack Kirby ve Steve Ditko gibi yaratıcı figürler, kahraman karakterlerinin insani yönlerini ve psikolojik derinliklerini keşfetmişlerdir. Bu dönemde, Şekil 2.7’de görünen Spider-Man, X-Men ve Fantastic Four gibi ikonik kahramanların doğuşuna tanıklık edilmiştir. Aynı zamanda, yeraltı çizgi roman hareketi, sansürden bağımsız bir şekilde hikayeler sunarak farklı bir yol izlemiştir (Çalış, 2023: 40; Poyraz, 2025: 22).

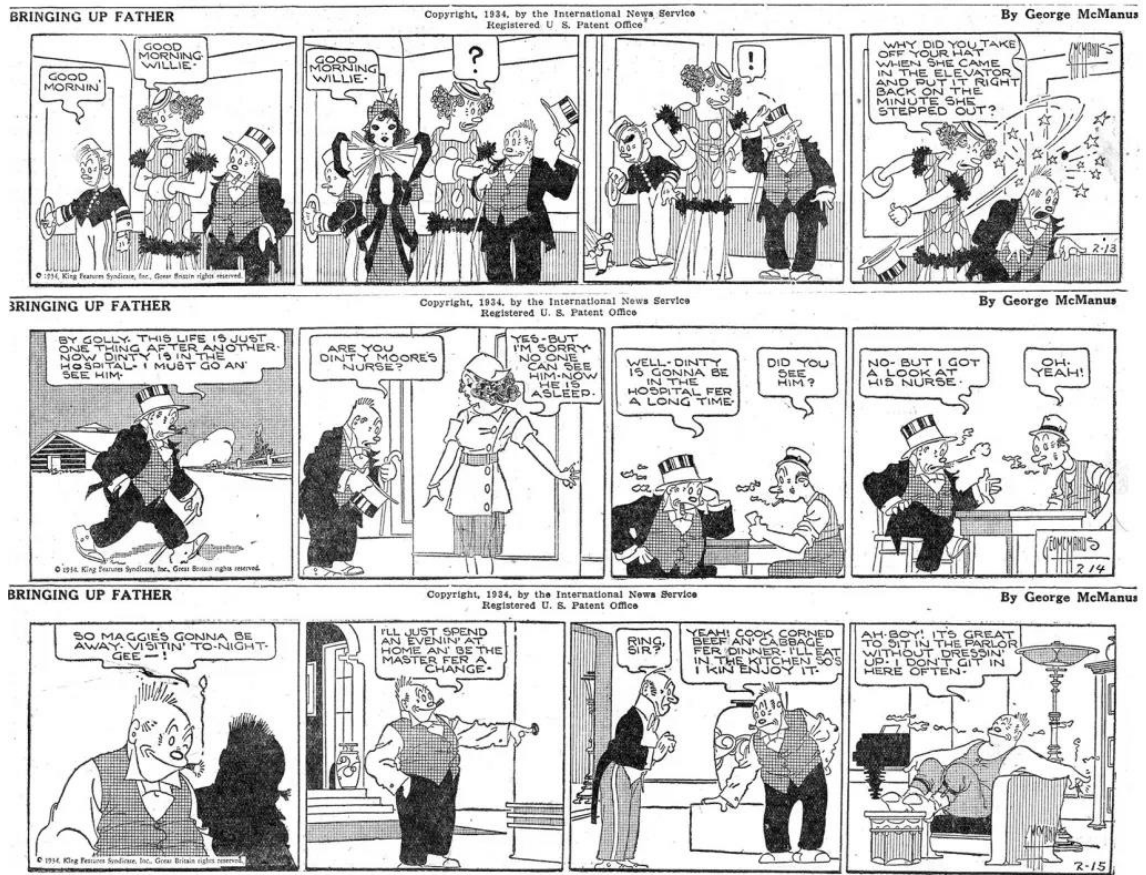
Örneklerde yapılan incelemeler, çizgi romanın en azından çizgi roman olarak kabul edilebilecek ilk örneklerinin Avrupa’daki sanatçılar tarafından yaratıldığını ortaya koymaktadır. Amerika’daki sanatçılar ise anlatım tarzı, yaklaşım ve çeşitlilik açısından Avrupa’daki akranlarının gerisinde kalmışlardır. Avrupa ve Amerika arasında bu şekilde bir rekabet ve etkileşim süreci yaşanırken, Uzak Doğu’da, özellikle Japonya’da, çok daha eskiye dayanan yeni bir tarzın gelişmeye başladığı görülmüştür (Çalış, 2023: 42).

2.5. Küyerelleşme Sürecinde Manga Sanatı

Manga, kökeni Çince ideogramlara dayanan ve Çince’de kaygısız veya ilgisiz anlamlarına gelen bir terimdir. Japoncada ise “man” rastgele veya gelişigüzel, “ga” ise resim anlamına gelmektedir. Manga çizimlerinin ilk örneklerinin 18. Yüzyılın sonlarına yaklaşık olarak 1770’li yıllara dayandığı belirtilmektedir (Ceran ve Cantek, 2016). Literatürde ise manga, uçarı, haşarı, yaramaz veya uçan resimler olarak tanımlanmaktadır. McCloud, (2018: 72)’a göre manga, ardışık grafik sanatlarının bir türü

olarak kabul edilmektedir. Japon mangalarının dünya çapında yayılma sürecinin tarih sürecinde ivme kazanmış, dijitalleşme ve küreselleşmenin etkileri doğrudan geniş çapta olmuştur.

Manga, çizgi roman ya da karikatürlerden oluşan ve grafik roman olarak yayımlanan basılı eserlerdir. Manga, Amerikan çizgi romanlarının resimler, kareler ve metin arasındaki ilişkiyi, Japon popüler sanatını da içine katarak sinematik bir anlatım biçimi oluşturur. Sanatçı, ardışık karelerde hareketten harekete ve bir perspektiften diğerine geçerek anlatıyı inşa eder. Bu anlatım tarzı, cinsiyet ve yaş gruplarını kapsayan geniş bir konu yelpazesi sunar (Brenner, 2011: 260).



Şekil 2.8. George McManus, Bringing Up Father (1913)

Manganın, yalnızca Japonya'ya ait bir ürün olduğu savı, Japonya'daki yerel halk kültürünün, Charles Wirgman tarafından Yokohama'da yayımlanan Japon Punch (1862-1867) ve Fransız George Bigot'un Tabae (1887) gibi erken etkilerle nasıl şekillendiğini göz ardı etmektedir. Bu ilk etkiler, 1920'lerden itibaren Batı tarzı karikatürler, çizgi roman dergileri ve gazete şeritleri ile pekiştirilmiştir. Örneğin Şekil 2.8'de görüldüğü üzere, George McManus'un Bringing Up Father adlı eser, çoklu kareler ve baloncuklarda

diyaloglar kullanarak bir hikaye anlatımı gerçekleştirmiştir. Manganın özgün Japon köklerinin de büyük yayınevlerinin erken rollerini takip etmek yerine, daha kapsamlı bir yaklaşım, hikaye manganın savaş sonrası Japonya'daki en belirgin popüler kültür formlarından biri olarak ele alınmasıdır (Rimmer, 2004: 571).

Mangalar, Türkiye'de animeler aracılığı ile popülerlik kazanmış olsa da, Japonya'da animelerin temelini mangalar oluşturmuştur. Mangaların endüstriyelmesi ve kendine özgü bir okur kitlesi yaratması, doğal olarak Japon kültürünün Türkiye'ye de giriş yapmasına imkan tanımıştır (Virdil ve Karakuş, 2024: 691). Günümüzde, Japonya'ya özgü kültürel öğeler içermesine rağmen manga, küresel bir fenomen olarak tanınmaktadır. Aynı zamanda, mangaların küresel ölçekte kabul görmesi ve yayılması, sadece Japon kültürüne özgü bir ürün olduğu yönündeki fikirle tam olarak açıklanamaz. Mangaların küreselleşmesi, yerel kimlik ile küresel etkilerin karşılıklı etkileşimi bağlamında ele alınması gereken karmaşık bir süreçtir. Mangalar, Japon kültürüne özgü görsel anlatım biçimlerini korurken, küresel pazara adapte olma süreciyle kültürel çeşitlilik ve evrensellik arasında örnek bir denge kurmaktadır (Virdil ve Karakuş, 2024: 692).



Şekil 2.9. Katsushika Hokusai, “Budist Rahipler” (1814)

Manga, Japonya'nın kültürel yapısının önemli bir parçası olarak ortaya çıkmış ve zaman içinde küresel ölçekte popülerlik kazanmıştır. Japonca'da özgür çizimler veya çılgın çizimler anlamına gelen manga kavramı, ilk kez 19. Yüzyılda ünlü Japon sanatçısı Katsushika Hokusai tarafından "Manga" adlı çizim koleksiyonunda kullanılmıştır. Hokusai, Şekil 2.9'de görüldüğü üzere, manga sanatında Japon halkının günlük yaşamına ve doğaya dair kesitler sunarak manga çizimlerine özgün ve çağdaş bakışı açısı kazandırmış, bu sanat biçimini dönemin estetik anlayışıyla buluşturmuştur (Berndt, 2017: 23). Ancak modern manga kültürünün temelleri, 20. yüzyılın ortalarında atılmaya başlanmış ve manga, görsel anlatım biçimi olarak zamanla evrim geçirmiştir. Bu dönemde, manga sadece Japonya'da değil, dünya çapında tanınan ve çeşitli kültürlerde yer bulmaya başlayan bir sanat form haline gelmiştir. Küreselleşen bu kültürel ürün, Japonya'nın geleneksel ve modern sanat anlayışlarını harmanlayarak, tüm dünyada geniş bir izleyici kitlesi oluşturmuştur (Feltens, 2020: 5).

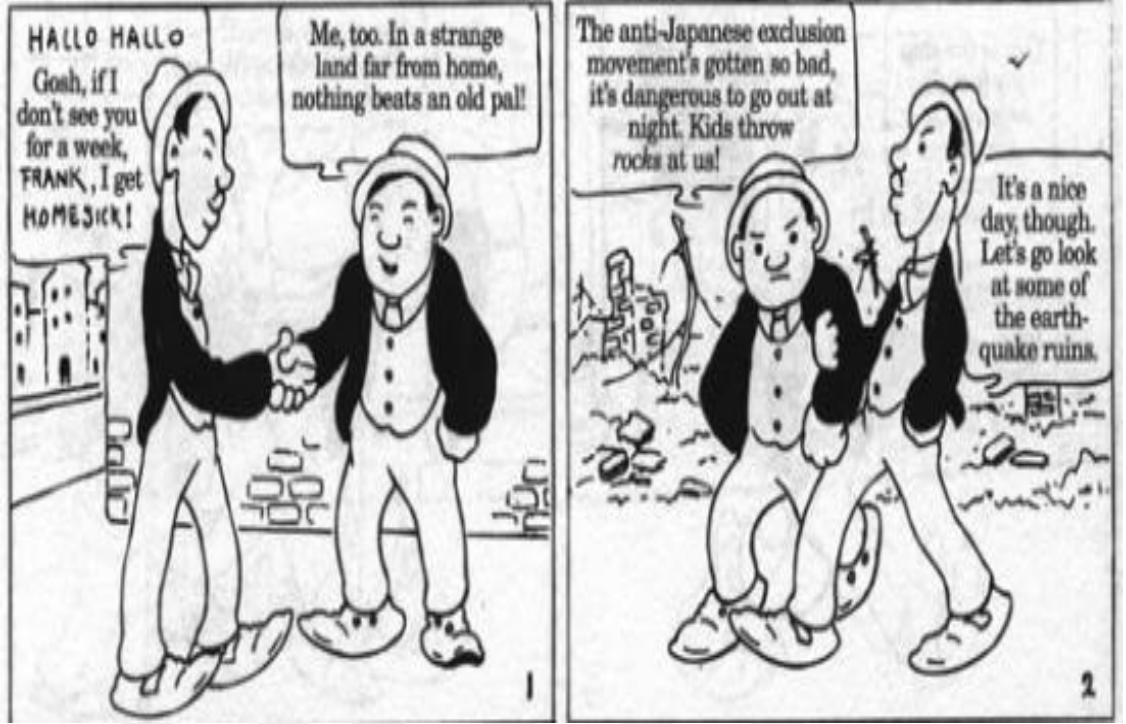
Manga tarihinin en belirgin figürlerinden biri, modern manga sanatının öncüsü olarak kabul edilen Tezuka Osamu'dur. 1940'ların sonlarından itibaren, özellikle 1950'lerde, manga Japonya'da bir endüstriye dönüşmeye başlamıştır. Tezuka, 1947 yılında yayımladığı Astro Boy adlı manga serisiyle, sadece Japonya'da değil, dünya çapında manganın yayılmasına önemli katkılar sağlamıştır. Tezuka, manga sanatını yalnızca bir eğlence aracı olarak değil, toplumsal meseleleri işleyen ciddi bir sanat formu olarak geliştirmiştir. Aynı zamanda manganın kendine has tarzını, büyük gözlü karakterler ve dinamik bir anlatı yapısı ile betimleyerek, bu türün estetik anlayışını yeniden şekillendirmiştir. Manga, Tezuka'nın bu yenilikçi yaklaşımı sayesinde, yalnızca eğlence değil, aynı zamanda derin toplumsal temalar ve evrensel insani değerler üzerinde de odaklanan bir sanat biçimi olarak evrilmiştir (Power, 2009: 173).

1980'lerin sonlarına doğru, manga, Japonya'da ve küresel ölçekte büyük bir kültürel olgu haline gelmeye başlamıştır. Manga dergilerinin yanı sıra, manganın animasyonlu uyarlamaları olan anime çizgi romanlarının hızla yayılmaya başlamasıyla ve bu iki kültürel formun birbirini besleyen bir döngü oluşturmasıyla popülerliği gelişmiştir. Özellikle 1990'larda, Japonya dışındaki ülkelerde de manga büyük bir ilgi görmeye başladı. Amerika, Avrupa ve diğer Asya ülkelerinde manga, geniş okur kitlelerine ulaşarak, farklı dillerde yayımlanan manga dergileriyle popülerlik kazandı. Bu dönemde, manga sadece Japon kültürünün bir yansıması olarak kalmayıp, küresel bir kültürel fenomen olarak şekillendi (Öztekin, 2008: 169). Manga ve animenin küresel

alandaki yükselmesi, Japonya'dan dünya çapında yayılan kültürel etkilerin bir göstergesi olarak kültürel alışverişi ve küreselleşmeyi daha de derinleştirmiştir.

Amerikan işgali (1946-1951) sırasında Japonya'da yaşanan kültürel boşluk, resimli kart gösterileri ve dört karelik gazete karikatür şeritleriyle doldurulmuştur. Tokyo merkezli yayınevleri bu süreçte dağılmış durumda olup, küçük Osaka firmaları, şehirlerde yaygınlaşarak kiralık kütüphaneler için ucuz, kırmızı renkli karikatürler üreterek erken süreçte manga adına bir avantaj elde etmiştir. Lise öğrencileri ve mezunları tarafından yapılan çizgi roman kiralamaları, okul müfredatında yer almayan temaları işleyen, daha toplumsal açıdan bilinçli ve “karanlık manga” olarak adlandırılabilen eserlerin üretilmesine yol açmıştır (Rimmer, 2004: 578). Düşük sosyo-ekonomik kökenlere sahip, genç ve yabancılaşmış erkekler tarafından yaratılan mangalar, sıklıkla sol görüşlü öğretmenlerinin Marksist eğilimlerini yansıtmıştır. Anti-kurum karşıtı kültürünün ve siyasi radikalizmin bu kısa ömürlü dönemi, Japonya'nın ekonomik iyileşmesi ve nüfus kalabalıklaşmasının okuma yaşına gelmesiyle güçlenen büyük Tokyo merkezli yayınevlerinin yeniden ortaya çıkan süreçleri ile rekabet edemez hale gelmiştir (McCloud ve Martin, 1993).

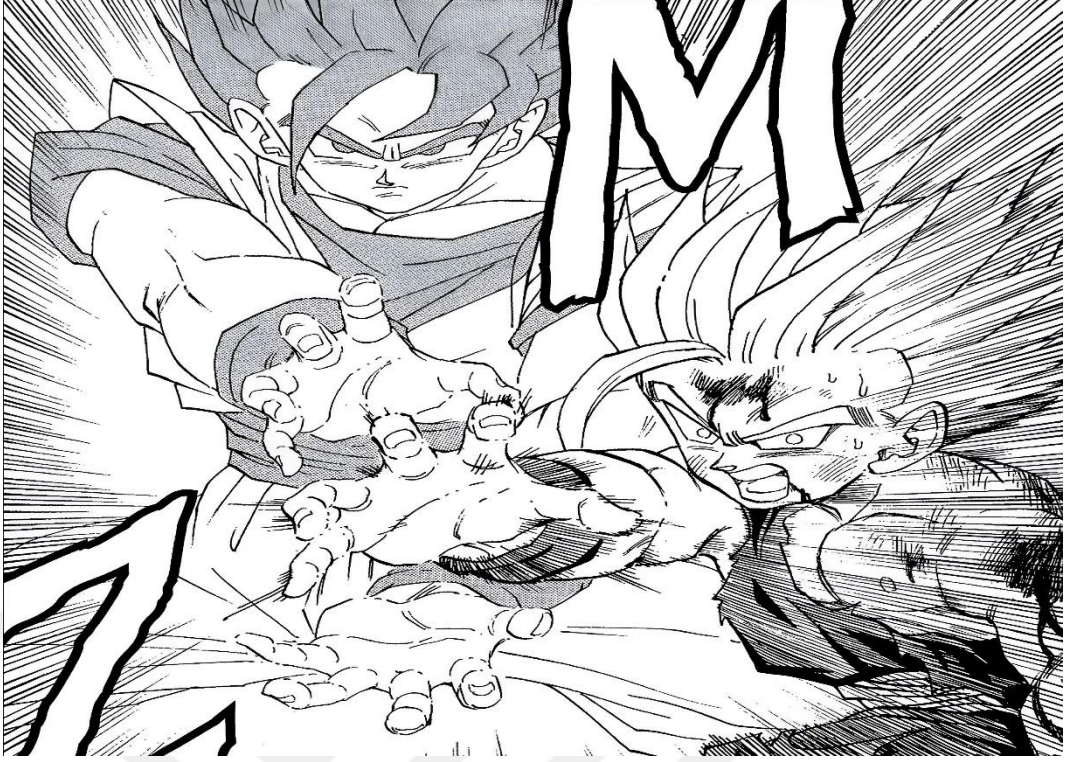
Başlangıçta, Japon yayınevleri, Amerikan McWorld'ünün etkisi altında manga pazarlama konusunda tereddüt ve endişe yaşamışlardır. Japonya'nın büyük iç pazarından dolayı, mangalar ihracat için tasarlanmamış ve Amerika Birleşik Devletleri'nde din gibi tabu konularla kültürel anlamda uyumsuzluk yaşamışlardır. Bununla beraber, Amerika'da birkaç karikatür şeridinden oluşan dergiler yaygın olmamasıyla beraber, manga dağıtımı için kitapçılar ya da diğer satış noktaları aracılığından başka bir mekanizma bulunmamaktadır. Japonya'nın aksine, Japon dergiler, içerdiği dizilerin kalitesine göre satılmasına karşın, Amerikan dergileri çoğunlukla reklam gelirine dayanmaktadır. Japon çizgi dergilerinin, Amerikan versiyonları gibi güçlü bir okur tabanı oluşturmaları da zorluk yaratmıştır.



Şekil 2.10. Yoshitaka Kiyama, “The Four Immigrants Manga” (1931)

1983 yılına kadar, İlk Japon çizgi kitabı Şekil 2.10’de görülen Yoshitaka Kiyama’nın 1931’de San Francisco’da basılan “The Four Immigrants Manga” adlı kitabıdır. Bu eser, dört Japon göçmenin Amerika’daki deneyimlerini mizahi bir dille anlatmaktadır. Aynı zamanda eser, hem Japonca hem de İngilizce metinler içermektedir. Eserin ilk yayım hali siyah-beyaz olarak yayımlanmıştır. Renkli ve Amerikan formatında yayımlanan ilk Japon çizgi kitabı ise, Osamu Tezuka’nın “Astro Boy” serisidir. (Rimmer, 2004: 567).

Animasyonlu karikatürlerin aksine, mangaların yeniden düzenlenmesi yüksek maliyetlerden dolayı finansal bir başarı sağlayamamıştır. Amerikalı yazarların daha başarılı denemeleri, çevrilmiş alıntılarla oluşturdukları “Bringing Home the Sushi” ve “Comics Underground Japan” gibi eserlerden öteye gidememiştir. Tam boyutlu kitaplara yönelik çabalar ise, Japonya’daki popüler manga yayınevlerinden uluslararası telif hakları almakta yaşanan gecikmeler sebebiyle engellenmiştir. Bu gecikmeler, Japon yayıncılık endüstrisinin, Kuzey Amerika ve Avrupa pazarlarındaki rekabet gücünü artırabilmek ve kendi düşüşünü durdurabilmek için daha hızlı karar alma süreçleri ve gelişmiş piyasa analizleri ile yapısal reformlar geçirmesi gerektiğini ortaya koymaktadır (Schodt, 2011).



Şekil 2.11. Akira Toriyama, “Dragon Ball” (1984)

1980’lerin sonlarında Amerika Birleşik Devletleri’nde yayımlanan Pokemon, Dragon Ball ve Akira gibi animasyonlu televizyon dizilerinin başarısı, Japon yapımcılarını çevrilmiş mangalarla yurt dışındaki boş pazar alanına girmeye teşvik etmiştir. Bu animasyonlu karikatürlerin izleyiciler, Japon mangasına aşına hale geldikten sonra, mangalar İngilizce konuşan dünyaya, özellikle Amerika Birleşik Devletleri’ne ve ardından Avrupa’ya, yerel dillere çevrilmek üzere gönderilmiştir, bu diller arasında özellikle Fransızca, Almanca, İtalyanca ve İspanyolca ön plana çıkmıştır. 1997 itibaren Şekil 2.11’de görülen, Akira Toriyama’nın Dragon Ball serisi Almanya’da en çok satan çizgi roman haline gelerek rekor bir satış seviyesine ulaşmıştır (Rimmer, 2004: 576).



Şekil 2.12. Akimi Yoshida, “Banana Fish” (1985)

Batılı görünümlü ve büyük Disney tarzı eğlenceli animasyonlar, 1960’larda Osamu Tezuka’nın bu tarzı benimsemesinin ardından manga için belirgin bir özellik haline gelmiş ve küreselleşme sürecinde önemli bir katkı sağlamıştır. Erkek çocuklara yönelik çizgi romanlar uzun süre Kuzey Amerika pazarını domine etse de, kız çocuklara yönelik mangalar, özellikle Şekil 2.12’de görülen, Akimi Yoshida’nın New York’ta geçen “Banana Fish” adlı eserinde olduğu gibi, daha fazla dikkat çekmiştir. Yayıncılar, orijinal sağdan sola okuma formatını düzenlemek yerine, tamamen değiştirmek istemişlerdir. Ancak okuyucular, tıpkı mangaların yaratıcıları gibi, Japon kültürünü tam anlamıyla deneyimlemek amacıyla orijinal arka, önden dergi düzenini ve 1.5cm formatını tercih etmiştir (Brenner, 2011: 259). İlk büyük satışlardan sonra, Kuzey Amerika’da yayımlanan mangalar genellikle sayfa sayısının azaltılması ve reklamların eklenmesiyle daha ince hale gelmiştir. Japonya’daki yeni manga satışları ile Amerika’daki üretimi arasında zaman farkı bir yıldan daha kısa bir süreye inmiş ve her iki ülkede neredeyse aynı anda yayımlanan başlıklar ortaya çıkmıştır. Bu süreçte manga çizgi romanlarında da küreselleşmenin etkileri başlamıştır (Befu, 2003: 7).

Küreselleşme ve küyerelleşme gibi kavramlar, Japonya üzerinden, farklı kültürel geçmişlere ve coğrafi özelliklere sahip diğer Asya ekonomilerini de kapsayacak şekilde, merkezden uzak bir yapıya bürünmüş ve küreselleşmenin etkilerini daha iyi açıklamak

amacıyla mevcut küreselleşme teorilerinin genişletilmesinde dahi kullanılmıştır. Bu kavramlar aracılığıyla, Japon mangasının nasıl doğduğu, zamanla nasıl evirildiği, ardından Amerika ve Avrupa’da nasıl popülerleştiği ve Asya’ya kültürel ürün ihracatında yaşadığı geç kalmışlık durumu açıklanması amaçlanmıştır. Ayrıca, kültürel ürünlerin Asya’dan Japonya’ya ihracının teorik sonuçlarını keşfederek, yerleştirmenin farklı coğrafi düzeylerde, ulusal ve bölgesel olarak nasıl işlendiğini ortaya koymak mümkün olmuştur. Bu bağlamda, mangaların yaratıldıkları ekonomik ve siyasi şartlarda incelenmesinin gerekliliği vurgulanmıştır (Rimmer, 2004: 577).

2.5.1. Japonya’da Manga

Japon manga, kelimeler ile görsellerin birleşimi konusunda köklü bir geçmişe sahiptir. Aslında, mangayı Japon kültürünün en belirgin ürünlerinden biri olarak görmek oldukça doğru bir çıkarım olacaktır.



Şekil 2.13. Toba Sojo, “Choju-giga” ilk parşömen eseri (1053-1140)

Manga’nın kökenleri, muhtemelen on ikinci yüzyılda, Budist sanatçı ve rahip Toba (1053-1140) tarafından kağıt parşömenlere boyanan resimlere kadar takip edilebilir. Bu resimler, kuşlar ve hayvan figürleri ile Çin karakterlerini birleştirerek, elit bir izleyici kitlesine yönelik olarak diğer rahipler ve soyluları hicvetme amacıyla yapılmıştır (Befu, 2003). Buna örnek olarak, Şekil 2.13’de görüldüğü üzere, “Choju-giga” (karikatür hayvan

parşömenleri), insan davranışlarını ve toplumsal olayları mizahi bir dille yansıtan bir sahnedir. Bu parşömende tavşan, kurbağa ve maymun gibi hayvanlar insansı şekilde resmedilerek eğlenceli bir sumo müsabakasına katılmaktadır. Bu sahneler, Japon toplumundaki gelenekleri ve insan doğasını eleştirel ve esprili bir bakış açısıyla anlatmaktadır.

Japonya, derin köklere sahip bir çizgi roman geleneğine sahiptir. Anime ve mangaların merkezi olan Japonya, kendi kültürel kodlarına dayalı olarak özgün çizgi romanlarını yaratmayı başarmıştır. Bu süreçte, Japonların tarihsel geçmişlerine ve yaşam biçimlerine sadık kalarak kendi anlatı biçimlerini geliştirmişlerdir. 18.yüzyıldan itibaren kullanılmaya başlanan “manga” terimi, günümüzde Japonya’daki çizgi romanların kavramsal karşılıklarından biridir. Mangalar, Japonların sosyal, kültürel ve siyasi alanlarda hareketlerini yansıtan önemli bir araç olmuştur. Manga endüstrisi, mangaların yayımlanması, animeye veya televizyon dizilerine dönüştürülmesi, karakter oyuncaklarının üretilmesi, yan ürünlerin pazarlanması ve manga karakterlerinin tescillenmesi gibi bir dizi ticari süreç üzerine kuruludur (Poyraz, 2025: 22).



Şekil 2.14. Santo Kyoden, “Tokaidochu Hizakurige”, (1802)

14.yüzyılda Kyoto ve Kamakura bölgelerinde büyük manastırların kurulup tanınması, Japonya’da 8.yüzyıldan itibaren dini temalarla yapılan Mandala çizimlerinin

önem kazanmasına yol açmış ve bu süreç, bölge halkının el işçiliğini ve çizim sanatına olan ilgisini artırmıştır (Schumacher, 2008). Japon çizgi romanlarının serüveni, 700’lü yıllarda Joryu-ji Tapınağı’ndaki karikatürlerle başlamış, 1798 yılında ise Santo Kyoden tarafından “manga” terimiyle daha geniş bir şekilde tanınmaya başlamıştır. Şekil 2.14’da görülen eser, sadece Santo Kyoden tarafından yazılmış ve manga terimi ortaya atıldıktan sonra yaratılmış ilk eser olsa da, bu eserin görsel kısmı birden fazla sanatçı tarafından tasarlanmıştır. Eser, o dönemde “kibyoshi” adı verilen renkli eserler olarak tasarlansa da, zaman içinde mangaların gelişmesinde ve ilham kaynağı olmasında rol almıştır. (Çalış, 2023: 16).

1600’lerin sonunda, Amerika Birleşik Devletleri’nin Japonya’nın sınırlarını yabancı ilişkiler ve ticaret için açmaya zorlaması, yaklaşık 250 yıllık bir içe kapanma döneminin ardından, bu iki ülkenin kültürlerinin birbirine yakınlaşmasını, entegrasyonunu ve karşılıklı etkileşimini sağlamıştır. Bu gelişmenin ardından, Japonya’nın dış dünyaya açılmasıyla birlikte, yabancı işçi olarak ülkeye gelen Charles Wirgman, Illustrated London News adlı gazetede çalışmaya başlamıştır. Gazetede geçirdiği süre zarfında İngilizce dil eğitimi, fotoğraf stüdyosu ve sanat kursları gibi çeşitli alanlarla ilgilenen Wirgman, İngiltere’de yayımlanan Punch dergisinin benzer bir formatıyla, Japan Punch adında bir hiciv dergisi yayımlamaya başlamıştır (Cantek, 1996; Çalış, 2023: 17-18).

Japonya’da yayımlanan ilk karikatür dergisi olan Eshinbun Nipponchi, 1884’te yayın hayatına girmiştir. Kyosuke Kawanabe ve Robun Kanagaki tarafından çıkarılan bu dergi, ilk sayılarında Charles Wirgman’ın yayımladığı Japon Punch dergisine benzerliliği ile tanınmış ve derginin isminin İngilizce karşılığında da bu benzerliği koruma çabası görülmüştür. 1900-1930 yılları arasında, çizgi roman sektörünün sinema sektöründen çok daha ileri bir düzey de olduğu, yayıncılık, anlatım tarzı, görsel tasarım ve benzeri alanlarda gözlemlenmiştir. Bu dönemde yapılan incelemeler, çizgi romanların yalnızca Amerika’da değil, tüm dünyada sanatsal bir üretim ve toplumsal bilinç oluşturma aracı haline geldiğini göstermektedir (McCarthy, 2014: 16-23).

Çizelge 2.2. Japon manga tarihindeki gelişmeler

	Eserler	Dergiler ve Karakterler	Etki Olayları
1940’lar	Shin Takarajima	İlk manga dergisinin yayınlanması Manga hikayelerin yayınlanması için “Manga Shounen” kuruldu. Yeni çocuk dergileri piyasaya sürüldü	Hiroşima ve Nagazaki’nin bombalanması Japonya’da yeni anayasa oluşturulması
1950’ler	Ninja Bugeicho	Bu dönemde “Kimba the White lion in manga shonen, Astro Boy ve Princess Knight in Shoho Club” eserleri çizilmiştir. Kızlar için, Ribion and Nakayoshi aylık manga dergileri başlamıştır.	ABD güvenlik anlaşması imzalanması Amerika işgalinin sona ermesi
1960’lar		Kızlar için Margaret dergisi, Garo dergisinin 1964’de kurulması, Haftalık Shounen Jump yayımları, Lupin III, ilk kez yayınlanması,	Tezuka Osamu, “Mushi Publications” adlı animasyon şirketini kurdu. “Astro Boy” ilk manga televizyon serisi oldu.
1970’ler	Penguin Food Passion	Doraemon, Lone Wolf and the Club, Buddha, Rose of Versailles, Black Jack, Barefoot Gen, Kindai Mahjong, dergileri ve mangalarının yayınlanması	“Comiket” Tokyo da başlaması, “Barefoot Gen” mangasının ilk İngilizce versiyonun yayınlanması
1980’ler	Japan Inc.	İlk kadınlar dergisi “Ben in Love”, “Akira” mangası, “Captain Tsubasa” yayınlanması ve küreselleşmeye dönüşme dönemi, politik gerilim mangalarının yayınlanması,	“Top five boys” dergisi haftalık 10 milyon aboneye ulaştı. “Dragon Ball” animasyonu yapıldı. Tezuka Osamu’nun ölmesi.
1990’lar		“R.G Verda”, “Slam Dunk”, “Sailor Moon”, “Detective Conan”, mangaları oluşturulmuştur.	Tezuka Osamu manga müzesi açıldı, “Shonen Jump, 6.5 milyon kopyası satıldı, Manga kitap ve dergi satışları zirveye ulaştı

Japon manga tarihinde 1940’lardan bu yana, dolaylı olarak ikinci dünya savaşının etkilerinden sonra, günümüze kadar işlenen temalar toplumsal olaylara hizmet etmiştir.

Çizelge 2.2’de görünen dönemlere damga vurmuş eserler ve eserlerin doğmasına sebep olan olaylar incelendiğinde, aslında her bir döneme ait politik, toplumsal ve kültürel olayların aynı zamanda da mangaya konu olduğu görülmektedir. 1960’larda Tokyo merkezli yayınevleri, Osaka’da bulunan küçük yayınevlerinin kiralık manga kitaplarını devralmışlardır. Editörler, erkek gençlere yönelik çizgi romanlar ile kadın sanatçılar tarafından kızlara yönelik olarak yaratılan çizgi roman kitaplarını geliştirmeye odaklanarak üretimlerini çeşitlendirmişlerdir. Savaş sonrası etkiler Japonya’nın kültürel ayaklanmasına destek sağlayan bu süreç, 1960’larla beraber hız kazanmıştır. Bu çizgi romanlar, androjen karakterlere olan ilgiden aşk hikayelerine kadar geniş bir yelpazeye

yayılmıştır. Aynı dönemde sanatçılar, Japonya'daki siyasi baskılardan yoksulluğa kadar çeşitli adaletsizlikleri ifşa etmeye çalışarak, siyasi ve sosyal temalarla eserlerini şekillendirdiler. Bu temalar, düzenli öğrenci gösterilerine yol açtı ve öğrencilerin çizgi romanlara duyduğu ilgi ile geleneksel akademik faaliyetlere karşı gösterdikleri direnişin bir sonucu olarak, veli ve öğretmenlerin oluşturduğu dernekleri, hükümete zararlı siyasi mangaların kaldırılması için baskı yapmaya başlamışlardır (Gravett, 2004).

1970'lerde, özellikle Okinawa Adaları'nın geri kazanımı ardından, ülke çapındaki muhafazakarlar, ticari mangalardan siyasi içeriklerin çıkarılmasında belirli bir yol kat etmişlerdir. 1970'lerin ortalarına gelindiğinde, siyasi manga sanatçılarının Amerika Birleşik Devletleri'nde bulunan askeri üsler ve atom bombaları konusunda sürekli endişeleri, Liberal Demokrat Parti, bürokrasi ve büyük iş gruplarının oluşturduğu ittifakla desteklenen daha güçlü bir ekonomik refah tarafından gölgelenmeye başlamıştır. Bu uygun ekonomik ve siyasi ortamda, manga yayınevleri, özellikle kızlara yönelik ve hippy tarzı rüya unsurlarını barındıran yeni manga türlerini popülerleştirerek, ünlü yazar Banana Yoshimoto'yu etkileyen daha ciddi eserlerle üretimlerini çeşitlendirme imkanı bulmuşlardır. Ayrıca, nüfus artışının yeni kuşağın gelmesiyle ve bu kuşağın yetişkinliğe adım atmasıyla, daha geniş bir okuyucu kitlesine hitap etme yönünde bir eğilim değişikliği yaşanmıştır. Endüstriyelleşmiş, konveyör sistemi üretim sisteminden kaçan, norm dışı erkek ve kadın sanatçılar, 1975'te Tokyo'da kurulan çizgi roman marketleri ve aylık çizgi roman dergileri aracılığıyla nihilistik temalar işlenen eserler bu dönemde ortaya çıkmaya başlamıştır (Befu, 2003: 9; Kinsella, 1998).

1980'lere gelindiğinde, toplumdaki belirgin özellik, otuz yaş ve üzerindeki yetişkinler için manga dergilerinin sayısında belirgin bir artış yaşanmıştır. Bu artış, yalnızca klasik manga türleri olan bilim kurgu, fantastik kurgu ve aksiyon macera ile sınırlı kalmayıp, aynı zamanda ilişkiler üzerinde melodramlar, sosyal eleştiriler, modern tarih, ticaret hikayeleri ve yemek pişirme, balık tutma, golf, at yarışı ve tenis gibi çeşitli konularda rehber içeriklere de yer verilmesini kapsamaktaydı. Bu dönemde, başlangıçta ofis çalışanları ve ev hanımları için tasarlanmış olan ancak zamanla daha muhafazakar ile ilişki içerikleri arasında geniş bir yelpazeye hitap eden kadınlar için manga türü de geliştirilmiştir. 1980'lerin sonlarına gelindiğinde, erkekler için yetişkin mangaları ve kadınlar için manga dergilerinin sayısı, çocuklar için olan dergileri geride bırakmıştı (Rimmer, 2004: 570).

1980'lerin ortalarından itibaren, Iwabuchi'nin (1999) görüşüne göre, manganın Asya pazarlarına girmesindeki gecikme, medya ittifakındaki odak değişikliğiyle

hızlandırılmıştır. Bu değişim, Japon kültürel ürünlerini doğrudan ihraç etmekten, bu ürünlerin “Japonlaşmasından” kurtularak, yerel, “gerçek” ürünler olarak pazarlanabilir hale getirilmesine doğru kaymıştır. Bu küyerelleşme süreci, Japon televizyon dizilerinin başarısıyla desteklenmiştir, özellikle Oshin, ardından Tokyo Love Story ve 101st Proposal dizilerinin 1990’ların başında elde ettiği popülerlik, Dentsu’nun Japon eğlence programı formatlarının, Singapur, Güney Kore ve Tayvan’da yerel ünlüler ve izleyicilerle dönüştürülmesi, ve Kuzey Amerika kökenli müziklerin Japonya’da benimsenip Hong Kong ya da Tayvan üzerinden Şangay’a yeniden ihraç edilmesi gibi örneklerle pekişmiştir. Çinliler bu süreçte Japonya’nın rolünden habersiz bir şekilde dahil olmuştur. Japonya’nın Batı kültürünü yerelleştirme deneyimini yansıtan bu küyerelleşme stratejisi, bilgisayar oyunları, tüketici teknolojileri ve cover şarkılarında şekillenen ve Japonya’nın bölgeye kültürel olarak, mecaz anlamıyla “kokusuz” ürünler ihracatının dördüncü unsuru olarak kabul edilen çizgi romanlar ve animasyonların daha geniş kabulünü kolaylaştırmıştır (Rimmer, 2004: 567).

1990’lara gelindiğinde, büyük yayınevlerindeki editörler, kar odaklı bir yaklaşımı benimseyerek manga endüstrisi üzerinde ve çoğunluğunu toplumun alt sınıflarından oluşturan yaklaşık 5.000 sanatçı üzerinde artan entelektüel ve yaratıcı kontrol uygulamaya başlamışlardır. Sanatçılar, genellikle sadece taşlık çizimler yapmaya indirgenmişti. Japon toplumunun sıra dışı kesimlerinden genel sanatçılar, tam zamanlı editörlerin taleplerine uygun olarak gerekli gerçekçi siyasi ve ekonomik mangaları yaratma konusunda gerekli arka plana ve yaratıcılığa sahip değillerdi. Bunun sonucunda, yayınevleri, mezun ve yabancı sanatçılar ile sözleşmeli editörler işe alarak iki taraf arasında yeni bir kültürel alışverişe başlamışlardır (Befu, 2003: 11). Bu süreçte, siyasi yetişkin mangası, kurum karşıtı bir atmosferden, üniversite eğitim almış, orta sınıf editörlerin ve bürokratların toplumun sıradan bireylerinin günlük yaşamı üzerinden kariyer kadınları ve finans gibi daha sosyal açıdan kabul edilebilir konuları ele alan, daha sempatik bir bakış açısına dönüşmüştür

2.5.2. Güney Kore’de Manga

Japonya, mangayı komşu ülkelere pazarlarken yerel farklılıklara duyarlı bir strateji benimsemiştir. Bu süreci, Hong Kong, Güney Kore ve Tayvan gibi Japonya’ya kültürel olarak yakın ülkelerde, dil yapılarının sağdan sola ve üstten aşağıya yazılabilmesi ve çevirinin tek başına yeterli olması açısından nispeten daha kolay geçmiştir. Manga,

Asya pazarlarına 1970’lerde girmeye başlamış olsa da, Çin, Güney Kore ve Tayvan’da geçmişteki Japon emperyalizmiyle ilgili duyulan antipati sebebiyle kabulü gecikmiştir (Rimmer, 2004: 580). Tayland gibi bazı bölgelerde manga genellikle korsan versiyonlarıyla ya da yeniden çizilmiş biçimlerde bulunurken, Güney Kore yalnızca Japonya’nın sağdan sola formatını kabul etmemiş, aynı zamanda Japon manga ithalatlarına da yasak koymuştur (Rimmer, 2004: 579).

1990’larda, Asya’daki Japon manga üreticileri için koşullar daha elverişli hale gelmiştir. Hong Kong, Güney Kore, Tayvan, Singapur ve Tayland’da ekonomik büyüme oranlarının artması ve varlıklı bir orta sınıfın ortaya çıkmasıyla birlikte, genç nüfus, erkek ve kız mangaları ile kasetçalarlar ve CD’ler gibi diğer Japon tüketici ürünlerini satın alabilecek düzeye gelmiştir. Bu yeni gelişen Pazar, Japon manga ihracatçılarının Asya’da kar sağlama konusundaki endişelerini aşmalarına olanak tanımıştır. Japon kültürel ürünlerinin Asya’daki geleceği üzerine gerçekleşen bu dönüşüm, Japonya’nın manga üretme konusundaki bilgi birikimini dışa aktarmaktan, yerel tanıtım stratejilerinin geçişini sağlamıştır. 1998 Asya Krizi’ne kadar, Japon üreticiler korsanlık ve taklit sebebiyle yaşanabilecek hak ihlallerinden endişe duymamış gibi görünmüşlerdir (Brienza, 2016).

Korsanlık bir dereceye kadar kontrol altına alındıktan sonra, Shueisha’nın öncülüğünde Japon yapımcılar, Shonen Jump yayıncıları aracılığıyla manga ve animeyi Asya’nın diğer bölgelerine yaymayı başardılar. İlk olarak, 1998’de düzenlemelerin gevşetilmesiyle birlikte Shueisha, Güney Kore’de yerel olarak üretilen Kore mangwha’sına karşı rekabet etmek amacıyla manga yayımlanmıştır. Ardından, büyük yayınevi Tayvan pazarına adım atarak, Asya’da en geniş erkek, kız ve genç yetişkin manga koleksiyonlarıyla tanınmaya başlamıştır. Buna karşılık, rakip Kodansha, Japonya’da yayımlandıktan üç gün sonra manga lisanslarını Tayvan’da almaya başlamıştır. Shueisha’nın etkisi, zamanla diğer Asya ekonomilerine de yayılmıştır ve bu süreçte Amerikan tarzı çizgi romanların popülerliğini geride bırakmıştır. Tayland gibi Güneydoğu Asya ülkelerinde, robot kedi Doraemon ve Dragon Ball gibi seriler güçlü takipçi kitlelerine sahiptir. Manga ve ünlü karakterlerin lisanslı ürünlerinin artan popülaritesi, yayınevlerini Asya’da Japon tarzı üretim ve dağıtım sistemleri geliştirmeye yönlendirmiştir (Rimmer, 2004: 568).

Zamanla, Japon yapımcılar, Asya’da yerel olarak üretilen mangaların kendi ürünlerini geride bırakmasını ön görmüşlerdir. Ülkelerin Batılı çizgi roman etkilerini benimsemesi, diğer Asya ülkelerine örnek teşkil eden bir model sunmaktadır. Bugün,

yerel çizgi romanlarda eksik olan Amerikan üretim tarzı ve Japonya'dan gelen radikal temalar ve sanatsal yaklaşımları içeren bir manga endüstrisi, çeşitli Asya ekonomilerinde şekillenmiştir. Hong Kong'da, bireysel sanatçılar yerine kolektif bir üretim sistemiyle üretilen kung fu ve dövüş sanatları temalı çizgi romanlara yoğunlaşmaktadır. Yerelleşme süreci, en belirgin şekilde Güney Kore'nin manwha endüstrisinde kendini göstermektedir (Pellitteri, 2010: 32).

Güney Kore hükümeti, ulusal çizgi roman endüstrisini Japon rekabetinden korumak yerine, manwhayı uluslararası alanda teşvik etmiştir. Bunun sonucunda, Japon mangasının izlediği rotayı takip ederek, Kore çizgi romanlarının Kuzey Amerika ve Avrupa'da satışlarında artış gözlemlenmiş; ayrıca Japonya ve Tayland'a da satışlar yapılmıştır. Özellikle Tokyo Pop tarafından Kuzey Amerika'ya yapılan satışlar, küreselleşme olgusunu temsil etmiş ve küreselleşmenin daha da katkı merkezden uzaklaşmasına katkı sağlamıştır. Ancak, Güney Kore'den Japonya'ya yapılan manwha satışları ve sanatçıların paralel hareketi, bu gelişmeleri küyerelleşme örneği olarak değerlendirmeyi zorlaştıran bir kavramsal çelişki yaratmıştır (Parc vd., 2023: 171).

Bu kavramsal ikilemden çıkmanın yolu, Japonya ve Güney Kore'nin Hong Kong, Tayvan ve muhtemelen diğer Asya ekonomileriyle birlikte daha geniş bir bölgesel yapıya dahil edilmesi gerektiğini savunmaktadır. Başka bir ifadeyle, yerelleştirme tartışmalarının ulusal düzeyden ziyade bölgesel düzeyde ele alınması gerektiği vurgulanmaktadır.

2.5.3. Amerika Birleşik Devletleri'nde Manga

Manga'nın uluslararası pazara sunulmasına yönelik bir strateji geliştirmek, kültürel ve Pazar engelleri sebebiyle oldukça karmaşık olmuştur. Örneğin, Amerika Birleşik Devletleri hükümetinin Çizgi Romanlar Kodu Otoritesi, belirli manga türlerinin ithalatını kısıtlamıştır (Matsui, 2009). Ayrıca, Japonya'nın aksine, Amerika'da manga satış istatistikleri yayımlandıktan dokuz ay sonra açıklanmaktadır. Ancak, bu engeller zamanla aşılmış ve manga, Barnes & Noble, Borders, Kinokuniya ve Waldens gibi büyük uluslararası kitapçı zincirlerinde yer bulmuştur. Amerikan süper kahraman çizgi romanlarını geride bırakıp daha fazla alan kaplamaya başlamıştır; Amerikan süper kahraman çizgi romanları ise genellikle özel dükkanlara kaydırılmıştır. Artan ikinci el manga talebi, Mandarake Inc.'yi Los Angeles'ta bir şube açmaya (1999) sevk etmiştir (Rimmer, 2004: 572). Eğlence endüstrisi, Japonya'daki popüler mangaları seçerek,

bunların film ve televizyon uyarlama potansiyellerini değerlendirme fırsatı bulmuştur. Manga karakterleri, aynı zamanda giyim, video oyunları, konsollar ve kırtasiye ürünleri gibi alanlarda lisanslanabilmektedir. Örneğin, Japonya'dan Shogakukan Production Co. Ltd, Pokemon'u TV dizisi "Pocket Monsters" olarak Amerika'nın Nintendo'su ile film, oyun ve oyuncak olarak lisanslamaktadır. Japon manga ve animasyonunun etkisi, özellikle genç tüketici kitlesi üzerinde, Toyota'nın California'daki kompakt Scion arabalarının hızlı satışlarıyla kendini göstermiştir (Matsui, 2009: 12).

Kuzey Amerika'da faaliyet gösteren büyük manga yayınevleri ve dağıtıcıları, büyük ölçüde Japon göçmen topluluğunun güçlü varlığını yansıtan bir Kaliforniya eğilimine sahiptir. 1986 yılında, Japonya'nın iki büyük yayınevi olan Shogakukan ve Shueisha'nın ortak girişimi olarak kurulan San Francisco merkezli Viz Inc., Shonen Jump ve diğer popüler manga başlıklarının dağıtımını yapmaktadır. Söylentilere göre, Viz Inc., Amerika Birleşik Devletleri ve Kanada'daki çevrilmiş manga pazarında hâkimiyet kurmuştur. Ancak, Los Angeles merkezli Tokyo Pop, İngilizce versiyonlarının tanıtımı için televizyon reklamcılığında öncülük ederek güçlü bir rakip haline gelmiştir (Brienza, 2016).



Şekil 2.15. Osamu Tezuka, “Buddha” (1972)

Amerika Birleşik Devletleri'ndeki diğer manga dağıtıcıları arasında, Avrupa bağlantıları olan Fanfare/Ponent Mon; 1999 yılında Japonya'nın yeraltı klasiklerini yayımlamak amacıyla kurulan New York merkezli Blast Books, ve 2001'de eski Nikkei Shimbun muhabiri Hiroki Sakai tarafından kurulan, Japon yazarların romanları ve mangalarını yayımlayan New York merkezli Vertical Publishing Inc. yer almaktadır. Mayıs 2004'te, Amerika Birleşik Devletleri'nde ilk manga haftalık dergisini yayımlayan Raijin Comics'in yayın hayatına son vermesi olağan dışı bir durum olarak kabul edilmiştir. Bu kararın, grafik romanlarının hedeflenen yetişkin pazarına ulaşamamasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Ancak Şekil 2.15'de verilen Vertical'in Haziran 2004'te Osamu Tezuka'nın sekiz ciltlik “Buddha” adlı serisini yayımlaması, manga ile çocuklar arasındaki bağı Amerika'da sona erdirmiş olarak değerlendirilmektedir (Rimmer, 2004: 578).

2.5.4. Fransa’da Manga

Fransa'nın manga ile ilk kez tanışması, iki çocuk programında yayımlanan animasyon uyarlamaları aracılığıyla tanışmıştır (Perez-Prada, 2016: 68). 1980’lerde, programlarda gösterilen “Goldorak”, “Albator” ve “Candy” gibi yapımlarla öne çıkarken, 1990’larda ise “Club Dorothee” programında yayımlanan “Les Chevaliers du Zodiaque”, “Dragon Ball”, “Olive et Tom ve Nicky Larson” gibi serilerle hatırlanmaktadır. Bu dönemde Japon animasyonlarının televizyonlarda yaygın bir şekilde yer alması, özellikle Fransız kültürünü savunan çevreler tarafından eleştirilmiş ve tartışmalara yol açmıştır (Bouissou, 2013: 146). Bu tepkilerin en belirgin örneklerinden biri, “Segolene Royal’in Le Rasle-bol des bebes zappeurs” (1989) adlı eseridir. Japon animasyonları, kamuoyunda sıklıkla olumsuz bir imajla anılmış, aptallaştırıcı, düşük kaliteli, şiddet ve müstehcenlik içeren, basit ve Fransız kültürüne aykırı olarak değerlendirilmiştir. Bununla birlikte, 1990’ların başına kadar manga kavramı, çoğunlukla çizgi romandan ziyade, Fransa’da animasyon ile ilişkilendirilmiştir (Gendron, 2021: 23).



Şekil 2.16. Osamu Tezuka, “Ribbon no Kishi” (Princess Saphir), (1953)

Japonya’da mangaların animasyon serilerine dönüştürülmesi yaygınken, Fransa’da bu animasyonlar Japon çizgi romanlarını tanıtıcı bir araç işlevi görmüştür (Palik, 2024). Osamu Tezuka’nın Şekil 2.16’da görülen, “Princess Saphir” adlı eseri, 1970’lerin başında Fransa’ya ulaşmış ve kısa süre içinde, daha önce de bahsettiğimiz gibi, Goldorak, Albator ve Candy programları bu süreci takip etmiştir. İlk basılı yayınlar da hızla devamında ortaya çıkmıştır. Le Cri qui tue dergisi 1978’de Gen d’Hiroshima ise 1983’te yayımlanmıştır. Ancak, bu iki girişim ekonomik koşulların elverişsizliği sebebiyle başarısızlıkla sonuçlanmış ve dönemin okuyucuları da bu eserlerle sınırlı bir ilgilenme göstermiştir. Mangaların sinematografik anlatım tarzı ve siyah-beyaz formatı, Fransa-Belçika çizgi roman geleneğinden belirgin şekilde farklıdır ve ayrıca sağdan sola okuma yönü Fransız okuyucular için bir uyum sorunu yaratmıştır (Gendron, 2021: 22).

Aynı dönemde, Japon animasyon serileri çocuklar arasında büyük bir popülerlik kazanmış ve bu ilgi o denli yoğun olmuştur ki Paris Match dergisi, 1979 yılında Goldorak karakterini kapağına taşımıştır. 1980’ler boyunca Japon yapımları, dönemin çocuk programlarında geniş bir yer bulmuştur. Özellikle Club Dorothee, Eylül 1987’den 30 Ağustos 1997’ye kadar yayın hayatını sürdürerek manga izleyici kitlesinin %45’ini kendisine çekmiş ve hızla Fransız pazarının tartışmasız lideri konumuna yükselmiştir (Perez-Prada, 2016: 69).

Japon animasyonlarının kazandığı geniş görünürlük, bu yapımların popülerliğini artırarak programın genel başarısına da önemli ölçüde katkı sağlamıştır. On yıllık yayın süresi boyunca, program içeriğinin %78,5'i Japon yapımlarından oluşmuştur. Bu seriler arasında, Les Chavaliers du Zodiaque ve Dragon Ball ile devam serisi olan Dragon Ball Z öne çıkmıştır. Dragon Ball Z, 1992 yılında, 1.5 milyon izleyiciye ulaşarak Fransa'da, manga izlenme rekorunu kırmıştır. 1990'larda manga etkisi diğer medya alanlarına da yayılmıştır. Programın yapımcı şirketleri, Japon karakter figürlerinden oluşan bir oyuncak markası piyasaya sürmüş, Dorothee Magazine'i yayımlamış ve Dragon Ball Z ile Sailor Moon filmlerini sinemalarda dağıtarak Japon kültürünü televizyon ekranlarından çıkarıp daha geniş bir kültürel alana taşımıştır. Bu süreçte, Japon kültürü yalnızca televizyonla sınırlı kalmayıp daha geniş bir kitleye ulaşmış ve Fransız izleyiciler, animasyonların etkisiyle manga tüketimine hazır hale gelmiştir (Bouissou, 2013: 146).



Şekil 2.17. Katsuhiro Otomo, Akira (1990)

Katsuhiro Otomo'nun Şekil 2.17'de görseli verilen, Akira eseri, genellikle Fransa'da çizgi roman formatında yayımlanan ilk manga olarak kabul edilmektedir. Mart 1990'da Otomo'nun Akira serisinin ilk sayıları bayilerde satışa sunulmuş ve bu durum, ilerleyen dönemde yaşanacak olan bir manga akınının habercisi olmuştur. Öncesinde

Fransa’da yayımlanan manga eserleri ise ticari açıdan başarı elde edememiştir (Bouissou, 2013: 94-96; Gendron, 2021: 24; Sefer, 2022: 46).

2.5.5. İtalya’da Manga

İtalyan çizgi romanları ve Japon mangası üzerine yazılan denemeler; profesyonel yayınlar, haber kaynakları ve akademik çalışmalar olarak sınıflandırılabilir. Mangaya odaklanan amatör ve profesyonel dergilerin sayısındaki artış, 1980’lerin sonlarından itibaren İtalya’da hız kazanmıştır. Bu dergiler, genellikle 16 yaş ve üzeri gençler tarafından hazırlanan basılı yayınlardır. Gençler, bir yandan tutkularını geniş bir kitleye aktarma isteğiyle, diğer yandan ise Japon çizgi filmlerinin şiddet içeriği ve olası zararlarına yönelik tartışmalara karşı duydukları tepkiyi dile getirme amacıyla bu yayınları oluşturmuşlardır (Firat, 2017: 2).



Şekil 2.18. Osamu Tezuka “Astro Boy” (1952)

İtalya’da manga konusu ilk süreçte eleştirel bir perspektifte ele alınmıştır. Bu hususta ele alınan ilk çalışmalar, Alfredo Castelli, Gianni Bono ve Guido Silvestri tarafından hazırlanan ve Aralık 1983’te tüm sayısını bu konuya ayıran aylık Eureka!

dergisinde yer almıştır. Bu sayıda, İtalya’da ilk kez bir Osamu Tezuka çizgi romanına yer verilmiştir. Şekil 2.18’da gösterilen söz konusu eser, Osamu Tezuka’nın en tanınmış ve ilk büyük eserlerinden birisi olan Astro Boy’dur. Bununla birlikte, Japon çizgi romanı olan mangalar üzerine yapılan ilk eleştirel analiz girişimleri, mangaların İtalya’da yaygınlaşmaya başlamasıyla, 1990’ların başlarından itibaren kayda geçmiştir (Di Fratta vd., 2014: 14).

1970’lerden itibaren manga kültürüyle büyüyen gençler, apokaliptik ve felaket senaryolarına dayalı bir tür gazeteciliğe karşı, bu yaklaşımın kendi yöntemlerini kullanarak mücadele etmeye karar vermişlerdir. Bu süreçte, ilk olarak Milano’da “Yamato” doğmuş ve aynı dönemde anime ve manga temalı amatör dergi çıkarma isteği giderek artmıştır. Hatta tür olarak farklı alanlara odaklanan yayınlar bile, Torino kökenli ve daha çok korku türüne yönelik olan “From Beyond” giderek Japon kültürüne ve yapımlarına daha fazla yer verilmeye başlanmıştır (Di Fratta vd., 2014: 11).

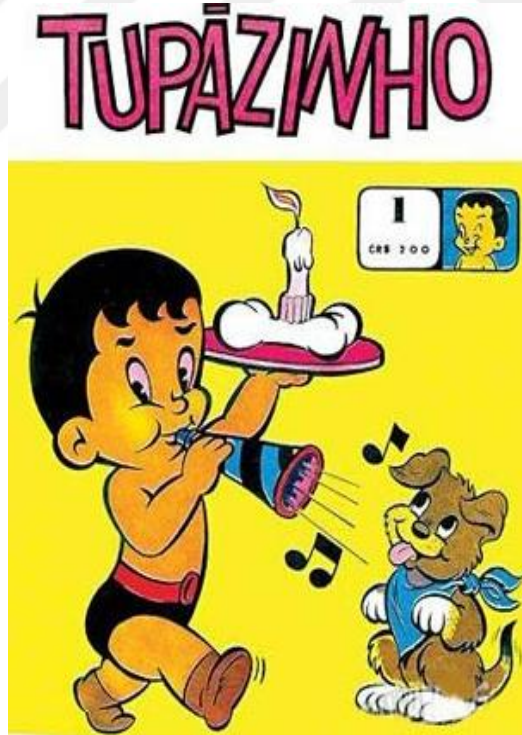
1980’lerin sonlarında, İtalya’da Japon çizgi romanlarının yayın patlamasından birkaç ay önce, Bologna’da daha önce Animania mahlaslı amatör dergiler yayımlamış bir grup genç, Mangazine adlı dergiyi kurmuştur. Bu dergi, yayıncı Granata Press’in desteğiyle 1991 yılında bir fanzinden bayilerde satılan aylık bir dergiye dönüşmüştür. Mangazine, daha ilk sayılardan itibaren kaliteli mangalara yer vererek içeriğini zenginleştirmiş ve kapsamlı analizlere daha geniş bir alan ayırmıştır. Derginin bayilerde dağıtımına girmesi, sektörde gerçek anlamda bir dönüşüm yaratmıştır. 1992 yılında ise Kappa Magazine, Perugia merkezli Star Comics tarafından yayımlanmaya başlamış ve on yılı aşkın bir süre boyunca İtalya’da sektörün önde gelen dergisi olmayı başarmıştır (Teti, 2019: 307).

Animania, 1990’ların ortasında amatör bir dergi olarak ortaya çıkan dergilerden birisidir. Daha sonra, Bologna merkezli Japon Dynamic Planning’in bir alt kuruluşu olan Dynamic Italia’nın yönetiminde, 1997’de büyük formatlı ve görsel açıdan zengin bir dergiye dönüşmüş, ancak yalnızca birkaç sayı yayımlanabilmiştir. Aslında, birçok fanzinde olduğu gibi, Animania’nın da yaşam döngüsü doğası gereği kısa süreli olmuştur. 1997 ile 1998 yılları arasında ise Yamato Video tarafından hazırlanan ve Planet Manga tarafından yayımlanan ManiGa! adlı derginin ilk on sayısı bayilerde yerini almıştır. Bu dergi, başarılı analiz yazılarının yanı sıra kaliteli çizgi romanlara da yer veren dikkate değer bir yayın girişimi olarak İtalya’da manganın küreselleşmesine olanak sağlamıştır. Ancak sonraki yıllarda farklı yayıncılar tarafından sürekli olarak yeniden yayımlanmış ve formatı ile başlığı sık sık değiştirilmiştir. Bu çalkantılı süreç, derginin kaderini

etkileyerek, yüksek kaliteli içeriğine rağmen kaçınılmaz olarak kısa ömürlü olmasına sebebiyet vermiştir (Candeli: 89, 2009; Di Fratta vd., 2014: 12). Bu durum, küreselleşmenin giderek hız kazanması ve tamamen ücretsiz bir şekilde erişilebilen hızlı bilginin artan miktarıyla ilişkilendirilebilir. Bu gelişme, uzun hazırlık süreçlerine ve yüksek maliyetlere sahip basılı yayınları yavaşça geride bırakarak, basım aşamasında bile hızla eskimesine sebep olmuştur.

2.5.6. Brezilya’da Manga

Brezilya’daki Japonya Kültür Büyükelçiliği Kültür Temsilcisi Sakiko Hayakawa’ya göre, sonraki nesillerle birlikte Japon ve Brezilyalılar arasındaki sosyal ve kültürel etkileşim pekişmiş, yaygınlaşmış ve popülerleşmiştir. Manga ve anime gibi özel medya ürünleri, Japon toplumuna, değerlerine, estetiğine ve kültürüne dair daha geniş bir bilgi dolaşımının oluşmasına olanak sağlayan karakteristik fenomenler yaratmıştır (Noro, 2016: 3).



Şekil 2.19. Pan Juvenil INC. Minami Keizi, “Tupazinho” V1.

Manga okuma geleneği, 1908 yılından itibaren doğu kökenli göçmenler ve onların soyundan gelenlerle birlikte Brezilya’ya ulaşmıştır. O dönemde dergiler, Sao Paulo’daki Liberdade semtinde yer alan özel dağıtıcılar tarafından ithal edilir ve ardından eyaletin kırsal bölgelerine Japon kolonilerinin bulunduğu Parana’ya gönderilirdi. 1964 yılına

gelindiğinde ise sanatçı Minami Keizi, Japon kültürel tarzını eserlerinde koruyarak çizgi roman hikayeleri üretmeye başlamıştır. Şekil 2.19’da ilk baskısının kapağını gördüğümüz, Brezilya’da doğmuş bir Japon soyundan gelen Minami Keizi, Pan Juvenil yayın evi ve Diario Popular gazetesinde çalışarak, Japon mangası Astro Boy’dan ilham alarak Tupazinho, o Guri Atomica karakterini yaratmıştır. Tupazinho, Brezilya’nın yerli bir karakteri olup, manga tarzında çizilmiş ve doğrudan gelen anlatılarla şekillenen ulusal bir eser olarak, Brezilya mangasının ilk karakteri olarak kabul edilmektedir. Minami Keizi, Seto ile birlikte Brezilya’da manga’nın öncüsü olarak tanınmış ve yerli yazarlara ilham kaynağı olmuştur (Noro, 2016: 2).



Şekil 2.20. Goseki Kojima, “Kozure Okami”, (Lobo Solitario) (1970)

Ancak, 1970’lerde Edrel yayın evinin faaliyetlerinin sona ermesiyle, manga Brezilya’daki haber stantlarından neredeyse tamamen kaybolmuştur. Bununla birlikte 1980’lerin sonları ve 1990’ların başında, Brezilya’da mangaya olan ilgi yeniden artmış ve 1988’de Cedibra yayın evi tarafından yayımlanan Şekil 2.20’de manga çizimlerine ait bir bölümün görseli verilen, Lobo Solitario (Lone Wolf) ile bu süreç başlamıştır. Ardından, Katsuhiro Otomo tarafından yazılıp yönetilen ve Globo yayın evi tarafından yayımlanan Akira manga serisi gelmiştir (Noro, 2016: 6).

1990'dan itibaren, Abril yayın evinin ülke çapında çizgi roman dağıtımındaki tekelinin sona ermesi ve Japon kültürel ürünlerine yönelik artan kabul ile başlangıçta deneme amaçlı üretilen manga tarzındaki hikayelerin kalitesi, ticari olarak satılabilecek ilk eserlerin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Bunun yanı sıra, bu süreçle birlikte, Brezilya'daki çizgi roman üretiminde yeni bir ulusal sanat biçimi gelişmiş ve bu durum, Brezilya sanatının üretiminde melezleşmenin giderek artmasına sebebiyet vermiştir. Bu değişiklikler, sadece format üzerinde değil, aynı zamanda tüketimcilik anlayışınca ve Brezilya'daki yayıncılık alanındaki ticaretin dinamiklerinde de etkiler yaratmış ve böylece manga, tüm haber stantlarında ve kitapçılarda yer bulmaya başlamıştır (Gravett ve Fortunato, 2006: 17).

2001 yılında, Conrad yayın evi, Dragon Ball ve Cavaleiros do Zodiaco gibi serileri yayımlamaya başlamıştır. Bu seriler, daha önce Brezilya televizyonlarında yüksek başarı elde eden seriler olmuştur. Ardından, Samurai X, Sakura Card Captors, Guerreiras magicas de Rayearth ve Video Girl Ai gibi önemli mangalar da devamında yayınlanmıştır. Günümüzde hala öne çıkan eserler arasında One Piece, Vagabond, Inuyasha, Love Hina, Dark Angel ve diğer birçok yapım yer almaya devam etmektedir. Bu eserler, Brezilya'daki çizgi roman formatlarına uygun olarak, daha küçük boyutlarda yayımlandı, bu yerli manga maliyetlerini düşürmeye yönelik bir strateji olmuştur. Ayrıca, sayfa çevirme işlemi de tıpkı Japon geleneklerine uygun şekilde gerçekleştirilmektedir (Freire, 2020: 32).

Dilsel açıdan, Brezilya mangası ile Japon mangası arasında belirgin farklar bulunmaktadır. Japon mangasındaki dil, kelimelerin yazımını, illüstrasyonlar, sahne öğeleri ve etkileşimli unsurlar arasındaki benzerlikleri birleştiren bir teknik kombinasyona dayanmaktadır. Karakterlerin yüz ifadelerinde ve grafik onomatope olarak kullanılan abartılı duygusal tepkilerle gösterilen anlatım tarzı dikkat çeker. Buna karşın, Brezilya mangasında anlatı, duyguların aktarılmasından ziyade, daha çok olayların sıralanmasına odaklanır. Çizgi romanın belirgin özelliği balonlardır, ancak ifadesini tamamlayan, ona gerçek etki ve estetik katman ekleyen unsur ise onomatopesidir (yansımadır). Brezilya mangasında, onomatope kullanımının daha az yaygın olduğu gözlemlenmektedir. Sayfa düzeni açısından, çoğu sayfada geniş tablolar bulunur ve karakterlerin diyalog balonlarında metinler sıklıkla abartılır. Bununla birlikte, her iki manga türü de benzer özellikler taşır, zira karakterler, büyük gözler, uzun saçlar, uzatılmış vücutlar ve manga dünyasında kullanılan diğer modern tekniklerle tanımlanır (Noro, 2016: 6).

2.5.7. Almanya’da Manga

Almanya’daki manga fenomeni, iki ana aşamaya ayrılabilir. İlk aşama, 1997 ile 2002 yılları arasını kapsar ve bu dönemde Japon manga ve animelerine yönelik ilgi oldukça artmıştır. 2003 sonrasında Almanya’daki manga sahnesi bir sonraki evreye geçmiştir. Bu dönemde, Kore, Tayvan ve Hong Kong’dan da manga eserleri ithal edilmeye başlanmış, aynı zamanda Alman çizgi roman sanatçıları da kendi eserlerini yayımlamaya başlamıştır. Bu gelişmeler, manga fenomeninin Almanya’daki yayılmasını ve popülaritesini daha da hızlanmasına neden olmuştur. (Seigo, 2011: 144).

1997 yılı, Almanya’daki manga fenomeninin başlangıcı olarak kabul edilebilir. Özellikle Ekim 1997’de yayımlanan Akira Toriyama’nın “Dragon Ball” adlı eseri, bu patlamayı tetikleyen ana unsur olmuştur. Japonya ve diğer ülkelerde büyük bir popülerlik kazanmış olan bu manga serisi, Almanya’da Akira’dan farklı olarak, Japonca okuma yönüne sadık kalınmış, yani sağdan sola, arka sayfalardan ön sayfalara doğru ve orijinaline sadık bir biçimde siyah-beyaz olarak yayımlanmıştır. O zamana kadar, Alman okuyucular, ters yönde okunan solak ana karakterli hikayelere alışmışlardı. Fakat orijinaline uygun olarak yayımlanan bu ciltlerle, birçok okur, ilk kez Japonya’dan gelen gerçek mangalarla tanışma fırsatı buldu. Bu durum, manga dünyasında ikinci bir Japonizm dönemi olarak tanımlanmaktadır (Knigge, 2004: 82).

Manga’nın Almanya’daki küreselleşme etkilerinin belirginleşmesinde fan kulüpleri ve derneklerin önemli bir rol oynadığı söylenebilir. Öne çıkan bir nokta, bu derneklerin başlangıçtaki amaçlarının sadece manga ile sınırlı kalmayıp, Japon kültürünün daha derinlemesine anlaşılması ve yayılmasına yönelik olmasıdır. Örneğin, Anime no Tomodachi derneğinin tüzüğünde, “Derneğin amacı, Japon kültürünün yayılması ve bilgilerin derinleştirilmesidir” ifadesi yer almaktadır (Seigo, 2011: 143).

Başka bir manga/anime dergisi olan, Animexx’in tüzüğünde ise şu şekilde denilmektedir: "Dernek, gençlere ve Japon çizim sanatı, anime, manga ile Japon sanat ve kültürünün diğer unsurlarına ilgi duyan kişilere, bu alanlarda bilgilerini derinleştirme fırsatı sunmayı amaçlamaktadır (Knigge, 2004: 66). Özellikle gençler arasında anime ve manga'nın teşvik edilmesi ve iletişimin sağlanması, derneğin özel hedeflerindendir. Bu hedefi dernek dergimiz aracılığıyla desteklemeyi planlıyoruz." Bu ifade, derneklerin sadece manga ile değil, aynı zamanda tüm Japon kültürünü kapsayan bir ilgiyi benimsediği anlaşılmaktadır (Seigo, 2011: 147).



Şekil 2.21. Christina Plaka, “Yonen Buzz” (2005)

Şekil 2.21’de bir bölümüne ait görseli verilen Christina Plaka’nın, Yonen Buzz eseri ve Nina Werner’ın Jibun-Jishin gibi eserlerinde, hikayeler Japon karakterlerle ve Japon atmosferinde geçmektedir. “Manga made in Germany” akımının doğuşuyla birlikte, manga kültürünün Almanya evrimi yeni bir aşamaya ulaşmıştır. Bu akım, manga’nın yalnızca Japon kültürüne ait olduğu yönündeki geleneksel anlayışı aşmış ve daha geniş bir perspektife taşımıştır (Dräger ve Förster, 2004: 10). Bu gelişme, aslında manga aracılığıyla okuyucuya ne sunulması gerektiği sorusunun gündeme gelmeye başladığı döneme işaret etmektedir

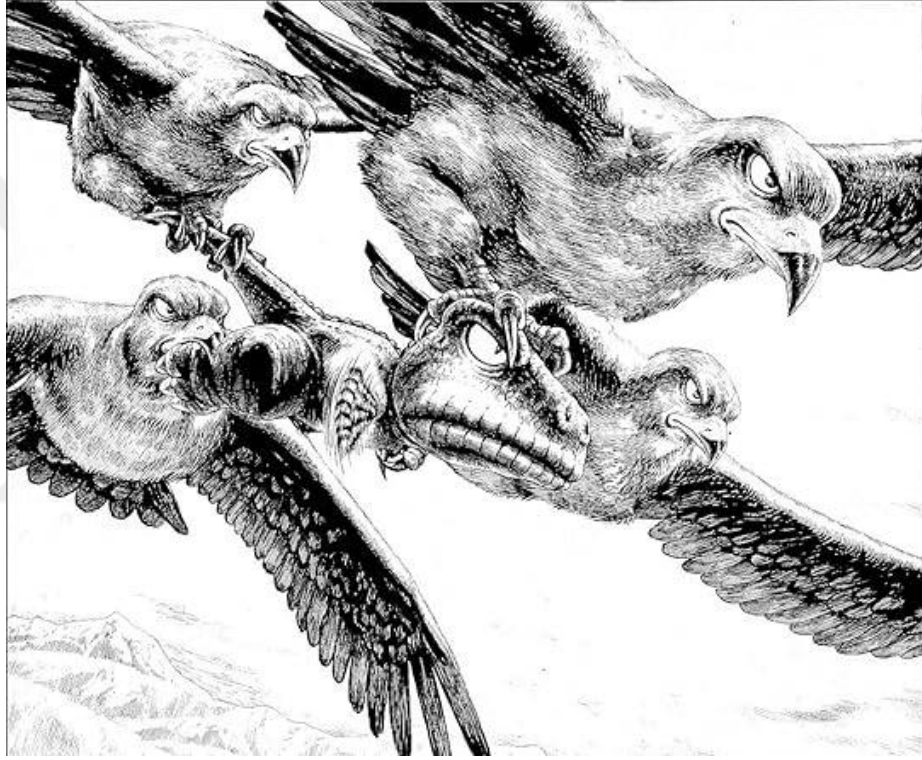
2.5.8. Türkiye’de Manga

1990’ların başından itibaren, Japonya’nın manga kültürü, Türkiye’de giderek daha fazla ilgi görmeye başlamıştır. Bu kültür, özellikle televizyonda yayımlanan anime dizileri ve internet kullanıcıları tarafından oluşturulan manga hayran siteleri aracılığıyla yayılmıştır (Duran, 2024: 63). Türkiye’deki ilk okunan manga, İngilizce dilinde yayımlanan mangalardır. İngilizce çeviriler, Türkçeden çevirilerinden önce gelmiş ve kısa bir süre sonra İngilizce’den Türkçeye yapılan çeviriler için özel tarama alanları oluşmuştur. Türkiye’deki ilk manga, Eylül 1999’da yayımlanan Gon adlı eserdir. Mangalar, dergilerde değil, kitap formatında satışa sunulmasıyla dikkat çekmiştir (Efe, 2019: 69). Genel olarak Türk pazarına girmesiyle beraber yayınevleri, 15-20 yaş arası gençlere hitap eden mangaları tercih etmişlerdir

Türkiye’de manga yayımlayan bilindik yayınevleri arasında, Arunus, Tudem, Everest, İthaki, Gerekli Şeyler, Marmara Çizgi ve Akılçelen gibi önemli kuruluşlar bulunmaktadır. ABD’de Brienza, çizgi roman ve kitap endüstrilerini ayrı ayrı

incelemişken, Türkiye’de ise büyük yayınevleri, manga türündeki eserlerin Türkçe tercümelerini yayımlayarak, kitapçılarda geniş bir satış ağı oluşturmuşlardır (Efe, 2019: 70; Fırat, 2017: 70).

Anderson Terpstra, (2012: 52), internet medya şirketlerinin etkileşimli medya aracılığıyla izleyicilerin taleplerini daha hassas bir şekilde dinleyebildiğini belirtmektedir. Bu durum, manganın Türkçeye çevrilmesinin en önemli sebeplerinden birinin, anime izleyicisi olan ve tarama siteleri ile fan forumları kurarak bu kültüre ilgi gösteren Türk gençliğinin talebi olduğunu ortaya koymaktadır.



Şekil 2.22. Masashi Tanaka “Gon” (1990)

Şekil 2.22’da bir çizim örneği verilen ve Türkiye’de yayımlanan ilk manga, İthaki Yayınları tarafından Eylül 1999’da basılan “Gon” olmuştur. 2003 yılında ATV’de televizyon dizisi olarak yayımlanmaya başlayan Beyblade, 2004 Haziran ayından itibaren Super-J tarafından orijinal boyutlarında ve kalitesinde, Türkçe olarak yalnızca 5 cilt halinde yayınlanmıştır. Batı dillerine çevrilen ilk mangalardan biri olan “ Yalın Ayak Gen” ise Tudem tarafından Ağustos 2007’de Türkçeye kazandırılmıştır (Alicenap, 2012: 33).

Türkiye’de manga kültürünün yayılma süreci, 2000’li yılların başlarına rastlamaktadır. Bu dönemde, manga eserlerinin Türkçeye çevirisi yapılmaya başlanmış

ve bir dizi yayın evi, Japon mangalarını Türk okurlarıyla tanıştırmıştır. Özellikle Naruto, One Piece ve Attack on Titan gibi popüler seriler, Türkiye’deki manga meraklıları arasında büyük bir ilgiyle karşılanmıştır. Başlangıçta, mangaların Japonca orijinal formatında yayımlanması, okuma alışkanlıklarını değiştirmiş ve okurların manga okumayı alışılmadık şekilde, sağdan sola doğru yapmalarına sebebiyet vermiştir. Ancak zamanla, Türk yayınevleri, manga kitaplarını sağdan sola değil, soldan sağa doğru okumaya yönelik yayımlamaya başlamıştır (Firat, 2017: 72).

Türk manga tarihinin önemli bir dönüm noktası, 2005 yılında yayımlanan Akira ve Dragon Ball gibi ikonik eserlerin çevirilerinin yapılmasıyla atılmıştır. Bu eserler, Türkiye’deki manga kültürünün güçlenmesine katkı sağlamış ve bu alandaki ilginin artmasına ön ayak olmuştur (Duran, 2024: 65). 2000’lerin sonlarına doğru, Türkiye’de manga sektörü hızla gelişmeye devam etmiş ve yerel manga üretiminin başlamasıyla birlikte, Türk manga çizerlerinin eserleri de giderek daha fazla dikkat çekmeye başlamıştır. Manga yayınevlerinin sayısının artmasıyla birlikte, manga yalnızca gençler arasında değil, tüm yaş gruplarından bireyler arasında da popülerleşerek geniş bir kültürel fenomen halini almıştır (Efe, 2019: 10).

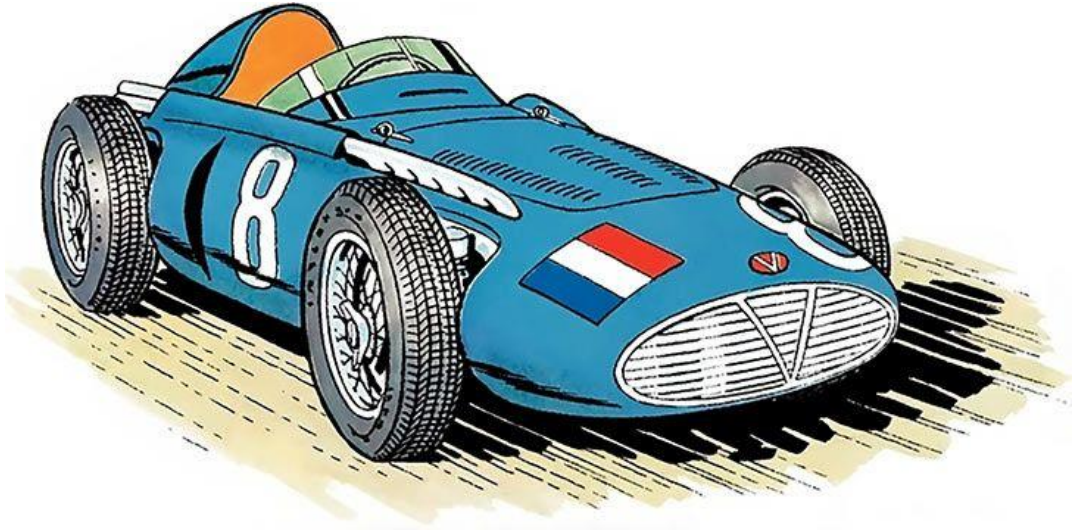
Türkiye’deki ilk manga eseri hakkında kesin bir bilgi bulunmamakla birlikte, Japon mangalarının Türkçeye çevrilmeye başlanması, Türk manga kültürünün gelişimine önemli bir katkı sağlamıştır. İlk yerli manga eserleri, genellikle Japon mangalarına benzer bir üslup ve teknikle yaratılmış, ancak Türk okurlarının alışkanlıklarına uygun biçimde sunulmuştur. Bu eserler, Türk çizgi roman sahasında önemli bir yenilik oluşturmuş ve yerli manga üreticilerine yeni bir alan açmıştır (Efe, 2019: 54; Öztekin, 2008: 4).Günümüzde, manga Türkiye’de geniş bir okur kitlesine hitap etmekte olup, hem Japon yapımı mangalar hem de yerli manga eserleri, özellikle gençler arasında popülerliğini sürdürmektedir

2.6. Çizgi Romanda Sembolik Etkileşimcilik

Sembolik etkileşimcilik teorisinin temel çalışma alanı, birey ile grup arasındaki etkileşimdir. Bu sebeple, teoriye yönelik yapılan araştırmalar genellikle bu etkileşimleri referans alır ve bu kavram etrafında yoğunlaşır. Bu kurama göre, toplumsal gerçekliğin büyük bir resminin anlaşılabilmesi için, önce bu büyük resmi oluşturan küçük parçalar üzerinde yoğunlaşmak gerekmektedir (Şenol, 2020: 62). Örneğin, bir şehir yaşamının anlamak için, bir parkta gençlerin nasıl vakit geçirdiğinden, bisiklet süren insanların yaya

geçitlerinde yayalara nasıl davrandığında, çizgi roman okurlarının edindikleri kültürel bilgiler ve semboller aracılığıyla davranışlarından, toplu taşıma araçlarında yolcuların birbirine karşı tutumları konusundaki hassasiyetlerine kadar günlük hayatın küçük ama önemli detaylarına odaklanmak önemlidir. Bu ayrıntılar, şehirdeki sosyal ilişkilerin dinamiklerini ve bireylerin toplum kurallarına yaklaşımlarını anlamamıza katkı sağlar.

Farklı kültürlere ait çizgi romanların çevirilerinde, kültürel özgüllüklere ait ikonlar ve semboller üzerinde derin bir bilgiye sahip olunması büyük önem taşır (Piercy, 2024). Sembolik etkileşim kuramı, George Herbert Mead’ın düşünsel yapısında şekillenmiş ve Herbert Blumer tarafından teorik olarak pekiştirilmiştir. Mead’e göre, sembollerin anlamlı bir şekilde kullanılması, sembolik etkileşimi ifade eder. Bu kavramı çizgi romanlar üzerinden değerlendirecek, karakterler ve onların kullandığı ikonografik semboller, örneğin, Superman’in “S” logosu ya da Batman’in yarasa simgesi, bu tür etkileşimin somut örnekleri olarak karşımıza çıkar. Semboller hem çizgi roman karakterlerinin kimliğini hem de okuyucuyla kurdukları ilişkiyi şekillendirir. Superman’in “S” amblemi yalnızca “Superman” karakterini simgelemekle kalmaz, aynı zamanda umut ve kurtuluş gibi evrensel değerlerle de özdeşleşir (Seyhan, 2015: 61). Bu sembolü gören bireyler, sadece bir karakteri değil, aynı zamanda belirli değerler ve idealleri de anımsar.



Şekil 2.23. Jean Graton “Michele Vaillant” (1957)

Çizgi romanlara ait semboller, ticari alanda özellikle çocuk ürünlerinde yaygın bir şekilde kullanılmaktadır (Yağlı, 2017: 92). Örneğin, kız çocuklarına yönelik bir çalışma masasının Mickey Mouse desenli olması, genellikle önemli bir tercih unsuru haline gelmektedir. Pazarlama stratejileri, çizgi roman kültürüyle sıkı bir ilişki içerisinde. Bir

örnek olarak, Şekil 2.23’de görülen Michel Vaillant adlı Fransız çizgi romanının sembolik etkisi sayesinde, Seat markasına ait Ibiza model aracının bir fuar tanıtımında bu çizgi roman karakterinden esinlenilerek tasarlanan araç satışa çıkartılmıştır. Araç, Michel Vaillant karakterinin çizgi romanlarındaki tercihlerine uygun olarak, özellikle Vaillant’ın arabalarındaki tercihi olan mavi renkte üretilmiştir (Poyraz, 2025: 28).

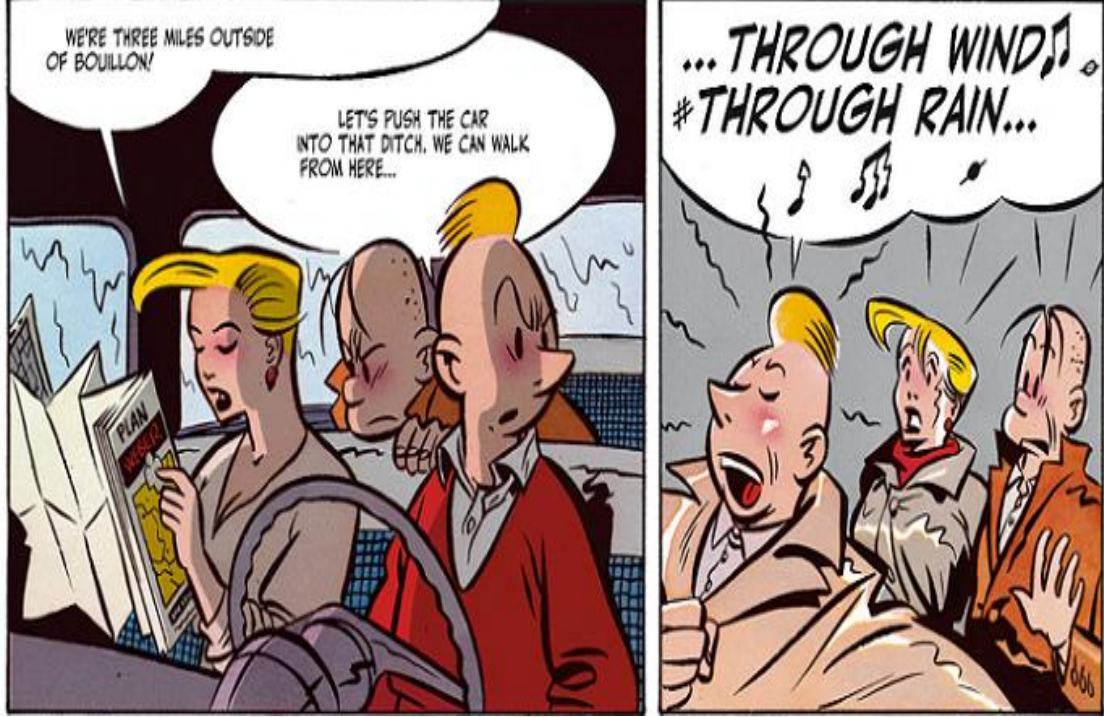
Sembolik dil kullanan çizgi romanlarda, dünya çapında evrensel anlam taşıyan semboller de bulunmaktadır. Örneğin, şimşek çakması, aşkı simgeleyen kalp, kafa çarpmasını veya sersemliği ifade eden yıldızlar gibi semboller yaygın olarak kullanılır. Çizgi romanların en önemli öğelerinden biri, çizim ve hikayenin uyumudur, bu durum, çeviri süreçlerinde de geçerli bir ilkedir. Çeviri metni, yalnızca hikaye ile değil, aynı zamanda hikayenin görsel anlatımıyla da tutarlı olmalıdır. Örneğin, Batman’ın siyah pelerininin kara şövalyeyi simgelemesi gibi, çizgi romanlarda sıklıkla her karakterin kendisini temsil eden özel semboller bulunur (Güdek, 2019: 36).

2.6.1. Biçimbilimsel Çözümleme Yaklaşımı

Biçimbilimsel yaklaşım, dilin yapısal özelliklerini ve anlam boyutunu inceleyen önemli bir dilbilimsel yöntemdir. Bu yaklaşım, dildeki en küçük anlam taşıyan birimler olan morfeimleri temel alarak çözümleme yapmaktadır. Akademik metinlerde ve düşünsel süreçlerde sıkça başvurulanan “çözümleme” kavramı, bir konuyu ayrıntılı biçimde inceleyerek belirli sonuçlara ulaşmayı ifade etmektedir (Patan, 2021: 55). Biçimbilimsel çözümleme ise, karmaşık yapıların daha anlaşılır hale gelmesini sağlamak amacıyla, bu yapıların işlevsel öğelerine ve temel bileşenlerine ayrılarak değerlendirilmesini içerir. Vladimir Propp’un biçimbilim kuramına göre, yapıtlar belirli sabit öğeler ve tek biçimli kurallar çerçevesinde değerlendirildiğinde eşzamanlı bir yapı arz eder (Propp vd., 1998: 153). Bu bağlamda, çizgi romanın biçimbilimsel çözümlemesini gerçekleştiren araştırmacıların, öncelikli yaklaşımı, çizgi romanın kökenine dair sorular yöneltmeden önce, onun yapısal öğelerini ve temel bileşenlerini belirlemek olmalıdır.

Çizgi romanlarda yer alan ardışık görseller, kendine özgü bir “görsel dil” meydana getirir (Cohn, 2012: 97). Bu görsel dil, belirli semboller ve ifade biçimleri aracılığıyla tematik yapıyı şekillendirir. Vladimir Propp’un biçimbilimsel kuramı çerçevesinde, bir yapıtın kime ait olduğu, hangi kültürel veya ulusal bağlama oturduğu gibi tarihsel unsurlar değerlendirilmeden önce, betimleme meselesine odaklanılması gerektiği vurgulanmaktadır. Bu bağlamda, çizgi romanın anlatısında yer alan betimleyici görseller,

simgesel öğeler ve yapısal unsurlar, eserin karakteristik özelliklerini ortaya koymada temel belirleyicidir (Propp vd., 1998: 20). Dolayısıyla bir yapıt, tarihsel kökeninden ya da yaratıcısından önce, biçimsel özellikleriyle değerlendirilmesi gereken bir bütünlük arz etmektedir.



Şekil 2.24. Georges Remi, “Tenten” (1929) - biçimbilimsel anlamı

Biçimbilim, tüm modalitelerde anlamın belirli biçimler aracılığıyla nasıl yapılandığını inceleyen bir disiplindir. Görsel anlatımda ortaya çıkan anlamlar ise, üretken ve üretken olmayan morfemler ile açık ve kapalı sınıf kategorileri çerçevesinde değerlendirilebilir. Yapısal dilbilgisi yaklaşımına göre leksikon (dilbilim sözlüğü), dilsel sistem içerisindeki biçim-anlam ilişkilerinin zihinsel düzeyde kodlandığı bir yapı olarak kabul edilir (Goldberg, 1995). Cohn, (2007) tarafından ortaya konulan “görsel leksikon” kavramı Şekil 2.24’de görüldüğü üzere, anlamlı semboller olarak değerlendirilebilecek kelime baloncukları ya da baş üzerinde beliren ampul gibi görsel göstergelerden, üretken ve tekrar eden görsel örüntülere kadar uzanan bir sistemi ifade eder. Bu sistem, yalnızca tekli panel düzeyinde kalmayıp, ardışık görsellerin bir araya gelerek oluşturduğu daha karmaşık yapısal dizilimleri de kapsayacak şekilde genişleyebilir. Bu görsel dil, çizgi romanlarda karakterlerin ifadelerini, duygularını ve durumlarını betimler. Biçimbilimsel olarak, yine Şekil 2.24’de görüldüğü üzere, kullanılan sözcüklerin vurgusu, noktalama işaretleri ve sözcüklerin kullanılmasına olanak sağlayan baloncukun içindeki ifadeler,

olay örgüsünün devam etmesini sağlayan, okuyucunun gözünde karakterleri betimleyen olgular olarak yorumlanabilir.

Görsel biçimbilim alanında dikkat edilmesi gereken, farklı kültürlerde kullanılan grafik sembollerin sistematik biçimde kataloglanmasıdır. Nasıl ki sözel dillerde bağlı ve serbest biçimbirimler arasında bir ayrım bulunuyorsa, görsel diller de benzer şekilde bağlam içinde diğer işaretlerle ilişki kurmak suretiyle anlam üretir (Cohn, 2007). Örneğin İngilizce de, “ness” gibi kendi başına anlam taşımayan bağlı bir morfemi, “happy” ya da “sad” gibi köklerle birleştirilerek “happiness” (mutluluk) veya “sadness” (üzüntü) gibi yeni yapılar oluşturur. Diller arasındaki farklı morfemler benzer bağlaç ile aynı sonucu vermese de anlam olarak aynı sonuca paralel bir sonuç vermektedirler (Cohn, 2012).

Görsel anlatımda da biçimbilimsel işaretlerin bir araya gelişi benzer kurallara tabidir. Örneğin, hız çizgileri ya da konuşma baloncukları, tek başlarına anlamsal bir bütünlük taşımazlar, yalnızca koşan bir figür ya da konuşan bir karakter gibi bir kök görsel unsura eklemlendiğinde işlev kazanırlar. Bu tür bağlı görsel öğeler, birincil öge mevcut olmasa bile onu çağrıştıran bir işlev görebilir. Öte yandan, bir karakterin başı üzerinde yer alan ampul, kalp ya da yağmur bulutu gibi simgeler ise, daha sınırlı bağlamsal kullanımlara sahip olmakla birlikte, benzer biçimbilimsel bağlantılar aracılığıyla anlam üretimine katkı sağlar (Cohn, 2012: 11).

2.6.2. Sosyo-Kültürel Semboller ve Etkileşimi

Bir toplumun sosyo-kültürel yapısında, dinamik ve değişken özelliklerle anlam kazanan semboller, toplumsal etkileşimin farklı boyutlarını yansıttığı için bütünleşme ya da çatışma simgeleri olarak algılanabilir. Bu bağlamda, her bir toplumun sembolik sistemleri, o toplumun kültürel ve sosyal yapısını yansıtarak özgün anlamlar taşır. En basit örneklerden biri, toplumlara özgü isimlerdir. Türkiye’de “Tuğçe” ve “Alparslan”, İngiltere’de “John” ve “Olivia”, Japonya’da ise “Ren” ve “Himari” gibi isimler, her biri kendi kültürünün simgesi haline gelmiş ve o toplumun bireylerini ifade eden sembollerdir (Çelik, 2006: 52). Semboller, toplumların tarihsel süreç içinde kazandıkları anlamlar ve değerlerle bütünleşmiş, bu anlamlar arasındaki etkileşimle sürekli olarak yeni semboller ve anlamlar üretilmektedir. Toplamların ifade biçimlerinde, hareketlerinde ve kültürel üretimlerinde sembollerin varlığı, bu toplumsal yapının ayrılmaz bir parçasıdır (Eren, 2007: 138).



Şekil 2.25. Yuki Midorikawa, “Natsume’s Book of Friends” (2005) sosyo-kültürel anlamlar

Çizgi romanlar ve mangalar, doğdukları toplumların kültürel, politik, ekonomik ve teknolojik yapılarının izlerini taşıyan sembollerle bezenmiştir. Göstergebilimsel açıdan, bu semboller toplumların değerlerini, inançlarını ve toplumsal normlarını yansıtmaktadır. Örneğin Şekil 2.25’de örneği verilen mangada olduğu gibi, Japon mangalarında doğaüstü varlıkların yoğun bir şekilde yer alması, Şintoizm’in doğa ve ruhlar dünyasına duyduğu derin saygıyı ve inancı yansıtır. Şekil 2.25’deki manga, doğaüstü varlıkların ve ruhların önemli bir rol oynadığı, Japon geleneklerini oluşturmuş ve resmi dini olarak kabul edilen, Şintoizm’in etkilerinin yoğun olduğu bir örnektir. Manga, ruhlar dünyasıyla insan dünyasının iç içe geçmesini ve bu varlıklarla olan ilişkilerinin insani değerleri nasıl etkilediğini işler. Bu bağlamda da eser, ortaya çıktığı kültürle sosyo-kültürel bağlantıyı kurabilmektedir. Benzer şekilde, Amerika çizgi romanlarında süper kahraman figürleri, bireysel kahramanlık ve özgürlük gibi Batı toplumlarının ideallerini simgelemektedir (Rosenbaum, 2021: 47).



Şekil 2.26. Keji Nakazawa “Barefoot Gen” (1973) – toplumsal kırılma

Bu semboller, zaman içinde evrilerek toplumsal değişimlere paralel olarak yeni anlamlar kazanır. Şekil 2.26’de bir örneği olan, İkinci Dünya Savaşı sonrası Japonya’ında, manga karakterlerinin daha insani ve kırılgan bir şekilde betimlenmesi, savaşın toplum üzerindeki derin etkilerini gözler önüne sermektedir. Söz konusu manga, ikinci dünya savaşı ve Hiroşima’nın atom bombası sonrası yaşanan korkunç etkileri doğrudan anlatan bir eserdir. Ana karakterin gözünden savaşın insan üzerinde bıraktığı travmalar ve hayatta kalma mücadelesi işlenmektedir. Manga, karakterlerin insani zaafalarını ve kırılganlıklarını, savaşın ne kadar büyük bir travma yarattığını yansıtarak, savaş sonrası dönemin travmatik etkilerini, sosyo-kültürel kazanımlarla vurgulamaktadır. Benzer şekilde, 1960’lar Amerika’sının çizgi romanlarında işlenen toplumsal adalet temaları, o dönemdeki sivil hakler hareketlerinin bir yansıması olarak karşımıza çıkar (Cruz, 2016: 17).

Teknolojik ilerlemeler, sembollerin kullanımını ve anlamını önemli ölçüde etkilemiştir. Dijitalleşme süreciyle birlikte, çizgi romanlar ve mangalar çevrimiçi platformlarda yayımlanarak daha geniş bir izleyici kitlesine ulaşmış ve küresel etkileşim artmıştır. Bu durum, farklı kültürel sembollerin birleşmesine ve yeni anlatı tekniklerinin ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır (Canel, 2024: 17).

2.7. Dijitalleşmenin Çizgi Romana Etkisi

Dijitalleşme, çizgi roman üretim süreçlerinde önemli ve köklü değişikliklere alan açmıştır. Geleneksel çizim teknikleri, kalem ve mürekkep gibi fiziksel araçlarla gerçekleştirilen üretim süreçleriyle sınırlıyken, günümüzde bilgisayarlar, grafik tasarım yazılımları ve dijital çizim tabletleri bu süreçte başrol oynamaktadır. Çizgi roman sanatçıları, Adobe Photoshop, Illustrator, Clip Studio Paint gibi yazılımlar aracılığıyla çizim yapabilmekte ve renk düzenlemelerini dijital ortamda gerçekleştirebilmektedirler. Ayrıca, tarayıcılar ve dijital kalemler gibi araçlarla manuel çizimler dijital ortama aktarılabilir. Dijital araçlar, katman kullanımı, efekt ekleme ve ayrıntılı düzenlemeler gibi olanaklar sunduğundan sanatçılar için daha verimli ve yaratıcı bir çalışma ortamı sağlamaktadır. Bu teknolojik gelişmeler, çizgi roman üretim hızını artırmış ve daha fazla içerik üretme imkanı tanımıştır (Canel, 2024: 29).

Son otuz yıl içerisinde bilgisayarlar ve dijital ekranların yaygın bir şekilde benimsenmesi, çizgi romanların yaratımı, dağıtımı ve tüketimi açısından yeni yollar açmıştır. Groensteen, bilgisayarların “çizgi roman üretiminde her yerde bulunur hale geldiğini” ve modern çizgi romanların yapımında “tarayıcılar, grafik tasarım ve renklendirme yazılımlarının çoğu sanatçı için artık standart araçlar haline geldiğini” ifade eder. Priego da benzer bir şekilde, bu yeni dijital araçların çizgi roman yaratımındaki geleneksel sanatsal süreçleri “tamamlandığını ve daha da geliştirdiğini” gözlemler (Goodbrey, 2017: 18).

Çizgi roman biçiminin dijital ortamda yayılması başlangıçta video oyunları dünyası aracılığıyla gerçekleşti. Bu süreç, Redhawk gibi erken dönemdeki melez çizgi roman macera serilerinin ortaya çıkmasıyla başlamıştır. McCloud’un devrim niteliğindeki eseri “Understanding Comics’ta” belirttiği üzere, o dönemde bu tür çizgi romanlar hala “oyunların ve sosyal deneylerin alanıydı” demiştir. Ancak “Understanding Comics’in” yayımlandığı yıl, çok daha derin bir değişim başlatmıştır. 1933’te Mosaic web tarayıcısına satır içi görsel gösterim özelliğinin eklenmesi, Dünya Çapında Ağ kullanımının hızla popülerleşmesine katkıda bulunarak web kullanımında yüksek miktarda artışa yol açmıştır. Bu gelişme, dijital ortamda görüntülenmek ve internet üzerinden dağıtılmak üzere özel olarak tasarlanmış ilk web çizgi romanlarının ortaya çıkmasına da sebebiyet vermiştir (Goodbrey, 2013: 189).

1990'lı yıllar boyunca internetin yaygınlaşmasıyla birlikte, web çizgi roman sahnesi de hızla genişlemiş ve olgunlaşmıştır. Bu süreç, büyüyen okuyucu ve yaratıcı toplulukların desteğiyle şekillenmiştir. İnternet, yaratıcılarına, basım ve dağıtımın yüksek üretim maliyetlerine katlanmadan daha geniş kitlelere ulaşma imkanı sunmuştur. 2000'lerin başlarına gelindiğinde, düzenli olarak güncellenen ve yaratıcılarına ait diziler etrafında şekillenen baskın bir web çizgi roman modeli ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu diziler genellikle günlük gazete çizgi romanlarına benzer şekilde, üç ila dört panelden oluşan yatay şeritler halinde sunulmuştur. Web çizgi romanları genellikle okuyuculara ücretsiz sunulsa da, popüler serilerin yaratıcıları reklam ve ürün satışları aracılığıyla gelir elde etmeyi başarmışlardır (Canel, 2024: 27; Goodbrey, 2017: 65).

Dijital dağıtım ve görüntüleme, çizgi roman tüketimi için giderek daha yaygın bir yöntem haline gelmiştir. Taşınabilir dokunmatik ekranlı cihazlar, akıllı telefonlar ve tabletler gibi, çizgi roman, film, animasyon ve video oyunları gibi medya türlerinin aynı platformda tüketilmesine olanak tanımaktadır. Geleneksel basılı çizgi roman yayıncıları, yaratıcılarının ürettiği web çizgi romanları tarafından benimsenen ücretsiz içerik iş modeline geçişte isteksiz olmuş ve internete dair dönüşüm konusunda temkinli davranmışlardır. Ancak dokunmatik ekranlı cihazların artan yaygınlığı ve dijital içerikler için ödeme yapma anlayışındaki değişim, yayıncılık ortamını önemli ölçüde dönüştürmüştür. Bu gelişmeler sonucunda büyük çizgi roman yayıncıları, hem yeni bir gelir kaynağı hem de daha geniş bir okuyucu kitlesine ulaşma imkanı sunan dijital formatları kabul etmeye başlamışlardır (Goodbrey, 2013: 188; Otan, 2022: 30).

Dijitalleşme, çizgi roman kültürüne önemli katkılar sağlamıştır. Çizgi romanlar artık sadece bir eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda sanatsal ve kültürel bir ifade biçimi olarak kabul edilmektedir. Çizgi roman festivalleri, dijital sanat platformları ve sosyal medya sayesinde sanatçılar ile okuyucular arasındaki etkileşim güçlenmiş ve etkileşim alanı genişlemiştir. Ayrıca dijitalleşme, çizgi roman türlerinin çeşitlenmesine olanak tanımış ve yeni sanatçılara kendilerini ifade etme fırsatı sunmuştur. Dijital platformlar aracılığıyla yerel ve bağımsız çizgi roman sanatçıları küreselleşmenin etkisi ile uluslararası düzeyde tanınmaya başlamıştır. Özellikle manga, webtoon ve Amerikan çizgi roman kültürleri dijital ortamda hızla yayılmış ve küresel bir çizgi roman topluluğu oluşmasına zemin hazırlamıştır (Nalbant, 2024).

2.7.1. Küyerelleşme sürecinde teknolojik etkiler

İnternet 1960'lı yılların sonlarından itibaren özellikle Amerika Birleşik Devletleri'nde devlet destekleri, bilimsel çevrelerin katkıları ve piyasa dinamiklerinin etkisiyle bugünkü biçimine evrilmiştir. Birçok ülkede bu dönüşüm, tamamen denetim altına alınması güç olan yoğun bir teknolojik ve kültürel küreselleşme süreci olarak yaşanmıştır. Giddens, bu küresel belirsizliği modernitenin bir yansıması olarak değerlendirmekte ve modernliğin yarattığı bu hareketliliği, insanlığın bir ölçüde yön verebildiği fakat aynı zamanda denetimden çıkma potansiyeli taşıyan, yıkıcı bir güce dönüşebilecek büyük bir makineye benzetmektedir (Giddens, 1990: 32). Teknolojik ilerlemelerle birlikte iletişim, sağlık, eğitim, iş hayatı, ulaşım, ve turizm gibi birçok alan daha erişilebilir, anlaşılır ve etkin hale gelmiştir. Levitt, (1983) göre, küyerelleşmenin arkasındaki en etkili itici güçlerden biri bilgi teknolojileridir. Bu teknolojiler sayesinde dünya genelinde ortak bir iletişim zemini inşa edilmiş, ekonomi ve akademi gibi alanlarda yerel bir entegrasyon sağlanmıştır.

Manuel Castells, çağdaş küresel toplumu “Ağ Toplumu” olarak tanımlayarak, küreselleşme sürecinin kamusal alan kavramını olumlu bir şekilde dönüştürdüğünü vurgulamaktadır. Castells'e göre, küreselleşme ve yeni iletişim teknolojileri, küresel sivil toplumun oluşmasına yol açan önemli değişimlere sebebiyet vermiştir. Özellikle internet ve yeni iletişim teknolojileri, küresel sivil toplumun anlamını daha derinlemesine kavrayabilmek için önemli bir bağlam sunmaktadır. Bu teknolojilerin etkisiyle, özgül bir küresel kamusal alan modeli şekillenmeye başlamıştır. İnternet, küreselleşmenin ulusötesi bir kamusal alan yarattığı gibi, aynı zamanda çok katmanlı ve çeşitlendirilmiş bir alanın oluşmasına da olanak tanımıştır. Bu bağlamda, küreselleşme, aslında parçalanmış bir kamusal alan modelinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Kamusal alan artık sadece ulus devlet sınırları içinde değil, aksine ulus ötesi bir düzeyde kolektif kimliklerin gelişmesi için önemli bir zemin haline gelmiştir (Aydoğan ve Kırık, 2012: 62; İspir vd., 2013: 172)

Rodrik, (1998: 83), küyerelleşmenin hem kazananlar hem de kaybedenler yarattığını belirtmektedir, küresel piyasalarda başarılı olabilecek donanım, becerilere ve hareket esnekliğine sahip bireyler avantaj sağlarken bu imkanlardan yoksun olanlar süreçten olumsuz etkilenmektedir. Günümüzde, küçük ölçekli işletmeler dahi dijital teknolojiler aracılığıyla çevrimiçi rezervasyon gibi hizmetler sunarak küresel pazarlara erişim sağlayabilmektedir. İnsan kaynakları yönetiminde ise teknolojik gelişmeler,

alıřanlar ve iř ortakları fiziksel olarak farklı coęrafyalarda yer alsalar bile etkili iř birlięini mmkn kılmaktadır. rnek olarak, yerel lekli bir butik giyim maęazası, evrimii satıř platformları ve sosyal medya araları aracılıęıyla uluslararası mřterilere ulařarak kresel rekabete dahil olabilmektedir. Bu baęlamda, e-ticaret ve dijital iletiřim olanakları, kk iřletmelerin geniř kitlelere hitap etmesine yardımcı olmaktadır. Bylece geleneksel olarak dezavantajlı konumda olan yerel sektrler, teknolojik araları etkili kullanabildikleri lde kresel ekonomik sistemde yer bulabilmektedir. Dolayısıyla, kyerelleřme sreci kk iřletmelere nemli fırsatlar sunarken, bu olanakları kullanmayanların sistemin dıřında kalma riski artmaktadır (Dasig Jr vd., 2017: 107).

Bilic'in (2010) alıřmasında, teknolojinin kyerelleřme zerindeki etkilerini inceledięi alıřmasında, sosyal medya platformları nemli bir odak noktasıdır. Arařtırma kapsamında Facebook, yksek dzeyde z-sunum imkanı sunan bir sosyal medya aracı olarak, bireylerin kendilerini kresel lekte ifade edebilecekleri etkileřimsel bir alan olarak tanımlanırken, Wikipedia ise daha dřk dzeyde z-sunum imkanı sunmasına karlın, gl bir topluluk organizasyonu ile kresel bilgi paylařımını amalayan kolektif bir yapıyı temsil etmektedir. Wikipedia, herkesin katkı saęlayabildięi ve eriřebildięi aık kaynaklı bir evrimii ansiklopedi olarak, farklı kltr ve toplumların etkileřime geerek ortak ierik retimi gerekleřtirdięi bir kyerelleřme rneęi sunmaktadır. Facebook ise halihazırda var olan sosyal iliřkileri dijital dzlemde geniřleterek, kullanıcılara daha ok gndelik, bireysel ve gayri resmi iletiřim olanakları saęlamaktadır. Wikipedia editrleri, ierik retiminde yerel bilgi birikimlerini ve kltrel deęerlerini kresel bilgi havuzuna dahil ederek hem yerel hem de kresel dzlemde etkileřimi mmkn kılmaktadır (Bilic, 2010: 2). Bu durum, dijital teknolojilerin sunduęu sosyal medya ortamlarının kyerelleřme ile kreselleřme arasındaki sınırları bulanıklařtırdıęını ve dijital olarak retilen ieriklerin, eserlerin, sunum biimleri ve amalarına gre ya kresel kltre ya da yerel yapılara hizmet edebileceęini dřndrmektedir.

3. BULGULAR

Araştırmada, örneklem seçilen Astro Boy, Kaptan Tsubasa, Akira, Dragon Ball ve Pokemon mangaları, içerik analizi yöntemiyle ayrıntılı olarak incelenmiş, her bir eserin temel özellikleri tanımlanarak değerlendirilmiştir. Analiz sürecinin ardından, elde edilen bulgular karşılaştırmalı analiz yöntemiyle birlikte ele alınmış, eserler arasındaki benzerlikler ve farklılıklar ortaya konulmuştur. Ayrıca, seçilen örneklemen anlatı biçimleri ve görsel yapıları dikkate alınarak, sembolik etkileşimcilik kuramı çerçevesinde betimlenmesi amaçlanmıştır.

Çizelge 3.1. Manga örneklerinde etkileşim ve kültürel temsil unsurları

Manga	Temsili Unsurlar	Sembolik Etkileşim Boyutu
Astro Boy	Robot çocuğun insanlarla ilişkisi, etik ikilemler,	Birey-makine etkileşimi, değerlerin sembolik anlamı,
Kaptan Tsubasa	Takım ruhu, arkadaşlık, rekabet,	Sporun simgesel anlamı, grup aidiyeti,
Akira	Psikokinetik güçler, devlet şiddeti, distopik şehir,	Otoriteyle çatışma, bireysel dönüşüm,
Dragon Ball	Turnuvalar, güç kademeleri, yerel kültürel bağlamlar,	Kahramanlık anlatısı, statü ve yetenek temsili,
Pokemon	Evrimler, dostluk, çocuk kimliği	Oyun ve simgeler yoluyla kültürel etkileşim

Araştırmada ele alınan manga örnekleri kültürel temsil unsurları ve sembolik etkileşim açısından farklı temalara hitap etmektedir. Çizelge 3.1’de görünen manga örnekleri, savaş temsili unsurlar başta olmak üzere, toplum yapısını güçlendirecek, takım ruhu, dostluk, çocuk kimliği, arkadaşlık, etik ilkeler gibi temaları konu edinmesi ile yönetim sistemini, toplumun savaş sonrası dağılmasını ele alan konular çerçevesinde de anlatılmıştır.

Araştırma dahilinde yapılan değerlendirmede, manganın içerik endüstrisinde bir kaynak işlevi üstlendiği literatür bilgileri dahilinde gözlemlenmiştir. Çizgi filmlerden sinema filmlerine, video oyunlarından, oyun kartlarına kadar pek çok farklı ürünün doğrudan manga temelli olarak üretildiği görülmektedir. Bu durum, manganın yalnızca Japon kültürünün özgün bir temsilcisi olmanın ötesine geçerek, küresel kültürel dolaşım içinde etkili bir aktör konumuna yükseldiğini ortaya koymaktadır.

Günümüzde sosyal medya ve internet gibi araçlar sayesinde, dünyanın herhangi bir noktasına anlık erişim sağlanabilmekte ve günlük yaşamın zaman ile mekan

boyutlarında ulaşılabilirlik oldukça artmaktadır. Bu değişim sürecinin doğrudan küyerelleşme ile bağlantılı olduğu gözlemlenmiştir. Japonya'nın dış kültürel unsurlar ile kendi yerel değerlerini sentezleyebilme yeteneğinin, özellikle postmodern dönemde ülkeyi küresel kültürel akışların önemli merkezlerden biri haline getirdiği düşünülmektedir.

Kavramsal çerçeve dahilinde yapılan değerlendirmede, manganın ardışık sanat dünyasında son derece önemli bir konuma sahip olduğu, ancak televizyon animasyonlarıyla birlikte zaman zaman olumsuz algılarla da karşılaştığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu olumsuz algının, farklı kültürlerdeki okuma alışkanlıkları, görsel ve işitsel ifade biçimlerine dair kavrayış farklılıkları, dilsel kurallar ve önyargılar gibi çeşitli etkenlerle ilişkili olduğu görülmektedir. Batı dünyasında manga, eleştirmenler arasında sınırlı bir bilinirliğe sahipken, genç kuşaklar arasında oldukça ilgi görmektedir. Bu durumun başlıca iki nedeni olduğu düşünülmektedir. İlki, mangaların okuyucularla kurduğu güçlü duygusal bağıdır. Avrupa ve Amerika kıtalarında manga okuyan bireylerin önemli bir kısmının, çocukluk ya da ergenlik dönemlerinde Japon kökenli çizgi eğlence ürünleriyle tanışmış olması, bu bağı daha da kuvvetlendirmiştir (Bouissou, 2000: 23). İkincisi ise, mangaların Batı çizgi romanlarında eksik olduğu düşünülen bazı unsurlarına rağmen, özellikle genç yetişkinler ve Batı çizgi romanlarının çoğunlukla hitap etmediği okur grupları arasında daha fazla çekicilik oluşturmaktadır.

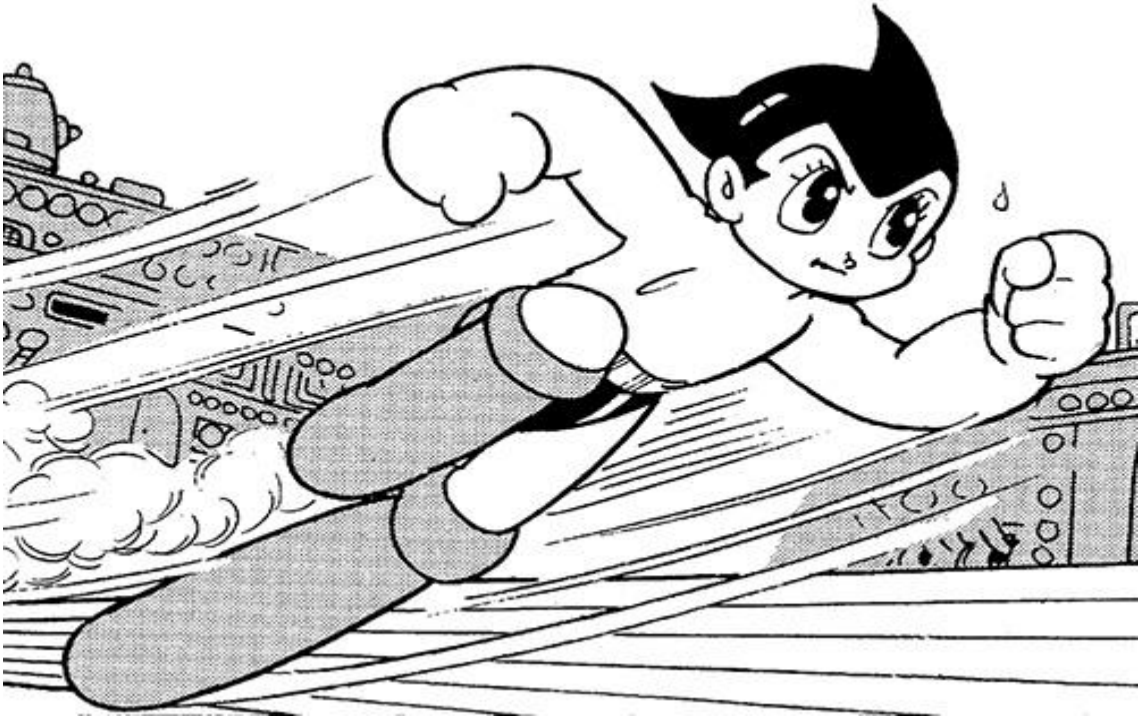
Dış pazarlarda en çok bilinen mangaların, genellikle Japonya'da en yüksek popülerliğe sahip olan eserler olduğu tespit edilmiştir (Pellitteri, 2010: 42). Özellikle Dragon Ball örneğinde olduğu gibi, karakter tasarımlarında, anlatı yapısında ve grafiklerinde belirgin bir standart bulunmasına rağmen, Avrupa'da özellikle Fransa, İtalya ve Almanya gibi ülkelerde anime dizilerinin etkisiyle büyük bir ilgi görmüştür. Bu durum, manga eserlerinin sadece içerik özellikleriyle değil, aynı zamanda farklı medya kanalları üzerinden edindikleri görünürlükle de uluslararası başarı kazandığını ortaya koymaktadır.

3.1. Astro Boy

Astro Boy mangasının doğuş sürecinde İkinci Dünya Savaşı'nın Japon toplumunun kolektif hafızasında bıraktığı derin izlerin belirleyici bir rol oynadığı görülmüştür. Eserin yazarı Osamu Tezuka'nın geçmişte çalıştığı silah fabrikasında

yaşadığı yangından sağ kurtulmuş olması, nükleer silahlara karşı duyduğu güçlü nefret ve tiksintinin deneyimsel temellere dayandığını göstermektedir (Harris, 2020).

Tezuka'nın başlangıçta “atom kıtası” üzerine barışçıl nükleer enerji kullanımını konu alan bir manga yazma girişiminde bulunduğu, ancak bu ilk denemenin beklenen ilgiyi görmediği anlaşılmaktadır. Bu süreçte Tezuka'nın, Japonya'nın barışçıl kimliğini benimsemesi ile yeni müttefiki olan ABD'nin sürdürdüğü nükleer silah testleri arasındaki çelişkiyi kendi anlatıları içinde bir deneye oturtmaya çalıştığı gözlemlenmiştir. Yakın çevresinin yönlendirmeleriyle, atom kavramının doğrudan hikayenin merkezine yerleştirilmesi önerilmiş ve bu doğrultuda Astro Boy karakteri ortaya çıkmıştır. Bu gelişmeler, o dönemde popülerleşen mangaların yalnızca yazarların kişisel yaratımları değil, aynı zamanda büyük yayınevlerinin editoryal yönlendirmeleri ve piyasa beklentilerinin etkisi altında şekillendiğini gözlemlenmektedir.



Şekil 3.1. Astro Boy, “Tetsuwan Atom” (1952)

Astro Boy'un hikayesi kısaca şu şekilde özetlenebilir: 7 Nisan 2003 tarihinde, Japonya Bilim Bakanlığı'nda görev yapan Dr. Tenma tarafından yaratılan Şekil 3.1'de görülen Astro (Tetsuwan Atom), Dr. Tenma'nın trafik kazasında hayatını kaybeden oğlu Tobio'nun yerini doldurmak amacıyla tasarlanmıştır. Ancak kısa bir süre sonra Dr. Tenma, Astro Boy'un hiçbir zaman gerçek bir çocuğun yerini tam anlamıyla alamayacağını fark etmiş ve yaşadığı hayal kırıklığı sonucunda onu bir robot satıcısına

satmaya karar vermiştir. Bu süreç, Dr. Tenma'nın psikolojik çöküntü yaşamasına ve Bilim Bakanlığı'ndaki görevinden ayrılmasına sebebiyet vermiştir. Dr. Tenma'nın ardından Bilim Bakanlığı'nın başına Profesör Ochanomizu atanmış, Astro Boy'u bularak onu evlat edinmiş ve kendi oğlu gibi sahiplenmiştir. Profesör Ochanomizu ayrıca, Astro için bir robot aile inşa ederek onun aidiyet duygusunu güçlendirmiştir. Sahip olduğu olağanüstü güçlere rağmen Astro, Higeoyaji isimli eksantrik bir öğretmenin rehberliğinde ilkokul eğitimine devam etmiş ve bu süreçte pek çok maceraya atılarak karakter gelişimini sürdürmüştür.

Astro Boy'un hikayesinde yaratıcısı tarafından terk edilen bir yetim figürü olarak kurgulanmasının, eserin yayınlandığı dönemin toplumsal koşullarıyla doğrudan ilişkili olduğu düşünülmektedir. Savaş sonrası Japonya'sında, binlerce savaş yetiminin varlığı betimlenirken, Astro karakteri de bu yetimlerle benzer bir kaderi paylaşarak kendi kimliğini bulmak ve topluma katkıları üzerinden kabul görmek için yoğun bir çaba içine girmiştir. Bu bağlamda, Astro Boy'un bireysel mücadelesi, dönemin Japon toplumundaki travmatik deneyimlerin ve kimlik arayışlarının bir yansıması olarak değerlendirilmektedir.

Astro Boy'un hikayesinin, bir kazada hayatını kaybeden bir çocuğun yerine, babası konumundaki bir bilim insanı tarafından ona benzeyen süper güçlü bir robotun yapılmasını konu edindiği görülmektedir. Bu anlatı, 1950'ler Japonya'sında yeni bir çapın başlangıcında öne çıkan iki temel probleme odaklanmaktadır. Bunlardan ilki, tarihsel ve pedagojik bir nitelik taşımaktadır (Harris, 2020). Tezuka'nın, mekanik bir varlık olmasına rağmen yedi yaşlarında bir çocuğun görünümüne sahip bir kahraman tasarlaması, savaş sonrası Japon toplumuna, geleceğin savaşın ideolojik saplantılarından arınmış yeni nesiller tarafından inşa edileceği mesajını vermektedir. Savaşın sona ermesinden yaklaşık yedi yıl sonra yayımlanan bu eser, Japon toplumunun yeni bir kimlik inşa etme sürecine yönelik güçlü bir sembol işlevi üstlenmiştir. Astro karakteri, savaşın yol açtığı yıkımın ardından eski emperyalist ve Asya'ya üstünlük iddiasında bulunan Japonya ile, Batı ve Doğu arasında konumunu yeniden tanımlamaya çalışan yeni Japonya arasındaki ayrımı simgelemektedir (Pellitteri, 2010: 151). Bu bağlamda, Tezuka'nın robot karakteri, Japonya'nın geçmişine yönelik bir öz eleştirinin taşıyıcısı olarak değerlendirilmektedir.

Ele alınan ikinci problemin bilimsel bir boyut taşıdığı görülmektedir. Savaş sonrası dönemde Japonya, sanayileşme, üretim süreçlerinde otomasyon ve donanım araştırmaları gibi alanlarda gösterdiği hızlı gelişimle, teknolojik anlamda dünyanın önde

gelen ülkelerinden biri haline gelmiştir. Japon kültüründe köklü bir yeri olan animist anlayışın ve mekanik araçlarla kurulan geleneksel uyumun, robot kavramının hem teknik, hem gerçek, hem de kurgusal ve anlatımsal düzeylerde güçlü bir şekilde işlenmesine zemin hazırladığı anlaşılmaktadır (Pellitteri, 2010: 152). Bu doğrultuda, Tezuka ve onun izinden ilerleyen diğer manga sanatçılarının, özellikle 1950’lerde ve 1960’lı yıllarda otomasyon sanayisinin gelişimine paralel olarak mekanik kahramanları konu alan hikayelere yöneldikleri belirlenmiştir.

Savaş sonrası dönemde Japonların, dünya sahnesinde yeniden saygın bir konum elde edebilmenin yolunun bilimi etkin bir şekilde kullanmaktan geçtiğine inandıkları görülmektedir (Harris, 2020). Bu bağlamda, bilim, savaş sonrası Japon toplumunda adeta kültürel bir simge haline geldiği gözlemlenmektedir. Savaşta yetişkin kuşağın yaşadığı yenilginin ardından, geleceği daha umutlu bir şekilde inşa edecek olanların genç nesil olacağı düşüncesi güçlenmiş ve bu geleceğin, bilim ve teknoloji aracılığıyla mümkün olabileceğine yönelik güçlü bir inanç oluşmuştur. Tezuka’nın Astro Boy serisi ise bu düşünce biçiminin en çarpıcı sembollerinden biri olarak değerlendirilmektedir. Astro karakteri, adalet uğruna küresel ölçekte mücadele ederken, aynı zamanda Japonya’nın dünya üzerindeki konumunu yeniden kazanmaya yönelik bir idealin temsilcisi olarak betimlenmektedir.

Yapılan analizler sonucunda, 2. Dünya Savaşı etkilerinin özellikle bu dönemde üretilen popüler mangalarda belirgin bir şekilde hissedildiği görülmüştür. Bu durum en açık biçimde, Japonya’da “manganın tanrısı” (Yoneyama, 1999) unvanıyla anılan, Osamu Tezuka’nın Astro Boy eserinde kendini göstermektedir. Astro Boy’un Masao Maruyama’nın ifade ettiği “pişmanlık topluluğu” kavramsallaştırması bağlamında doğduğu anlaşılmaktadır. Bu kavram, savaş sonrasında Japon halkının yaşanan köklü toplumsal dönüşümleri geniş çapta paylaşan bir toplumsal ruh halini temsil etmektedir (Harris, 2020). Astro Boy’un bu bağlamda ortaya çıkışı, Japon toplumunun savaşın yarattığı travmalarla hesaplaşma ve yeni bir kimlik arayışına yönelme sürecinin kültürel bir yansıması olarak değerlendirilmektedir.

Yoneyama’ya (1999) göre savaş sonrası Japon toplumunda oluşan “pişmanlık topluluğunun” savaşın sona ermesiyle birlikte şekillenen kolektif hafızanın bir ürünü olduğu ve savaş sonrası toplumun ve kültürel yapının yeniden inşasında payı olan bireyler arasında ortak bir deneyim ve birlik duygusunu hem ortaya çıkardığı hem de yeniden canlandığı anlaşılmaktadır. Bu süreçte vatandaşların, Japonya’nın savaş dönemindeki militarist geçmişine yönelik eleştirel bir tutum geliştirdikleri, suçluluk ve pişmanlık

duygularını paylaşarak yeni bir ulusal kimlik oluşturma yönünde güçlü bir ihtiyaç hissettikleri gözlemlenmiştir. Bu bağlamda Astro Boy karakteri, yalnızca nükleer enerjiyle çalışan bir robot figüründen ibaret olmamı, aksine, savaş sonrası toplumun özlem duyduğu yeni bir idealin temsilcisi haline gelmiştir. Bu idealleştirmenin etkisi, yalnızca Japonya ile sınırlı kalmayıp, dünya genelinde de Astro Boy'un popülaritesini artırmış ve böylece eserin küyerelleşme süreci içerisinde önemli bir örnek teşkil etmesine zemin hazırlamıştır.



Şekil 3.2. Astro Boy manga sahnesi, (1952)

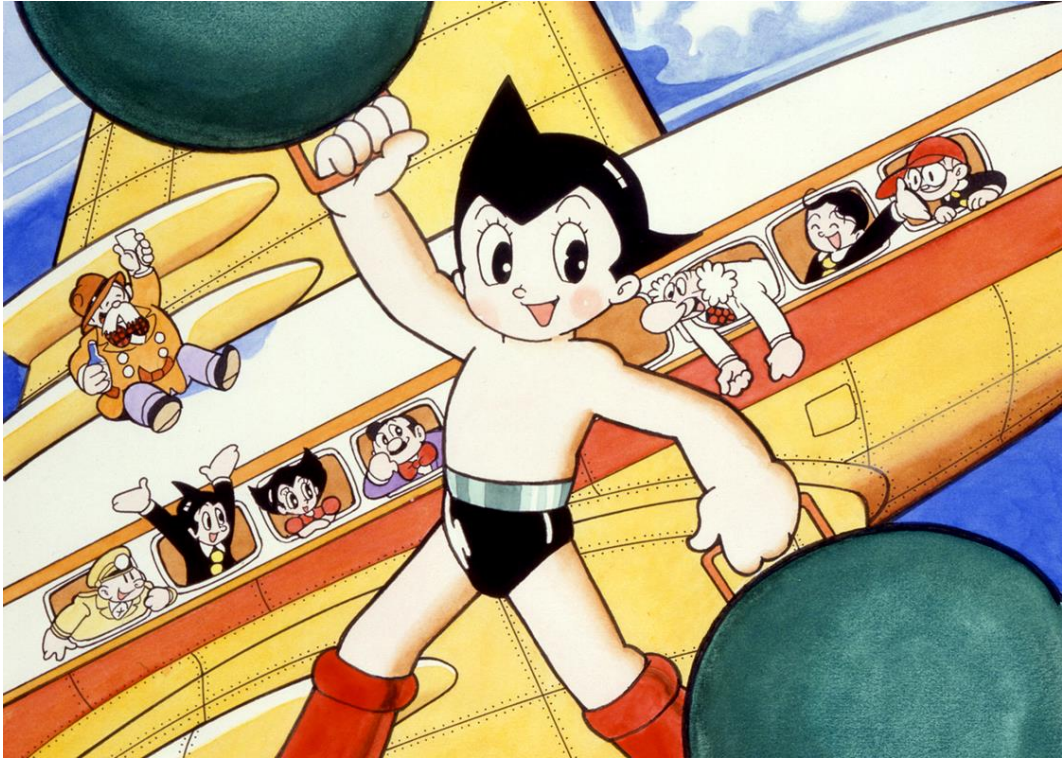
Japonya’da her alanda derin izler bırakan İkinci Dünya Savaşı, manga çizgi romanlarının da ana temalarından biri haline gelmiştir. Bu bağlamda Osamu Tezuka, İngilizce’de Astro Boy olarak bilinen mangaya Japonca orijinal versiyonunda “Tetsuwan Atom” adını vererek doğrudan atom bombasından ilham almıştır. Bu ismin en doğru biçimde “güçlü atom” şeklinde çevrilebileceği ve savaş sonrası Japonya’da atom bombasının toplum üzerindeki etkilerini güçlü bir şekilde yansıttığı anlaşılmaktadır. Savaşın ardından ülke genelinde yaygın bir yoksulluk ortamı hakimken, halkın ucuz eğlence arayışına yöneldiği gözlemlenmiştir. Böyle bir ortamda, Tezuka’nın umut dolu ve pozitif mesajlar barındıran mangalarının hızla popülerlik kazandığı belirlenmiştir.

Özellikle Astro Boy gibi eserlerin, Japonya'nın savaş sonrası yeni kimlik inşasını destekleyen ve nükleer güce dair daha umut verici bir perspektif sunan çalışmalar olarak öne çıktığı gözlemlenmiştir. Bu ifade ise, Şekil 3.2'de Astro Boy sahnesinde, toplumun teknolojiye ve nükleer güçlere olan inancını kaybetmemesi amacıyla, Astro Boy'un kendisini şarj ederek topluma yardım ettiği bir sahnenin betimlendiği görülmektedir. Yazarın amacının, savaş sonrası Japonya toplumunun umutlarını korumak olduğu söylenebilir.

Astro Boy, Japonya ile yerel bağlamda özleşmiş, o döneme kadar görülmemiş bir tür "süper kahraman" olarak konumlandırılmıştır. Amerikan süper kahramanlarının genellikle vatanseverlik ve adalet gibi değerleri temsil ettiği ve süper güçlerini bilinmeye veya yabancı kaynaklardan elde ettiği bir dönemde, Astro Boy'un tamamen insan yapımı bir robot olarak tasarlandığı görülmektedir. Manga anlatısında Astro Boy, Japonya için savaştan ziyade barışı sağlamak amacıyla mücadele etmektedir. Bu yaklaşım, savaş sonrası dönemde Japon hükümetinin benimsediği barışçı politikalara da uyum göstermektedir (Bouissou, 2010: 27). Amerikalılardan intikam almak ya da düşmanlıkları körüklemek yerine, pozitif bir gelecek perspektifi teşvik edilmiştir. Astro Boy, savaşın yarattığı travmayı doğrudan yeniden canlandırmak veya savaşı açık bir biçimde kınamak yerine, toplumda güçlü bir şekilde hissedilen "savaşı geride bırakma" arzusunu ifade etmiş ve küyerelleşme süreci savaş olgusunun çerçevesinde gelişmiştir.

Mangaların küyerelleşme süreci içerisinde yalnızca kültürel yayılım ve adaptasyonla değil, aynı zamanda kültürel farklılıklar ve bu farklılıkların doğurduğu çatışmalarla da şekillendiği gözlemlenmiştir. Örnek olarak, Tezuka'ya göre, Astro Boy işgal döneminin bir ürünüdür (Pellitteri, 2010: 155). Tezuka'nın kuşağının, günlük yaşamlarında Amerikan askerleriyle sık sık karşı karşıya gelmek ve doğrudan etkileşim kurmak zorunda kalması, bu çatışmalı ortamı derinden hissetmelerine sebebiyet vermiştir. Harris, (2020) Tezuka'nın ifadelerine şu şekilde yer vermiştir, "savaş döneminde, bir Amerikan askerinin kendisine İngilizce bir şey sorması üzerine yalnızca What? Diyerek cevap verdiği, ancak bu tepkinin askerinin öfkesini tetikleyerek fiziksel şiddetle sonuçlandığı bir olayı betimlemiştir." Bu tür deneyimlerin, Tezuka'nın kültürlerarası iletişimde yaşanan zorluklara ve kültürel çatışmalara odaklanan çeşitli mangalar üretmesine zemin hazırladığı değerlendirilmektedir. Astro Boy ise, bu kültürel çatışma deneyimlerinin ve barış arzusunun sembolik bir yansıması olarak ortaya çıkmıştır.

Astro Boy’un ırksal çatışmalar ve insanlık kavramları etrafında şekillendiği doğru olmakla birlikte (Pellitteri, 2010: 155) orijinal Japonca ismi olan Tetsuwan Atomu’nun doğrudan atom bombasını çağrıştırdığı gerçeği göz ardı edilmemelidir. Astro Boy fikrinin, 1950 yılında Christmas Adası’nda gerçekleştirilen nükleer bomba testleri bağlamında ortaya çıktığı anlaşılmaktadır. Tezuka’nın, nükleer enerjinin yıkıcı etkilerini değil, nükleer gücün barışçıl amaçlarla kullanımının konu edinen bir anlatı oluşturmayı hedeflediği görülmektedir. Bu yaklaşım, savaş sonrası Japon toplumunun yeni bir gelecek umuduna yönelme arzusuyla da doğrudan ilişkilendirilebilir.



Şekil 3.3. “Astro Boy” (1952)

Şekil 3.3’de görülen Astro Boy, manga ve anime dünyasında devrimsel bir eser olarak kabul edilmektedir. Bu yapıt, manga sanatına önemli katkılar sağlamış ve manga serilerinin küresel ölçekte popülerleşmesine büyük oranda katkıda bulunmuştur (Draper, 2015: 17). Astro Boy’un tematik yapısında insanlık, teknoloji ve etik sorunları öne çıkmakta olup, bu temalar eserin kültürel yansımalarını ve sembolik değerlerini ortaya koymaktadır. Görsel anlatım tarzı, dinamik çizim teknikleri ve karakterlerin geniş duygusal yelpazesıyla dikkat çekmektedir. Tarihsel bağlamda, Astro Boy, savaş sonrası Japonya’sının teknolojik ve kültürel dönüşümünü yansıtarak, manga sanatının evriminde önemli bir dönüm noktası olmuştur (Rosenbaum, 2012: 45).

Yapılan analizler sonucunda, Astro Boy'un küyerelleşme sürecine etki eden temel dinamiklerin, 2. Dünya Savaşı sonrasında Japonya'nın hızlı modernleşme süreci, Amerikan işgali döneminde yaşanan kültürel dönüşüm, nükleer teknolojinin toplumsal hafızadaki yeri ve Japon popüler kültürünün küresel ölçekte yayılmaya başlaması olduğu belirlenmiştir. Osamu Tezuka'nın Astro Boy eseri, savaş sonrası Japonya'nın kimlik inşa sürecinde bilimi ve barışı temsil eden bir figür olarak ön plana çıkmıştır. Japon halkı için nükleer enerji, aynı anda hem korkutucu hem de umut vadeden bir kavramı temsil etmekte olduğu görülmektedir. Tezuka, Astro Boy karakteri aracılığıyla bu çelişkili duyguları pozitif bir anlatı çerçevesinde işleyerek, eserin yerel ölçekte güçlü bir kültürel sembol haline gelmesini sağlamıştır. 1960'lı yılların başında Astro Boy'un animasyon serisinin yayınlanmasıyla birlikte, karakterin popülerliği Japonya sınırlarını aşmış ve Amerikan televizyonlarına taşınarak daha geniş bir kitleye ulaşmıştır. Japonya'nın savaş sonrası imajını düzeltme arzusu ve küresel barış söylemleriyle örtüşen bu anlatı, Japon kültür ürünlerinin Batı pazarına ilk büyük ölçekli girişlerinden biri olarak değerlendirilmiştir.

Astro Boy'un küyerelleşmiş bir eser olarak hem Japon ulusal kimliğine özgü unsurlar taşıdığı hem de küresel değerlerle, özellikle Batı'nın modernleşme ve teknoloji idealleriyle uyumlu bir anlatı sunduğu tespit edilmiştir. Tezuka'nın hikayesinin bireysel haklar, insanlık sevgisi ve bilimsel ilerleme gibi evrensel temalarla örüldüğü, bu sayede farklı kültürlerde karşılık bulabilecek bir yapı kazandığı görülmektedir. Astro Boy, özgün Japon estetiğini korurken, Amerikan süper kahraman anlatılarından farklı bir biçimde savaşın yıkıcı etkilerine değil, barışçıl bir geleceğin olanaklarına vurgu yapmıştır. Bu yaklaşım, eserin yalnızca Japonya'da değil, küresel ölçekte de kabul görmesi için yol açmış ve Astro Boy mangasının kalıcı bir kültürel sembole dönüşmesi yolunda olanak sağlamıştır.

3.2. Kaptan Tsubasa

Kaptan Tsubasa, Yoichi Takahashi tarafından yazılıp, manga haline getirilen ve futbol temasını merkezine alan bir Japon manga serisidir. Seri, ana karakter Tsubasa Oozora'nın arkadaşlık ilişkileri, rekabet, antrenman süreçleri ve futbol müsabakalarının dinamikleri etrafında şekillenmektedir. Kaptan Tsubasa ilk olarak 1981 – 1988 yılları arasında ciltler halinde yayınlanmıştır (Edwards, 2013). Orijinal manga serisini, farklı başlıklar altında devam eden çeşitli manga animasyon dizileri devam ettirmiştir. 1983'te

yayınlanmaya başlayan animasyon dizilerin sonuncusu 2023 yılı itibarıyla yayınlanmıştır.

1980’li yılların başında Japonya’da futbol, beyzbol kadar geniş kitlelere hitap eden bir spor dalı olarak öne çıkmamıştır. Bu dönemde Japon Futbol Federasyonu’nun, futbolun yaygınlaşmasını sağlamak amacıyla genç nüfusa yönelik çeşitli stratejiler geliştirdiği bilinmektedir (Sugiyama vd., 2017: 17-18). Bu çerçevede, Kaptan Tsubasa serisinin, futbola olan ilgiyi artırma potansiyeline sahip bir kültürel unsur olarak değerlendirilebileceği düşünülmektedir. Dolayısıyla, bu manganın yalnızca bir popüler kültür ürünü olmanın ötesinde, toplumsal farkındalığı teşvik etmeye yönelik bir araç olarak da işlev gördüğü yönünde yorumlar yapılabilir.

Yoichi Takahashi’nin 1978 FIFA Dünya Kupası’nı izledikten sonra futbola karşı yoğun bir ilgi geliştirdiği ve bu deneyimin, futbol temalı bir manga oluşturma fikrine ilham verdiği belirtilmektedir. Takahashi’nin, beyzboldan ziyade futbolu tercih etmesinde, futbolun oyunculara maç esnasında daha fazla bireysel özgürlük tanıdığına dair kişisel kanaatin etkili olduğu ifade edilmektedir (Edwards, 2013). O dönemde Japonya’da futbolun yaygın bir spor dalı olmamasına rağmen, Takahashi’nin bu sporu merkeze alan bir anlatı kurgulayarak okuyuculara ulaştırma hedefi taşıdığı değerlendirilmektedir. Ayrıca, profesyonel futbolcular yerine çocuk karakterlerin tercih edilmesinin, okuyucuların karakterlerle özdeşlik kurabilmesini sağlama amacına yönelik sembolik bir tercih olduğu öne sürülebilir.

Takahashi’nin karakter tasarımlarında, Tsubasa’nın karşılaşacağı engelleri sembolik biçimde temsil edecek şekilde farklı niteliklere sahip çok sayıda karaktere yer verdiği anlaşılmaktadır. Karakter çeşitliliğinin fazlalığı, yazarın her bir karakterin ayırt edici yönlerini özenle belirlemeye yöneldiği şeklinde yorumlanabilir. Bu doğrultuda, karakterlere kolaylıkla tanımlanabilir sembolik özellikler kazandırma eğiliminde olduğu düşünülmektedir. Örnek olarak, Tsubasa’nın erken dönem rakiplerinden biri olan Jun Misugi’ye, ana karakteri bile aşan futbol becerileri atfedilmiş, ancak bu üstünlüğün dramatik ve yapısal bir dengeyle uyumlu olması amacıyla karaktere bir kalp rahatsızlığı özelliği eklenmiştir. Bu sayede, takımlar arası rekabetin eşit koşullarda sürdürülmesi hedeflendiği görülmektedir.

Aynı zamanda Takahashi karakter yaratım sürecinde gerçek hayattaki profesyonel futbolcuları referans aldığı ve bazı karakterleri bu figürlerden esinlenerek kurguladığı ifade edilebilmektedir. Bu duruma örnek olarak, Brezilyalı futbolcu Rivaldo’dan esinlenilerek oluşturulan “Rivaul” karakteri gösterilebilir. Rivaul, Tsubasa’nın yetişkinlik

dönemindeki profesyonel kariyerinde, özellikle Barcelona'daki ilk deneyimlerinde onun akıl hocası rolünü üstlenmektedir. Tsubasa'nın henüz yeterli deneyime sahip olmadığı bu dönemde, Rivaül karakterinin rehberlik etmesi, manga ile gerçek hayat arasında sembolik bir bağlantı kurulmasına olanak tanıdığı şeklinde değerlendirilebilir.

Kaptan Tsubasa serisinin dünya genelinde 90 milyondan fazla kopya sattığı ve bu yönüyle tüm zamanların en çok okunan manga serilerinden biri haline geldiği görülmektedir (Edwards, 2013). Serinin, özellikle Japonya'da futbolun kitleselleşmesine katkı sağladığı ve bu bağlamda yalnızca bir eğlence ürünü değil, aynı zamanda kültürel bir etki unsuru olarak değerlendirilebileceği düşünülmektedir. Ayrıca, serinin küresel düzeyde tanınırlığının artmasıyla birlikte, birçok profesyonel futbolcunun bu yapımdan ilham alarak futbola yöneldiği yönünde ifadeleri bulunmaktadır.

Bu duruma örnek olarak, yurt dışında üst düzey başarı elde eden ilk Japon futbolculardan biri olarak kabul edilen Hidetoshi Nakata'nın deneyimi gösterilebilir. Nakata'nın ifadelerinde “herhangi bir sporu izlemekten keyif almadığını, ancak Kaptan Tsubasa mangasında yer alan hareketleri taklit etmeye çalışarak futbola ilgi duymaya başladığını ifade ettiği bilinmektedir (Edwards, 2013).” Bu bağlamda, Kaptan Tsubasa'nın hem bireysel düzeyde spor kariyerlerine etki eden bir motivasyon kaynağı hem de toplumsal düzeyde futbolun yaygınlaşmasına katkı sunan bir kültürel araç olduğu ifade edilebilmektedir.



Şekil 3.4. “Kaptan Tsubasa” (1981)

Şekil 3.4’de görülen, Kaptan Tsubasa, Japonya’da futbolun popülerliğini arttırmış ve genç kuşakların spora olan ilgisini pekiştirmiştir. O dönemde, dünya genelinde büyük bir fenomen haline gelmiş olan futbol, Japonya’da istenilen etkiyi yaratamamıştır. Ancak futbolun küresel etkisi, Kaptan Tsubasa ile Japonya’da daha kolay kabul görmüş ve bu eser, küyerelleşme süreciyle küreselleşen bir olgunun toplumsal etkilerini yansıtmıştır (Manzenreiter, 2008: 417). Manga, dinamik maç sahneleri ve karakterlerin duygusal derinliğiyle zenginleştirilmiş görsel anlatımıyla dikkat çekerken, sembolik değerler arasında azim, arkadaşlık ve takım çalışması ön plana çıkmaktadır. Seri, kültürel yansımalarıyla Japonya’da futbolun gelişimine önemli bir katkı sağlamış ve 1998 yılında Japonya milli futbol takımının ilk kez Dünya Kupası’na katılmasına zemin hazırlamıştır. Temalar arasında rekabet, dostluk ve kişisel gelişim vurgulanırken, tarihsel olarak Kaptan Tsubasa, Japonya’da futbol kültürünün şekillenmesinde ve manga sanatının evriminde kritik bir rol oynamıştır. Ayrıca, eserin uluslararası düzeydeki yankıları, futbolun küresel etkilerini ve kültürel etkileşimini açıkça gözler önüne sermektedir (Jorge García Arroyo, 2021: 9).

Kaptan Tsubasa mangasının hikayesi, futbola derin bir tutkuyla bağlı olan ve bir gün Japonya’ya FIFA Dünya Kupası’nı kazandırma hayali kuran 11 yaşındaki ilkokul öğrencisi Tsubasa Oozora’nın serüveni etrafında şekillenmektedir. Japonya’da annesiyle

birlikte yaşayan Tsubasa'nın babası ise denizci olarak dünya genelinde seyahat etmektedir. Manga serisinde, Tsubasa'nın "Soccer no Moshigo" yani "futbolun gökten gönderilmiş çocuğu" olarak anıldığı görülmektedir. Anlatıya göre, henüz bir yaşındayken hızla gelen bir otobüsün altında kalmak üzereyken topunun darbenin büyük kısmını yumuşatması sayesinde yara almadan kurtulmuş, bu olay, onun futbol topuyla kurduğu bağın sembolik temellerini oluşturmuştur. Bu noktadan itibaren Tsubasa'nın futbol topunu arkadaş olarak görmesi ve bu mottoyla özdeşleşmesi, karakterin çocukluğundan itibaren futbola yönelik tutumunun bu sembolik etkenle geliştiği söylenebilir. Annesinin, Tsubasa'nın yalnızca futbol oynamak için doğduğuna inandığı da anlatının vurguladığı bir diğer unsur olarak değerlendirilebilir.

Hikayenin başlangıcında, Tsubasa ve annesinin, yetenekli ilkokul futbol takımlarıyla bilinen Shizuoka Eyaleti'ndeki kurgusal Nankatsu şehrine taşınmalarıyla birlikte manga anlatısı şekillenmeye başlamaktadır. Bu yeni çevrede Tsubasa, futbola duyduğu tutku sebebiyle sık sık annesinin işlettiği işyerindeki sorumluluklarından kaçarak futbol oynamaya giden, enerjik bir öğrenci olan Ryo Ishizaki ile tanışır. Ayrıca, Nankatsu Lisesi futbol takımını coşkuyla destekleyen ve futbola ilgi duyan dinamik bir karakter olan Sanae Nakazawa ile de yolları kesişir. Tsubasa'nın bu yeni çevrede karşılaştığı bir diğer önemli figür ise, kısa sürede onun en büyük rakibi haline gelecek, olağanüstü yeteneklere sahip genç kaleci Genzo Wakabayashi'dir. Bu etkileşimlerin, Tsubasa'nın futbol serüveninde karşılaştığı ilk sosyal ve rekabetçi ilişkiler bağlamında kurgusal gelişimini şekillendirdiği söylenebilir.



Şekil 3.5. Kaptan Tsubasa "Genzo Wakabayashi"

Genzo Wakabayashi karakterinin, Kaptan Tsubasa serisinde ana karakterle dönemsel rekabet içinde yer almasına rağmen, izleyici ve okuyucu nezdinde en beğenilen figürlerden biri olarak öne çıktığı gözlemlenmektedir. Sembolik anlamda, Şekil 3.5’de görülen Wakabayashi’nin sürekli şapka takmasının, Japon futbol kültüründe alışılmış kaleci imgesinin ötesine geçen bir tercih olduğu ve daha çok batı futboluna özgü profesyonel kaleci arketiplerine gönderme niteliği taşıdığı düşünülebilir.



Şekil 3.6. “Oliver Kahn” şapka sembolü

Futbolun gerçek aktörleri olan, Şekil 3.6’da görüldüğü üzere, Oliver Kahn, Jordan Pickford ve özellikle Lev Yashin gibi efsanevi kalecilerin sahadaki karizmatik duruşları ve kendilerine özgü görsel aksesuarları ile kurulan benzerlik dikkat çekicidir. Wakabayashi’nin şapkası aracılığıyla bu figürleri çağırıştırıyor olması, küyerelleşme süreci kapsamında batı kökenli bir görsel imgenin, yerli bir manga anlatısı içerisinde yerleştirilerek yeniden anlam kazandığı gözlemlenebilir.

Wakabayashi’nin karakter tasarımında öne çıkan şapka kullanımı, Japon izleyici açısından alışılmadık, profesyonelliği çağırştıran ve karizmatik bir özellik olarak algılanmış olabilir. Bu görsel detayın, Batı futbol kültüründe saygınlık kazanmış üst düzey kalecilere duyulan hayranlığı, yerli bir karakter aracılığıyla temsil edilmesine olanak tanıdığı düşünülmektedir. Wakabayashi’nin şapkası, yalnızca fiziksel bir aksesuardan ibaret olmayıp, aynı zamanda onun duruşunu, liderliğini ve temsil gücünü vurgulayan sembolik bir unsur olarak da değerlendirilebilir.

Tsubasa'nın hikayesinde önemli olan başka bir dönüm noktası ise, babasının arkadaşı olan ve dünyanın en iyi Brezilyalı futbolcularından biri olarak gösterilen Roberto Hongo ile tanışmasıdır. Roberto'nun, Tsubasa ve annesiyle birlikte yaşamaya başlaması ve onun futbol eğitimini üstlenmesi, karakterin gelişiminde belirleyici bir rol oynamaktadır. Roberto, Tsubasa'nın yeteneklerini keşfederek onu Nankatsu İlkokulu'nun yeni kurulmakta olan futbol takımına yönlendirmekte ve bu sürecin antrenörlüğünü de üstlenmektedir. Tsubasa futbol kariyerine ulusal başarılar üzerinden yön vermesiyle birlikte, anlatının ilerleyen bölümlerinde Japon genç milli takımıyla U-17 Dünya Şampiyonası'nı kazanması, onu uluslararası arenada da tanınan bir figüre dönüştürmektedir. Bu başarının ardından Tsubasa'nın futbol kariyerini geliştirmek amacıyla Brezilya'ya gitmesi, yalnızca bireysel bir sporcu gelişimi olarak değil, aynı zamanda kültürler arası geçişi ve diasporik bağlamı da içeren bir anlatı olarak yorumlanabilir.

Hikaye gereği Tsubasa'nın Brezilya'ya yönelmesi, Japon diasporasının tarihsel varlığıyla da örtüşmektedir. 20.yüzyılın başlarından itibaren Brezilya'da önemli bir Japon topluluğu oluşmuştur ve bu topluluğun hem kültürel kimliğini koruma hem de Brezilya toplumuna entegre olma süreçleri (Shibata, 2022: 7), Tsubasa'nın anlatısında sembolik düzeyde yansıtılmaktadır. Tsubasa'nın hem Japon kimliğini koruyarak futbol yoluyla kendini ifade etmesi hem de Latin Amerika'nın futbol kültürüne entegre olması, küyerelleşme ve diaspora temalarının kesiştiği bir anlatı stratejisi olarak değerlendirilebilir. Buradan çıkarımla, hikayenin Brezilya ve Japon toplumları bağlantısı üzerinden ilerlemesi, Japon kültürel kimliğinin küresel düzlemde yeniden inşa edilmesine dair sembolik bir süreci de ifade edebilmektedir.

Kaptan Tsubasa serisinin yerelden küresele dönüşüm sürecinde etkili olan unsurlardan biri, ana karakter Tsubasa Oozora'nın yalnızca Japon futbolundaki gelişimiyle sınırlı kalmayan, uluslararası düzeyde etkileşimler içeren anlatı yapısıdır. Seride yer alan bazı karakterlerin, Avrupa futbolunun önemli merkezlerine transfer edilerek hikayelerinin bu yeni bağlamlarda sürdürülmesi, manganın evrensel futbol kültürüyle bütünleşmesini mümkün kılan bir strateji olarak değerlendirilebilir. Bu duruma örnek olarak, Shingo Aoi karakterinin, ilerleyen bölümlerde İtalya'ya giderek Inter Milan gibi profesyonel bir kulüpte futbol kariyerini sürdürmesi, manganın yalnızca Japonya merkezli bir anlatı olmaktan çıkarak, küresel futbol arenasında geçen hikayeleri kapsayan bir yapıya dönüştüğünü göstermektedir.

Hikayenin ilerleyen bölümlerinde, Gençler Dünya Kupası finalinde Japonya ile Brezilya milli takımları karşı karşıya gelmektedir. Uzatmalara giden bu karşılaşmada Tsubasa'nın üç gol atarak Japonya'yı 3-2 galibiyete taşıdığı görülmektedir. Bu zaferin ardından, Tsubasa Oozora'nın Brezilya'daki futbol kariyerini sonlandırarak, dünyanın önde gelen kulüplerinden biri olan İspanyol takımı FC Barcelona'ya transfer olduğu anlatılmaktadır. Bu gelişme, hem anlatının küresel sahaya taşınması hem de hikayenin yayınlandığı dönemde FC Barcelona'nın dünya futbolundaki güçlü konumuyla paralellik kurularak manganın gerçeklikle örtüşmesini sağlamak açısından anlamlıdır. Hikayenin İspanya'da devam etmesi, Kaptan Tsubasa serisinin bu ülkedeki popülaritesini artırma ve yerel izleyiciyle daha güçlü bir bağ kurma amacı taşıdığı şeklinde yorumlanabilir.

Tsubasa'nın Japonya milli takımındaki arkadaşlarının da farklı dünya kulüplerine transfer edilmesi, serinin küresel ölçekte bağlayıcılık kazanmasını amaçlayan bir anlatı stratejisi olarak değerlendirilebilir. Bu duruma örnek olarak, Kojiro Hyuga karakterinin İtalya'nın önde gelen kulüplerinden Juventus FC'ye transfer edilmesi verilebilir. Bu tür karakter yönlendirmeleri, manganın yalnızca Japonya'ya özgü bir spor anlatısı olmaktan çıkıp, küresel kültürle bütünleşmiş bir yapı kazanmasına olanak tanıdığı gözlemlenmektedir.

2002 yılına gelindiğinde, Japonya, Güney Kore ile FIFA Dünya Kupası'na ev sahipliği yapma hakkını elde etmiştir. Japonya'nın, 1998 yılına kadar Dünya Kupası'na hiç katılmamış olmasına karşın, 2002 turnuvasında Rusya ve Tunus karşısında galibiyet elde ederek son 16 turuna kalması, ardından Türkiye'ye elenmesi, dikkate değer bir gelişim sürecine işaret etmektedir (Horne, 2004). Bu durum, Japon erkek milli futbol takımının yaklaşık yirmi yıl içerisinde, neredeyse sıfırdan başlayarak küresel ölçekte rekabet edebilen bir statüye ulaşmış olduğunu göstermektedir. Bu gelişim, toplumsal spor bilincinin güçlenmesiyle birlikte, popüler kültür ürünlerinin özellikle Kaptan Tsubasa gibi etkili anlatıların sporun yaygınlaşmasında oynadığı rol bağlamında yorumlanabilir.

Mangalar genellikle ütöpik evrenler kurarak bu evrenlerde özgün kurallar geliştirilmesiyle bilinmektedirler. Kaptan Tsubasa ise bu geleneğin aksine, gerçeklik olgusuyla eş zamanlı ilerleyen bir anlatı sunarak, dünya futboluna yön veren büyük kulüpleri hikayeye dahil etmiş, okuyuculara daha yakın ve ilgi çekici bir deneyim sunmayı hedeflemiştir. Bu duruma örnek olarak Tsubasa Oozora'nın Barcelona'ya transfer edilmesi sonrasında takımın başında yer alan teknik direktör karakteri "Van Saal" gösterilebilir. Bu karakterin dönemin Barcelona teknik direktörü olan Louis van Gaal'den esinlenmiş olduğu belirtilmektedir. Van Saal'in, Tsubasa'yı FC Barcelona'nın yedek

takımı olan Barcelona B'ye göndermesi, o dönemde Barcelona'nın yıldızı Rivaldo'dan esinlenilen "Rivaul" ile aynı oyun kurucu pozisyonunda oynayamayacak olmalarıyla gerekçelendirilmiştir. Mangada gerçek futbol figürlerinden ilham alınarak kurgulanan bu karakterler ve olay örgüleri, hem spor dünyasıyla hem de futbolsever kitlelerle güçlü bir bağ kurulmasını sağlamış, eserin küresel ölçekte dikkat çekici bir etki yaratmasına zemin hazırlamıştır.

Bu süreçte Kaptan Tsubasa mangasında yer alan başlıca karakterleri, Japon kültürüyle yoğrulmuş kimliklerinin yanı sıra, futbol aracılığıyla farklı coğrafyalarda yeni anlatı evrenlerine taşındığı görülmektedir. Karakterlerin hikayelerinin, futbolun yoğun ilgi gördüğü ülkelere yayılması, bu ülkelerdeki geniş taraftar kitlelerinin kendi takımlarıyla bağlantılı kurgu unsurlarına ilgi göstermesini ve bu bağlamda eserin küresel düzeyde tartışılmasını mümkün kılmıştır. Japonya'da başlayan bu anlatı Brezilya, İtalya ve İspanya gibi futbolun merkez ülkeleriyle genişletilmiş, bu küresel yayılım stratejisinin bir parçası olarak, serinin önemli karakterlerinden Genzo Wakabayashi'nin Almanya'nın köklü kulüplerinden Hamburger SV'de yer alması da dikkat çekmiştir. Bu tercihin, Almanya gibi futbol kültürünün güçlü olduğu ülkelerdeki izleyici kitlesinin mangayla özdeşlik kurabilmesini sağlamaya yönelik bilinçli bir anlatı stratejisi olduğu değerlendirilebilir.

Bu doğrultuda, Kaptan Tsubasa serisinin küresel ölçekteki etkisini sürdürme amacı doğrultusunda, 2006 yılında "Go for 2006" başlığıyla serinin üçüncü bölümüne ait bir epilog niteliğinde ara seri yayımlanmıştır. Bu ara seride, Kojiro Hyuga ve Shingo Aoi'nin İtalya'daki futbol kariyerlerine odaklanılmıştır. Bu durum, serinin yalnızca bir anlatı ürünü olarak değil, aynı zamanda küresel ölçekte ticari ve kültürel bir yayılım stratejisi izlediğini göstermektedir. Serinin Japonya'dan doğarak İtalya ve İspanya gibi futbol kültürünün güçlü olduğu ülkelere ulaşması, bu ülkelerde 2009-2010 yılları arasında Kaptan Tsubasa evrenine bağlı olarak yeni manga serilerinin yayımlanmasıyla somutlaşmıştır. Bu genişlemenin yalnızca ticari değil, aynı zamanda kültürel bir etkileşim yarattığı, futbolla yakın ilişkisi bulunan Avrupa ülkelerinde de izlenebilir bir etki oluşturduğu söylenebilir. Özellikle İspanya'da yayımlanan ara seride, ülkenin en önemli rekabetlerinden biri olan El Clasico konu alınmış ve bu özel yayımla birlikte serinin 30.yıldönümüne atıfta bulunulmuştur (Edwards, 2013). Bu tür içerikler, serinin küresel bağlamda yeniden anlamlandırılarak yerel kültürlerle buluşturulması yönündeki küyerelleşme stratejilerini görünür kılmaktadır.

2010 yılı itibarıyla Kaptan Tsubasa mangasının Fransızca, İtalyanca, Almanca ve İspanyolca gibi birçok Avrupa diline çevrilmiş olduğu, ancak bu dönemde hala resmi bir İngilizce çevirisinin bulunmadığı bilinmektedir (Pellitteri, 2010: 76). 2017 yılına kadar ise manga, resmi Arapça çevirisiyle sınırlı sayıda ciltte yayımlanmış ve bu ilk baskının yaklaşık üçte biri, yayınevi Kinokuniya tarafından Suriyeli mülteci çocuklara bağışlanmıştır (Anonymous, 2017). Öte yandan, 2020 yılında Shueisha tarafından Japonca-İngilizce iki dilli bir dijital versiyon yayımlanmış, bu sürüm, özellikle dijital okuma cihazlarına uyumlu olacak şekilde tasarlanmıştır (Moo, 2025).

Tsubasa'nın küyerelleşme süreci kapsamında, animasyon filminin Arapçadan Tagalog diline kadar birçok dile çevrilerek dünya genelinde geniş bir izleyici kitlesine ulaştığı gözlemlenmektedir. Bu süreçte, Orta Doğu'da izleyiciler seriyi "Captain Majed" adıyla tanırken, Güney Amerika'da "Supercampeones" olarak bilindiği görülmektedir. Kuzey Amerika'da ise izleyiciler, eseri "Flash Kicker" adı altında farklı bir futbol çizgi filmi olarak tanımlamışlardır. Avrupa'da gerçekleştirilen yerelleştirme stratejileri çerçevesinde, Tsubasa karakterine "Oliver", kaleci Wakabayashi'ye ise "Benji" adı verilmiş, bu isim değişiklikleri, özellikle İspanyol ve İtalyan futbolseverler arasında kültürel bir yakınlık ve aidiyet duygusu yaratmıştır (Lievano, 2018; Montali, 2022). Bu uyarlamalar, günümüzün birçok yıldız futbolcusuna ilham kaynağı olduğu yönünde değerlendirmeler yapılmakta ve Kaptan Tsubasa'nın yerelden küresele evrilme sürecinde bu yerelleştirme pratiklerinin belirleyici rol oynadığı görülmektedir.

2010 Dünya Kupası'nı kazanan İspanya milli takımının önemli oyuncularından Fernando Torres çocukluk dönemine dair yaptığı bir açıklamada, "Televizyon yayını net değildi ama okulda herkes bu Japon çizgi film hakkında konuşuyordu. Futbola bu yüzden başladım" sözleriyle Kaptan Tsubasa'nın üzerindeki etkisini dile getirmiştir. Eserin yaratıcısı Yoichi Takahashi ise küresel ölçekteki bu yoğun ilgiyi "Kaptan Tsubasanın başarısı futbolun kendi cazibesinin sonucudur" ifadesinde bulunmuştur (Anonymous, 2012; Edwards, 2013). Bu açıklamalar, manganın yalnızca kurgusal bir anlatı olmaktan öteye geçerek gerçek futbol kariyerlerini etkileyen bir kültürel unsur haline geldiğini ortaya koymaktadır.

3.3. Akira

Akira mangasının yayınlanma süreci yaklaşık sekiz yıl sürmesi ile beraber (De la Iglesia, 2016), eserin yaratıcısı Otomo'nun animasyon uyarlamasıyla eş zamanlı çalışması, hikayenin görsel ritmini ve kurgusal derinliğini arttırdığı düşünülmektedir. Anlatı sırasında bu durum, bölümler arasında tutarlılık ve diğer yandan görsel anlamda hikayenin tamamı ile bir bütünlük taşımasına imkan sağlamıştır. Akira mangasının hikaye kurgusunda, birey, zaman ve toplum ilişkisini incelemesi ve bu kavramların arasındaki gerilimi bütünlüyci bir yaklaşımla sunduğu düşünülmektedir.



Şekil 3.7. “Akira” (1982)

Akira, Japonya'daki yerel kültürel unsurları, özellikle II. Dünya Savaşı sonrası yaşanan deneyimleri ve atom bombası travmasını işlerken, aynı zamanda küresel temaları da kapsamaktadır. Bu yönüyle, farklı kültürlerden okuyuculara hitap etme gücüne sahiptir (Dorman, 2024). Şekil 3.7'deki Akira, detaylı çizimleri ve derinlemesine kurgusuyla manganın sanatsal değerini artırmış ve dünya çapında tanınmasına katkıda bulunmuştur. 1988'deki anime uyarlaması, Batı'da da geniş bir takipçi kitlesi edinmesini sağlamıştır. Manga, Japonya'nın savaş sonrası toplumsal yapısını, gençliğin isyanını ve hükümetin yozlaşmasını yansıtırken, aynı zamanda “siberpunk” çizim tarzının estetiği ile teknolojinin toplumsal üzerindeki etkilerini sorgulamaktadır. Akira, karakterlerin fiziksel

dönüşümleri insanlığın sınırlarını ve teknolojinin etkilerini sembolize etmektedir. Akira, manganın olgunlaşmasına ve çeşitlenmesine önemli katkılarda bulunmuş, Japonya'daki manga kültürünün temelini güçlendirmiştir. Aynı zamanda Batı'daki çizgi roman sanatçıları üzerinde de etkili olmuştur. Akira'da ana temalar arasında gençliğin isyanı, devlet otoritesine karşı direniş, teknolojinin kontrolsüz kullanımı ve insan doğası yer alır. Bu temalar, Japonya'nın tarihsel deneyimlerini yansıttığı gibi, evrensel kaygıları da gözler önüne sermektedir (Bouissou, 2000 32; Jorge García Arroyo, 2021: 13).

Akira'nın hikayesi, Tokyo'nun nükleer bir yıkılma yerle bir olmasının ardından inşa edilen "Neo-Tokyo" adlı yeni şehirde geçmektedir. Bu büyük felaketin başlangıç noktası olarak sunulan nükleer patlama, okuyucuya, Hiroşima ve Nagazaki'nin tarihsel yıkımını anımsatmaktadır. Japonya'nın tarihini derinden etkileyen bu olay, manga niteliğinde tarihi bir savaş sembolü olarak işlenmiştir. Hikayede Tokyo Körfezi üzerine kurulan bu yapay kent, yalnızca fiziksel bir yeni doğuşu değil, aynı zamanda travmalarla şekillenmiş bir toplumun geleceğe dönük endişelerini ve içsel çatışmalarını da yansıtmaktadır. Hikayede Neo-Tokyo'nun mimari kurgusu, bireyin kentle kurduğu ilişkiye dair güçlü metaforlar sunmaktadır. Devasa yapıların etrafında kurulan bu ütopya, aslında bir çöküşün simgesi olarak sunulmaktadır. Protesto gösterileri, çete çatışmaları, sistemin işlemezliği ve kontrolsüz teknolojik deneyler, bu kentte yaşamı sürekli bir tehdit altında tutmaktadır. Tüm bu unsurlar, hem bireyin toplumsal kurumlara duyduğu güvensizliği vurgular hem de okuyucunun bu atmosferde kendi bağlamı içinde özdeşleşebilmesine olanak tanıyabilir. Akira mangası, Japon tarihine özgü bir travmayı evrensel bir kentsel distopya anlatısına dönüştürerek, farklı kültürel bağlamlarda da anlam kazanabilen küyerelleşmiş bir yapıya kavuştuğu görülmektedir.



Şekil 3.8. Kanye West ve Kaneda, Akira kıyafet sembolü

Eser, yayınlanmasından uzun yıllar sonra dahi gerek görsel estetiği gerekse distopik evren tasarımı sayesindeki özgün hikayesi, yalnızca Japon kültür alanında değil, küresel ölçekte de etkisini korumuştur (Diacodimitri ve Rebecchini, 2021: 197). Bu etkinin izlerine, yalnızca animasyon sinemasında değil, Şekil 3.8’de görüldüğü gibi Kanye West ve Michael Jackson gibi popüler müzisyenlerin kliplerinden, The Matrix gibi büyük bütçeli bilimkurgu yapımlarına kadar pek çok mecrada rastlanabilmektedir. Eserin bu kadar büyük yapımlara ilham olması, aynı zamanda küyerelleşme sürecinde de farklı toplumlarda kabul edilmesini kolaylaştırmıştır. Görselliğin bu denli güçlü ve kalıcı etki bırakmasında, eserin Japon tarihsel ve mimari dokusundan beslenen anlatı yapısının belirleyici olduğu düşünülmektedir. Özellikle kentsel yıkım, yeniden yapılanma ve modernleşme gibi temalar, sadece distopik bir arka plan kurgusu değil, aynı zamanda sembolik bir hafıza mekanı olarak işlev görerek, bireyin yapılarla kurduğu ilişki, izleyiciye evrensel düzeyde tanıdık gelen çatışma biçimleri sunmaktadır.

Akira bir çok anlatı yapısına sahip olsa da, hikayenin temelinde ölüm, savaş ve dönüşüm gibi temalar etrafında örülmüş bir yapı sergilemektedir. Anlatının merkezine yerleştirilen Neo-Tokyo'nun sokakları, yalnızca bir mekan olarak değil, bireyin kimlik arayışını, devletle çatışmasını ve teknolojik dönüşüm karşısındaki savrulmuşluğunu temsil eden bir senaryosu vardır. Aynı zamanda, hikayedeki şehrin Japonya'nın başkenti Tokyo ile de sembolik bir bağlam kurması dikkat çekmektedir. Sayfalar boyunca karşılaşılan detaylı mimari manzaraları, okurda yalnızca görsel bir etki bırakmakla kalmaz, aynı zamanda toplumsal yapının karmaşıklığını ve bireyin bu yapılar içinde yönünü kaybedişini de görselleştirdiği düşünülür. Anlatının temposu, kullanılan sahneler ve geçiş tekniklerinin farklılığı, esere sinematografik bir değer kazandırarak, manga'nın yalnızca Japonya'da değil, küresel ölçekte, alımlama potansiyeli barındırdığı gözlemlenmektedir. Bu özellikler, Akira'nın küyerelleşme sürecinde farklı kültürel bağlamlara hitap edebilmesini kolaylaştırmakta, eserin, Japon estetik öğeleriyle evrensel temaları birleştiren bir anlatı modeli sunduğunu göstermektedir.

Manga ve animasyon filmi yayınlandığı ilk dönemlerde ticari anlamda büyük bir başarıya ulaşamamıştır (Chaplin, 2022). Fakat zamanla küresel ölçekte ünlenen siberpunk türü ve distopik temalar, Japonya menşeli bir hikayenin küresel ölçekte kültürel bir sembole dönüşmesine olanak sağlamıştır. Mangada işlenen temaların dünya çapında popüler hale gelmesi, eserin farklı kültürlerde de anlam bulması ve küyerelleşme sürecinde evrensel karşılıklar yaratabildiği gözlemlenmiştir.

Medya ve kültürel bağlamda yayınlandığı ilk dönemde çok fazla karşılık bulmayan Akira, aynı zamanda üretim kaynakları ile de o dönem Japon animasyon tarihinde çığır açan bir örnek sunmuştur. Manga süreci ile eş zamanlı gelişen animasyon süreci, o zamana dek kullanılmayan bir görsel farklılık ve gerçekçi bir çizim anlayışı ile yayınlanmıştır. Tüm bu faktörlerin sağlanması için de eser, o zamana kadar görülmemiş bir prodüksiyon bütçesi ve sermaye harcamıştır (De la Iglesia, 2016: 3). Bu yönü ile de, yazarın eseri kurguladığı ilk andan itibaren küresel bir ün kazanmaya yönelik stratejiler benimsediği gözlemlenmektedir.

Akira'da tasvir edilen 2030 yılına ait post-nükleer şehir yapısı, okur hafızasında, kayıp ve karşıtlıklarla örülü sembolik bir mekan olarak vurgulanmaktadır. Hiyerarşik olarak şehrin bazı bölgeleri, nükleer yıkımın ardından ultra-modern yapılar ile yeniden inşa edilmişken, diğer bölgelerde çöküntü, yoksunluk ve toplumsal dışlanmışlık işlenmiştir. Şehirdeki bu karşıtlıklar, bireyin modern toplumda karşılaştığı bölünmüşlük ve hiyerarşik düzen dolayısı ile aidiyet kaybının görsel bir ifadesi olarak gözlemlenebilir.

Her ne kadar eserin hikayesi gelecekte geçen bir senaryo sunsa da, işlediği temalar 1980’ler Japon toplumunun ruh halinden izler taşıdığı görülmektedir. Bu dönemin sosyal dinamikleriyle ilişkilendirilebilecek biçimde, özellikle gençlik karakterlerinin sistemle kurduğu çatışmalı ilişki dikkat çekmektedir. Kaneda ve Tetsuo karakterlerinin yer aldığı motosiklet çetesi, geleneksel otoriteye karşı başkaldırışın sembolü olarak yorumlanabilir. Eğlence amaçlı uyuşturucu kullanımı, işlevsiz eğitim kurumları ve kentsel yozlaşma gibi unsurlar, bireyin toplumsal yapılardan dışlandığına dair güçlü göstergelerdir. Bu dışlanmışlık, özellikle Tetsuo karakterinde ruhsal bir dönüşüm olarak kendini gösterir, güç kazandıkça, yalnızca toplumsal normlara değil, fiziksel gerçekliğe de karşı gelen bir sembolü temsil etmektedir. Karakterler üzerinden işlenen yerel tarihsel travmalar ve toplumsal huzursuzluklardan beslenen bir yapıyı, evrensel bir kırılma metaforuna dönüştürerek Akira’yı küyerelleşme sürecinde farklı kültürlerin kendi krizleriyle özdeşleştirebileceği bir anlatı zeminine taşımaktadır.



Şekil 3.9. “Akira” Neo-Tokyo’nun sembolik unsurları

Neo-Tokyo, hikayenin anlatısında, kaosun, şiddetin ve kontrolsüz dönüşümün somutlaştığı bir mekandır. Kentin toplumsal popülaritesi, hikâyenin ilerleyen kısımlarında, geleneksel Japon kimliğini yansıtmaktan uzak, daha çok kültürlerarası bir karışımı ve kimlik erozyonunu çağrıştıran bir Pan-Asya metropolünü andırmaktadır. Devasa beton yığınları ve harabe görselleri, zaman zaman nükleer felaketin ürünü olan Godzilla karakterini anımsatmaktadır. Doğaya yapılan müdahalenin sonucu ortaya çıkan yıkıcı bir varlık olan Godzilla nasıl bir uyarı işlevi görüyorsa, Neo-Tokyo da insanın

teknolojiye duyduğu inancın yıkıcı sonuçlarını gözler önüne seren bir uyarı mekanı gibi konumlandığı görülmektedir. Şekil 3.9’da görüldüğü üzere, modernizmin sembolü haline gelen çelik ve cam yapılar, burada bireyin yabancılaşmasını artıran unsurlar olarak görülmektedir. Yazarın, bu mimari düzenleme aracılığıyla, savaş sonrası Japonya’nın hızlı kentleşme sürecinde yaşadığı deformasyonlara dikkat çektiği söylenebilir. Ancak bu eleştirel bakış, sadece Japonya ile sınırlı kalmaz, kentleşme, teknolojik büyüme ve toplumsal yabancılaşma temaları, farklı kültürlerde de benzer biçimlerde deneyimlendiğinden, Akira’nın sunduğu bu mimari eleştiri küyerelleşmiş bir karşılık bulur ve evrensel bir kent eleştirisi anlatısına dönüşür.



Şekil 3.10. “Akira” Tetsuo’nun dönüşümü

Manganın anlatısında tema olarak siberpunk işlenmesi, görsellik açısından zengin bir tasarım sunması ile paralel ilerlemektedir. Anlatıda, kültürün ticarileşmesi, bireyin kimlik inşasının bozulması, bilginin sınırsız dolaşımı ve otoriteye karşı oluşan tepkisel yapılar belirgin biçimde hissedilir. Görsel anlatısında, batı çizgi romanlarının metropol nitelikli şehirlerini anımsatması, küresel çapta ilgi görmesi ile alakalı olduğu düşünülmektedir. Aynı zamanda Japon anlatı geleneklerinin özgün izleri de manganın niteliğinde gözlemlenmektedir. Özellikle ana karakterlerden biri olan Tetsuo’nun geçirdiği dönüşüm, Şekil 3.10’da olduğu gibi insan bedeninin teknolojiyle kaynaşarak

tanınmaz hale geldiği bir metafor olarak da okunabilir. Bu dönüşüm süreci, bireyin özünden kopuşunu ve varlık sınırlarının değişmesini sembolize ettiği görülmektedir. Mutasyon, kontrolsüz teknolojik gelişim ve insanlıktan uzaklaşma gibi temalar, yalnızca Japon kültürüne değil, aynı zamanda küresel ölçekte teknoloji-toplum ilişkisini sorgulayan anlatılara da yol açmaktadır. Eserin, yerel anlatı kodlarını evrensel bir türün iç dinamikleriyle harmanlayarak küyerelleşmeye açık bir strateji izlediği görülmektedir.

Akira'nın felsefi ütöpik yapısı, devlet yapılanmasını, güçlü bir militarist ve otoriter sistem olarak tasvir etmesiyle ilişkilendirilmektedir. Bu yapı, çocukları deneye tabi tutan, onları kimliksizleştiren bir mekanizma olarak işler. Telekinetik yeteneklere sahip çocukların görünüşte yaşlanmış olmalarına rağmen zihinsel çocuk kalmaları, biyolojik değişimin yanı sıra toplumun sembolik değişimine de işaret ettiği düşünülmektedir. Ana karakterlerin üzerinde yapılan deneyler, bireyin bedeninin ve zihninin birer denetlenebilir kaynak olarak görüldüğü gözlemlenmektedir.

Manganın görsel anlatısında, yapaylık, soğukluk ve duygudan yoksunluk betimlemeleri görülmüştür. Anlatısında, sokaklarda kitlesel protestolar, gençlik çeteleri, tarikatlar ve isyanlar egemendir. Birey, duygularını kaybetmiş, sadece tüketen, izleyen ve yönlendiren bir varlığa dönüşmüştür. Kimlikler, sistemin veri akışı içerisinde dijital araçlara dönüşmektedir. İnsanlar artık birer ürün, paket veya numara gibi ifade edilmektedir. Tüm bu anlatı ifadeleri, sadece Japon toplumunu eleştirmekle kalmaz, aynı zamanda günümüz küresel toplumlarında da hissedilen yabancılaşma, kimliksizlik ve denetim otoritelerinin eleştirilerini vurgular.

Akira'nın en belirgin sembolik anlatılarından biri, insan etkileşiminin neredeyse her düzeyine sirayet etmiş olan sistematik şiddettir. Mangada yer alan yeraltı muhalefet gruplarının eylemleri ve buna karşılık askeri birliklerin verdiği aşırı tepkiler, yalnızca birer olay örgüsü ögesi değil, aynı zamanda siyasi otorite ile birey arasında süreklilik arz eden gerilimin sembolünü ifade ettiği düşünülmektedir. Bu durumun, o dönem Japonya toplumunda yaşanan siyasi çatışmalara dolaylı biçimde gönderme yaptığı düşünülmektedir.

Yazarın gelecek tasavvurunda şiddet, yalnızca dışsal bir tehdit olarak değil, toplumun işleyiş mekanizmalarına işlemiş, içkin bir öge olarak temsil edilmektedir. Bu bağlamda şiddet, hem bireyin bastırılmış tepkisini hem de devletin kendini sürdürme biçimini anlatmaktadır. Hikayenin işlenişi fiziksel çatışmalardan ziyade, ideolojik, sınıfsal ve teknolojik çatışmaların vurgusuna odaklanmaktadır. Gelecek zamanda geçen hikayenin anlatısı aslında Japonya'nın geçmişine dair bir sorgulama sunarak, farklı

toplumlarda da benzer biçimlerde deneyimlenen baskı, isyan ve kurumsal şiddet biçimlerine dair evrensel bir alegori üretmektedir. Akira, kültürel olarak yerel köklere dayansa da, küresel izleyicinin de kendi bağlamında karşılık bulabileceği küyerelleşmiş bir şiddet anlatısı sunmaktadır.

Manga ve anime kültürünün, özellikle Akira gibi öncü yapımlar aracılığıyla, Amerika ülkelerinde de önemli bir etki yarattığı gözlemlenmektedir. Bu etki, yalnızca görsel üsluba duyulan hayranlıkla sınırlı kalmamış, aynı zamanda anlatım dili, karakter tasarımları ve tematik derinlik açısından da Amerikan popüler kültürünü şekillendiren bir unsur haline gelmiştir. Özellikle Akira ve benzeri yapımlar, Amerikan izleyicisi tarafından yalnızca bir dış kültür ürünü olarak değil, aynı zamanda kendi yaratıcı üretimlerine ilham veren bir kaynak olarak da benimsenmiştir (Podsatiangool ve Jimarkon, 2019: 30).

Bu durum, Japon kültürel üretiminin Batı'da sadece tüketilen değil, aynı zamanda dönüştürülerek yeniden üretilen bir yapıya evrilmesini sağlamıştır. Manga niteliğinde, İngilizce çizgi romanların ya da küresel çizgi roman türlerinin oluşması, Akira gibi eserlerin sınırlarını aşan etkisini açıkça göstermektedir. Burada dikkat çeken nokta, kültürel etkilenmenin tek yönlü olmamasıdır, Japonya'nın batı kültüründen etkilenmesi kadar, Batı'nın da Japon kültürel ürünlerini kendi bağlamına uyarlaması söz konusudur. Bu karşılıklı etkileşim, Akira gibi eserleri yalnızca birer Japon anlatısı olmaktan çıkarıp, küyerelleşmiş kültürel ürünler haline getirmektedir. Akira, yalnızca anlatı düzeyinde değil, üretim ve alımlama düzeyinde de kültürlerarası bir geçiş nesnesi olarak konumlanmaktadır.



Şekil 3.11. “Akira” Tokyo Olimpiyatları sahnesi (1988)

Tokyo’nun 2020 Olimpiyatlarına ev sahipliği yapma hakkını kazanmasının ardından, Akira’nın anlatısı ile Japonya’nın güncel durumu arasında paralellik kurulmaya başlanmıştır. Özellikle Şekil 3.11’de görünen ve mangada yer alan ve olimpiyatların yapılacağı tarihi işaret eden tabela sahnesi, pek çok okur tarafından sembolik bir kehanet gibi yorumlanmıştır. Gerçek dünyada da oyunların Covid-19 gibi salgın nedeniyle ertelenmesi, Akira’nın anlatısındaki salgın sahneleri ile ilişkilendirilmiştir (Otomo ve Ahokas, 2001). Bu durum, yalnızca bir benzerlikten öte, kültürel bir hafızanın ve toplumsal kaygıların yıllar öncesinden sanat yoluyla görünür kılınabileceğini göstermektedir.

Japon toplumunda II. Dünya savaşı sonrası yaşanan büyük dönüşümlerin yansımaları edebi eserlerinde görülmektedir. Savaş sonrası Akira gibi eserlerde hissedilen yıkım estetiği, ani ve keskin karakter kopuşları gibi vurgulu bir anlatım biçimi ortaya koymaktadır. Eser aynı zamanda, Japonya’nın kıyamet anlatılarının temelinde nasıl tekrar inşa edildiğini görünür kılarak bu anlatı biçiminin evrensel ölçekte anlaşılabilir olmasına vurgu yaptığı gözlemlenmektedir. Travma, yıkım ve yeniden inşa gibi evrensel temaları işlemesi sayesinde eser, küyerelleşme sürecinde Japon izleyicilerle beraber, farklı tarihsel deneyimlere sahip topluluklara da seslenebilen bir anlatı örneği haline gelmektedir.

Aynı zamanda Akira’yı kıyamet teması yönünden benzersiz kılan önemli bir yön ise, eserin Hiroşima ve Nagazaki gibi tarihsel felaketleri doğrudan yaşamamış bir kuşak

tarafından üretilmiş ve yine bu kuşağa hitap edecek biçimde kurgulanmış olmasıdır. 1980’ler Japonya’ında büyüyen bir nesi için, bu büyük yıkımlar artık doğrudan deneyimlenebilir gerçeklikler değil, yalnızca tarihi temsil ve semboller aracılığıyla hatırlanacak olaylara dönüşmüştür (Debnath ve Kumar, 2022: 59). Hikayesi incelenen eser de tarihsel bir “sıfır noktasını” sadece sembollerle ifade edebildiği bir simülasyon alanı yaratmaktadır.

Bu durum Jean Baudrillard’ın (1998) de ortaya koyduğu “simülakrların öne geçişi” kavramıyla da örtüşmektedir. Baudrillard’a göre modern toplumlarda gerçek, yerini kopyaların sonsuz çoğaltımına bırakır ve bu kopyalar zamanla gerçeğin kendisinden daha gerçek hale gelir. Akira’daki nükleer patlama, izleyicinin zihninde artık yalnızca Hiroşima-Nagazaki’ye değil, bir bütün olarak felakete ve yok oluşa dair bir hafızanın temsili olarak varlık kazanır. Gerçeklik ile temsil arasındaki sınır silinmiş, hafıza yalnızca sinemasal veya anlatısal imajlarla işlenebilir hale gelmiştir.

Akira, bu anlamda yalnızca bir felaket temasını işlemez, aynı zamanda postmodern kıyamet anlatılarında sıkça rastlanan süreksizlik, hafıza kayması ve tarihsel travmanın görsel simülasyon yoluyla yeniden üretilmesi gibi unsurları bünyesinde barındırır. Mangadaki anlatı hem geçmişin ağırlığını hem de bu geçmişle başa çıkmaya çalışan bireyin belirsizliğini yansıtarak, II. Dünya Savaşı sonrası Japon toplumunun kolektif zihinsel yapısına ayna tutar. Bu yönüyle Akira, geçmişi yıkıcı bir yük hem de yeniden inşa edici bir potansiyel olarak taşıyan çift anlamlı bir simgeye dönüşmektedir.

3.4. Dragon Ball

Dragon Ball’ın küresel çapta benimsenmesinde hem manga formatının hem de anime formatının büyük önem taşıdığı düşünülmektedir. 1980’li yıllarda Japonya’da yayınlanan Dragon Ball, yerel bir çizgi roman olmasının yanı sıra televizyon uyarlamaları ile farklı dillere çevrilmiştir (Podsatiangool ve Jimarkon, 2019: 42). Eserin temaları ve karakter yapısı farklı kültürlerde de karşılık bulduğu gözlemlenmiştir. Kuzey Amerika gibi Batı pazarlarında, Japon kültürüne ait olan unsurlar, hikayenin evrensel yönleriyle harmanlandığı için kolayca içselleştirilebilmiştir. Bundan dolayı yerel çapta popülerleşmesinin yanı sıra küresel çapta da yüksek bir ilgi ile karşılaştığı gözlemlenmiştir. Eserin bu anlamda yalnızca bir eğlence ürünü değil, aynı zamanda kültürlerarası geçişe açık bir yapıya sahip olduğu da söylenebilir.



Şekil 3.12. “Dragon Ball” (1984)

Dragon Ball, Japon mitolojisi ve geleneksel unsurları modern bir anlatımla birleştirerek, hem yerel hem de evrensel bir çekicilik yaratmıştır. Bu yaklaşım, manganın küresel popülerliğine önemli katkılarda bulunmuş ve farklı kültürlerden okuyucuların ilgisini uyandırmıştır (Mínguez-López, 2014: 35). Şekil 3.12’de görülen Dragon Ball, Japonya’nın geleneksel festivallerini, mitolojik figürlerini ve halk geleneklerini çağdaş bir bağlamda sunmaktadır. Bu unsurlar, okuyuculara Japon kültürünü tanıtırken, aynı zamanda küresel değerleri de vurgulamaktadır. Manga çizgi romanlarının, anime adaptasyonlarına entegre olmasına en çok etkileyen eser olarak bilinmektedir. Sembolik olarak, başkarakterinin sürekli gelişimi ve mücadelesi, azim temasına dikkat çekmiştir. Başkarakteri olan “Goku” dünya çapında bir “Barbie” satış etkisine benzer etki yaratmıştır. Aynı zamanda eser 1980’ler ve 1990’larda manganın altın çağını simgelerken, Japonya’da ve dünya genelinde pop kültürünün ayrılmaz bir parçası haline gelmiş, diğer sanatçılar üzerinde de etkili olmuş ve manganın sanatsal değerini yükseltmiş en önemli eserlerden birisidir (Podsatiangool ve Jimarkon, 2019: 47).

Dragon Ball’ın hikayesi ana karakteri olan “Goku’nun” mistik ejder toplanı ararken yaşadığı maceralar etrafında şekillenir. Bu toplanın her dileği gerçekleştirme gücüne sahip olması, anlatıyı evrensel bir arzu olan dilek gerçekleştirme sembolü ile bütünleştirir. Goku’nun karşılaştığı düşmanların zamanla dost haline gelmesi, onun yalnızca fiziksel değil, ruhsal olarak da geliştiğini gösterir. Hikayenin dövüş sanatlarıyla

doğrudan ilişkili olması, doğu felsefesinin dövüş kültürünün bir yansıması gibi görülebilmektedir. Anlatının temel yapısında, Uzak Doğu mitolojisinden beslenen unsurlar açıkça hissedilir. Özellikle Goku karakterinde bir tür mistik yolculuk kahramanı sembolü ortaya çıkmaktadır. Bu yönü ile Dragon Ball, yalnızca batılı okura hitap etmekle kalmaz, aynı zamanda Doğu kültürüne ait bir anlatı anlayışını yeniden yapılandırarak evrensel bir bağlama taşır.

Toriyama, Dragon Ball’u yazmaya başladığında hikayenin tamamını önceden tasarlamamıştı. Amacı, o dönemde Japonya’da ve diğer Asya ülkelerinde iyi bilinen 1592 tarihli Çin klasığı “Journey to the West” adlı eserden esinlendiği vurgulanmaktadır. Manganın ilk çıkışında bu durum dolayısı ile Dragon Ball bir parodi olarak nitelendirilmiştir (Takehara, 2023). Manganın anlatısal yapısının zamanla evrilmiş olması, eserin küyerelleşme açısından farklı toplumlar tarafından da daha rahat benimsenebilmesine olanak sağlayan bir durum olarak değerlendirilebilir. Serinin yaratım sürecinde önceden belirlenmiş senaryo yapısı, anlatının esneklik kazanmasına ve farklı kültürel öğelerin zaman içerisinde hikayeye dahil edilmesine olanak tanımıştır. Goku karakteri üzerinden geliştirilen yerelden küresele sembolik aktarım, klasik bir anlatıyı doğrudan yeniden üretmektense, bilinen bir efsaneyi farklı toplumlara da, mizahi bir üslupla yeniden sunma yaklaşımı benimsenmiştir. Bu durum Dragon Ball’un yalnızca parodi bir eser olmasının ötesine geçerek, kültürlerarası etkileşimi sağlayan bir eser olduğunu da göstermektedir.

Dragon Ball’ın küresel ölçekte elde ettiği etki, yalnızca bir eğlence ürünü olarak başarıyla açıklanamamalıdır. Küresel çapta ilgi görmesini sağlayan unsurlardan birisi, Japon kültürüne özgü yerel mitolojik yapı ve bu yapıyı anlatım biçimidir. Yerel izleri barındıran manga, batı mitolojisinde de rastlanabilecek yapı ve temalarla örtüşen semboller ve anlatım dilini barındırmaktadır. Bu kültürel farklılık ve sembolik derinlik, eserin geniş bir popüleriteye yayılmasını sağladığı ve kültürel bir fenomene dönüştüğü düşünülmektedir.

Aynı dönemde yayınlanmış mangalara göre eserin özgünlüğü, beslendiği kültürel kaynaklardan çok, bu kaynakların mizahi aksiyon öğeleri ile nasıl birleştiğinde yatmaktadır. Serinin mekansal kurgusu, karakterler, dönemin popüler anlatı formlarından esinlenmiş ve sadece Japon toplumunun beklentileri doğrultusunda değil, o dönemde de Amerikan çizgi romanlarının beklentisini de karşılar bir yapı ile sunulmuştur. Örnek olarak, antik mitolojilere, bilim kurguya ve modern şehir yaşantısına ait unsurlar bir araya getirilerek, çoğu zaman popüler eserlerin parodisini andıran bir yapıya bürünmektedir.

Bu anlatım biçimi, küresel olayları, anlatıcının kendi hayal gücünden gelen öğeler ve yerel, küyerel öğeler ile birleştirerek farklı bir sunum yaratmaktadır. Böylece, Dragon Ball, toplumlara ait özellikleri bünyesinde barındırdığından dolayı popüler olduğu bölgelerde hem aidiyet hem de merak duygusu uyandırması beklenen bir kültürel dünya sunabileceği düşünülür.

Dragon Ball, küyerelleşme sürecinde, dijitalleşme öncesinde ortaya çıkan içeriklerin, uygun koşullar oluştuğunda nasıl yeniden keşfedilip yayılabileceğine dair güçlü bir örnek sunmaktadır. Manga serisi 1980’li yıllarda, anime uyarlaması ise 1990’ların ortalarına kadar yayınlanmış olsa da, eserin dünya çapında büyük bir popülerite kazanması esasen 2000’li yıllardan itibaren dijitalleşmenin etkisi ile gerçekleşmiştir. Bu süreçte, hem internet ortamında dolaşıma giren video içerikleri hem de çevrimiçi toplulukların oluşturduğu etkileşim alanları sayesinde, Dragon Ball her bir nesil ile buluşma şansı yakalayabilmiştir (Podsatiangool ve Jimarkon, 2019: 52). Bu manganın, diğer toplumlar üzerindeki etkisi ise, kültürel sembollerin diğer toplumlarda karşılık bulmuş hallerine yer vererek evrensel çapta bir okura hitap etmesidir.



Şekil 3.13. Dragon Ball “Son Goku,” Süper Saiyan formu

Hikayenin temelini oluşturan karakter “Son Goku” ismiyle ve özellikleriyle klasik bir Doğu metnine, yani Çin kökenli anlatılara açık bir göndermede bulunulmuştur. Zamanla hikayenin yönü, yerel sembollerden uzaklaşıp, bilim kurgu öğeleri, teknolojik dünyalar, uzaylılar ve küresel sinema anlayışını yansıtan karakter yapılarına evrilmiştir. Örnek olarak, Şekil 3.13’ de görüldüğü üzere Son Goku karakterinin, Süper Saiyan formuna dönüşümü, yalnızca görsel bir değişim değil, karakterin ruhsal, fiziksel ve

sembolik olarak yeniden doğuşunu simgelemektedir. Bu dönüşüm ise, eserin yerel sembollerin yanında bilim kurgu öğelerini de barındırdığının göstergesidir.

Siyah saçlarının altın sarısına, siyah gözlerinin yeşile dönüşmesi ve bedeninin altın bir enerjiyle çevrilmesi, güç, uyanış ve mutlak dönüşümün sembolik bir temsili haline gelmiştir. Goku'nun bu dönüşümü aynı zamanda bir kimlik inşası eşiği olarak yorumlanabilir. Artık yalnızca kendi sınırlarını aşan bir kahraman değil, evrensel anlamda yeniden doğmuş bir figür olarak karşımıza çıkmaktadır.

Aynı zamanda eserde farklı dini, kültürel ve popüler kaynaklara yapılan göndermeler, eserin küresel ölçekte erişilebilir kılan en önemli unsurlardan biri olduğu düşünülmelidir. Hikayede zaman zaman Budizm, Taoizm, Şintoizm gibi Doğu kökenli düşünce sistemlerine ait göndermeler yer alırken, aynı zamanda Hristiyanlık, Hollywood filmleri ve Batılı popüler kültür simgelerine de doğrudan ya da dolaylı atıflar yapılmıştır. Terminator, Frankenstein ya da Alien gibi karakterlerle kurulan bağlar, kültürel hafızaya hitap eden bir tanıdıklık duygusu oluşturulduğunu göstermektedir. Eserin yaratıcısının da çok sayıda farklı kültürel sembolün etkileşimini vurgulaması da, manganın küresel bir ölçekte yer bulmasını amaçladığı düşünülmektedir.



Şekil 3.14. Dragon Ball “Goku” 2020 Tokyo Olimpiyatları elçisi

Manga, özellikle uluslararası etkinliklerde, Japonya'nın kültürel bir yüzü olarak da tercih edilmiştir. Tokyo Olimpiyat ve Paralimpik Oyunları Organizasyon Komitesi, 2020 Tokyo Olimpiyat Oyunları için, Şekil 3.14'da görüldüğü üzere özel elçi olarak Dragon Ball'ın ana karakteri “Goku” seçilmiştir (Podsatiangool ve Jimarkon, 2019: 3).

Kültürel olarak güçlü bir geçmişe sahip olan başka karakterler yerine “Goku’nun” tercih edilmesi, bu karakterin sadece Japonya’ya değil dünya çapında geniş bir izleyiciye hitap ettiğini ve güçlü bir tanınırlık düzeyine ulaştığını ortaya koymuştur. Aynı zamanda manga, küresel kültürel bir marka olarak konumlandığı görülmektedir.

Manganın hikayesinde Dragon Ball, iyilik ve kötülük arasındaki mücadele, kahramanın yolculuğu, onur ve evrensel sembolleri temel almaktadır. Ancak bu temaların işlenişi, sadece evrensel sembollere gönderme ile sınırlı değil, aksine bu evrensel sembolleri kültürel yorumlarla farklı ve özgün bir biçime getirmeye yönelik olduğu gözlemlenir.

Dragon Ball’ın küyerelleşme sürecine etki eden diğer olaylardan birisi ise, 1990’lı yıllarda Avrupa televizyonlarında gösterime girmesi olarak söylenebilir. Avrupa izleyicisinin alışlagelmiş çizgi roman temasının yanında, yalnızca yeni bir anlatı biçimiyle karşılaşmaları değil, aynı zamanda kültürel bir yayılımı deneyimlemek anlamına da gelmiştir. Özellikle aksiyon sahnelerinin yoğunluğu, alışılmadık mizah tarzı anlayışı ve şiddet içeriği batı televizyonlarında yaygın olan çocuk ve gençlik içeriklerinden oldukça farklı bir yapı sunmuştur. Kültürel açıdan farklı toplumların yaklaşımı, eserin şiddet içeriğinin yanında cinsiyet temsillerini de bulundurması sebebiyle, toplum içi gruplar tarafından olumlu yaklaşmış veya başka gruplar tarafından da engellenmesi gerektiği vurgulanmıştır (Mínguez-López, 2014: 41). Bu durum eserin küyerelleşme sürecini gerçekleştirmesinin önünde kültürel engellerin bulunduğunu göstermektedir.

Ancak başlangıçta, eserin yayınlanması ve kurgulanmasındaki temel amaç sadece Japon okurlar için tasarlanmasıdır (Suvilay, 2018: 256). Fakat manganın küresel ölçekte bu denli yaygınlaşması, ticari açıdan öngörülmeleyen bir kaynağın gelişimi olarak değerlendirilebilir. Eserin batıda bu kontrolsüz yayılımı, farklı kültürel bağlamlarda izleyicilerin eseri oldukça farklı şekillerde yorumlamasına neden olmuş olabilir.

Dragon Ball’ın etkisi, yalnızca televizyon ekranlarıyla sınırlı kalmayıp, farklı kültürel üretim alanlarına da yansımıştır. Bu etkinin dikkat çekici örneklerinden biri, 1998-2018 yılları arasında faaliyet gösteren Fransız hip-hop müzik grubu olan “Saian Supa Crew” mahlaslı gruptur. Bu müzik grubunun adında, Dragon Ball evrenine açık bir gönderme yer almaktadır. Grubun ilk albümü olan Saian Supa Land, Dragon Ball’un TF1 kanalındaki yayın döneminin sona ermesinden kısa bir süre sonra piyasaya sürülmüş, böylece bu Japon mangası, Fransa da yaşayan göçmen kökenli gençlerin müzikal kimlik

inşasında da bir referans noktası haline gelmiştir (Suvilay, 2018: 257). Aynı zamanda da Dragon Ball'ın küyerelleşmesine de etki etmiştir.

Eserin yayılımında etkili olan küyerelleşme süreçleri yalnızca medya şirketlerinin ticari stratejileri değil, aynı zamanda göç hareketleriyle birlikte oluşan kültürel dolaşım da etkili olduğu gözlemlenmektedir. Japonya veya Asya kökenli okurların kendi kültürel içeriklerini göç sırasında yanlarında taşıması, bu tür yapımların farklı ülkelerde tanınmasını kolaylaştıran önemli bir etken olduğu söylenebilir. Özellikle Avrupa'da, göçmen toplulukları veya güney Amerika'ya olan Japon göçü (Podsatiangool ve Jimarkon, 2019: 55) bireyleri, bu içeriklere aşinalık geliştirmiş ve bu durum zamanla yerel izleyici kitlesinin de ilgisini çekmiştir.

İster göç akımlarına bağlı medyatik alanlar aracılığıyla, ister yasal dağıtım yolu ile olsun, Dragon Ball'ın manga ve anime serisi Avrupa da bu etkenler çerçevesinde küyerelleşme sürecini gerçekleştirmiştir. Serinin arka planında yatan kültürel göndermelerde doğrudan bu durumu etkilediği görülmüştür. Bunun yanında, çeviri sürecinde orijinal dildeki isim oyunlarının kaybolması, bazı sahnelerin sansürlenerek çıkarılması ve özellikle açılış şarkısının epik doğasıyla çelişmesi, izleyici ile eser arasındaki bağın yer yer zayıflamasına yol açmıştır (Suvilay, 2018: 257-258). Bu durum, süreçteki yerelleştirmenin yalnızca teknik değil, aynı zamanda kültürel bir mesele olduğunu ve başarısız bir kültürel aktarımın da gerçekleşebileceğini göstermektedir. Dragon Ball'ın küyerelleşme sürecinde yaşanan bu tür uyumsuzluklar, eserin evrensel potansiyeline kolay ulaşmadığını gösterir.

Anlatı sırasında manga karakterlerinin sıklıkla acı çekerken gösterilmesi, gücün yalnızca fiziksel performansla değil, aynı zamanda dayanıklılıkla da ilişkilendirilmesi açısından dikkat çekici olabilir. Eserin bu yönü, yalnızca bir kahramanlık öyküsü değil, aynı zamanda şiddet sembolü üzerinden güç inşasını yücelten bir yapı olarak olabilir. Manganın zaman içinde bu anlatı yapısı ile bütünleşmesi, küyerelleşme sürecine katkı sağlayacak göndermeleri daha rahat yapabilmesi ile doğrudan ilişkili olduğu düşünülmektedir. O dönemin evrensel anlamda popüler Asya filmleri olan Jackie Chan ve Bruce Lee filmleri, manga açısından tematik olarak sembolik göndermeye açık bir yapıda olduğu söylenebilir. Bu doğrultuda da eserin zaman içinde geliştirdiği konular, evrensel düzeyde de kabul olması adına bu gibi sinema filmlerinden de esinlendiği tahmin edilebilir. Eserin yaratıcısı Toriyama'da ifadelerinde Jackie Chan karakterinden esinlenerek Goku karakterinin gelişimini sağladığını belirtir (Pacina, 2024).

Eserin karakterinde sunduğu kahramanlık modeli, erkekliğe özgü hegemonik unsurları da merkeze almaktadır. Karakterin görsel tasarımında kullanılan kas vurgusu, fiziksel yapısının büyümesi gibi detaylar, anlatının direkt olarak görsel düzeyde inşa edildiğini göstermektedir. Bu temsil biçimi, genç erkek izleyiciye sunulan idealize edilmiş bir erkeklik formunu yansıttığı düşünülebilir. Karakterin dövüş sanatlarındaki ustalığı ve mizahi yönü, batı izleyicisinin Bruce Lee ya da Jackie Chan gibi karakter sembolleri ile kurduğu ilişkiyi hatırlatır bir biçimde çekim noktası yaratmıştır.

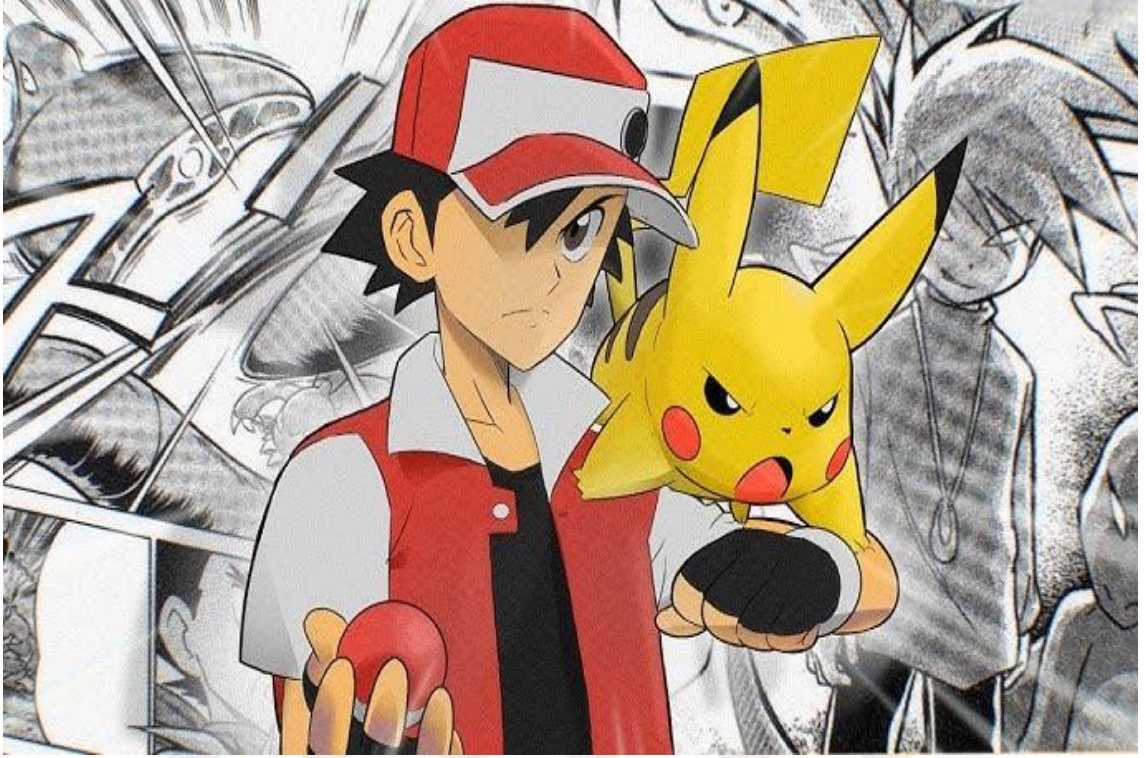
Asya da uzun yollar boyunca egemen olan dövüş sanatları imajı, savaş sonrası dönemde sarsılmış ve yeniden inşa edilmesine ihtiyaç duyulmuştur. Özellikle dövüş sanatlarıyla özdeşleşmiş kahramanlar, bu algıya karşı geliştirilen alternatif erkeklik modellerinin taşıyıcısı olmuştur. Bruce Lee gibi figürlerin, yalnızca Çinli ya da Asyalı kimliği temsil etmekle kalmayıp, aynı zamanda baskıya karşı duran, fiziksel ve zihinsel gücü birleştiren karakterler olarak yükselmesi, manga içeriğinde anlamlı hale gelmiştir. Bu temsiliyet biçimi, yalnızca Hong Kong ya da Tokyo sınırları içinde değil, göç topluluklarında, sömürge sonrası toplumlarda ve azınlık mücadelelerinde de güçlü bir karşılık bulmuştur (Suvilay, 2018: 258). Eserin ana karakteri Goku, doğrudan bu sembolleri taşımasa da, benzer bir şekilde geleneksel erkeklik temsillerini dönüştüren bir rol üstlenmektedir. Eserin küyerelleşme sürecinde kültürel etkiler ve medya etkilerinin yanında karakterin, bireyler üzerindeki temsiliyet biçimiyle de alakalı olduğu söylenebilir.

Dragon Ball'ın küyerel etkisi, en çok yerel kültürel kimliklerle kurduğu ilişkilerde görülmektedir. Örnek olarak, Yeni Zelanda'da bazı genç topluluklar tarafından, eserdeki uzaylı savaşçı ırk "saiyanlar" ile yerel savaş kültürü arasında bir bağ kurulmuş ve bu bağ etrafında spor kulüpleri gibi sosyal yapılar şekillenmiştir (Kolesova, 2012). Bu tür örnekler, eseri yalnızca izlenen değil, aynı zamanda yerel değerlerle harmanlanarak yeniden inşa edilen bir kültürel ürün haline geldiğini göstermektedir.

3.5. Pokemon

Pokemon, 1990'lar ve sonrasında manganın evriminde önemli bir yer tutmuş, çocuklara yönelik içerikleriyle yeni bir Pazar yaratmış ve diğer medya formlarına ilham vermiştir. Pokemon, Japonya'nın yerel kültürel öğelerini, özellikle doğa ve hayvan sevgisini, küresel bir fenomen haline getirerek dünya çapında tanıtmıştır (Bainbridge,

2014: 407). Bu durum, Japon kültürünün küresel değerlerle buluşmasının bir simgesi olarak yorumlanabilir.



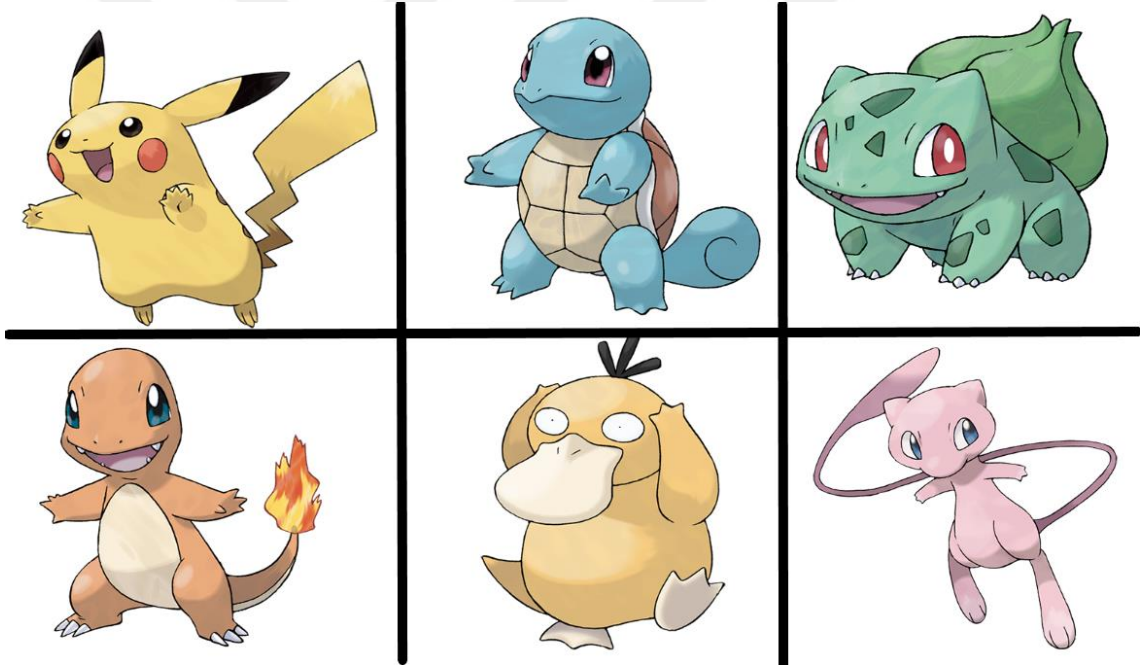
Şekil 3.15. “Pokemon” (1997)

Şekil 3.15’de görseli verilen Pokemon’un manga serisi, renkli karakterleri ve sürükleyici hikayesi ile geniş bir okuyucu kitlesi oluşturmuş ve bu, manganın uluslararası alanda tanınmasına büyük katkı sağlamıştır. Seri, Japon mitolojisi ve kültüründen ilham alınarak yaratılan figürler ve temalarla Japonya’nın zengin kültürel mirasını yansıtırken, aynı zamanda evrensel dostluk ve macera temalarını da işlemektedir. Pokemon mangası, canlı renkler ve ayrıntılı çizimlerle karakterize olup, her bir Pokemon’un özgün tasarımı doğa ve hayvanlara duyulan saygıyı simgelemektedir. (Jorge García Arroyo, 2021: 7).

1997 yılında Japonya’da ortaya çıkan Pokemon serisi, kısa sürede yalnızca bir çizgi roman ya da animasyon değil, çocukların gündelik yaşamlarında yer edinen küresel bir fenomene dönüşmüştür. Kısa bir süre içinde dünya genelinde yaygınlaşarak oyuncaktan şekerlemeye, sinemadan müzikale kadar pek çok farklı mecrada karşılık bulması, bu serinin yalnızca eğlence aracı değil, aynı zamanda çocuklar arasında ortak bir sembolik dil haline geldiğini düşündürmektedir. Pokemon’un bu denli hızlı ve yaygın kabul görmesi, çocukların sosyal dünyasında ortak referanslar oluşturması açısından

dikkat çekicidir. Bu yönüyle seri, sadece ticari bir başarı değil; çocuklar arası etkileşimde paylaşılan anlamların ve sembollerin üretildiği bir sosyal zemin olarak değerlendirilebilir.

Pokemon'un ortaya çıkışı ve yaygınlaşma süreci, baştan sona planlanmış bir küresel stratejiden ziyade, zamanla şekillenen ve gelişen bir etkileşim ağı olarak değerlendirilebilir. Başlangıçta yalnızca bir "Game Boy" oyunu olarak tasarlanan Pokemon'un, çizgi roman, animasyon dizisi ve takas kartları gibi farklı mecralarda da yayılması (Tobin, 2004), sürecin doğal bir evrimle ilerlediğini düşündürmektedir. Özellikle İtalya ve İsrail gibi bazı ülkelerde bu ürünlerin eşgüdüm içinde sunulması, serinin çok boyutlu yapısının sonradan fark edilip geliştirildiğini göstermektedir. Bu durum, Pokemon'un başarısını sadece pazarlama stratejilerine değil, aynı zamanda çocukların farklı mecralardaki etkileşimlerine açık oluşuna ve ürünler arasında kurdukları anlam bağlantılarına da bağlamayı mümkün kılmaktadır.



Şekil 3.16. "Pokemon" (1997) – "kawaii" sembolleri

Pokemon mangalarındaki çizim tarzı, çocuklara yönelik Japon çizgi romanlarında sıkça karşılaşılan, Şekil 3.16'da görüldüğü gibi "kawaii" (sevimlilik) estetiği üzerine kuruludur. Bu estetik anlayış, Pokemon karakterlerinin görünüşlerinde belirgin biçimde hissedilmektedir. Şirin, tombul, hantal ve çoğu zaman sakar hareketler sergileyen Pokemonlar, çocukların hem görsel olarak kolayca benimseyebileceği hem de duygusal bağ kurabileceği figürler olarak öne çıkmaktadır. Aynı zamanda bu yaratıklar, hayvan, bitki ve mineral özelliklerinin harmanlandığı, sahte bir sınıflandırma sistemine dayanan

hibrit varlıklar şeklinde sunulmaktadır. Bu grafik temsil tarzı, çocukların doğa ile ilişki kurma biçimlerini yeniden anlamlandırmalarına ve bu sembolik karakterler üzerinden aralarında ortak bir anlam dünyası oluşturmalarına imkan tanımaktadır.



Şekil 3.17. “Pokemon” (1997) – Psyduck

Pokemon evreninde kawaii estetiği, yalnızca görsel bir tercih değil; aynı zamanda çocukluk dönemine ait duygusal ve psikolojik deneyimlerin bir yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle sakar, çekingen ya da kırılğan görünen karakterlerin çocuklar tarafından yoğun şekilde benimsenmesi, bu figürlerin yetersizlik, dışlanmışlık ya da anlaşılmama gibi duygulara sembolik karşılık sunduğunu düşündürmektedir. Şekil 3.17’deki “Psyduck” karakteri bu anlamda çarpıcı bir örnek sunar: Sürekli baş ağrısı yaşayan, utangaç ve sakar bir görünüşe sahip olmasına rağmen, gizli psişik gücüyle kritik anlarda beklenmedik bir güç sergiler. Bu yapı, Japon anlatılarında sıkça rastlanan bir kalıbı hatırlatmaktadır. Toplumun dışında kalan ya da değersiz görülen birey, aslında en derin potansiyele sahip olan kişidir. Bu temsil biçimi, çocukların kendilerini karakterlerle özdeşleştirerek sosyal anlamlar üretmesine ve grup içindeki yerini yeniden değerlendirmesine olanak tanır.

Pokemonların üç aşamalı bir evrim sürecinden geçmesi, çocukların büyüme ve değişim deneyimlerine sembolik bir karşılık sunmaktadır. Bu evrim süreci, yalnızca fiziksel bir dönüşümü değil; aynı zamanda isim, güç ve karakter değişimini de beraberinde getirerek bireysel gelişimin farklı boyutlarını temsil eder. Her Pokemon’un evrimle birlikte yeni bir görünüşe ve farklı yeteneklere sahip olması, çocukların değişime

dair düşüncelerini şekillendirmekte; kimlik, gelişim ve potansiyel kavramlarını oyun aracılığıyla deneyimlemelerine olanak tanımaktadır. Pokemon, çocukların kendi hayatlarında karşılaştıkları değişim süreçlerini kavramsallaştırmalarını sağlayan sembolik bir model sunmaktadır.

Pokemon mangasında anlatı yapısı oldukça dinamik ve değişkendir. Sürekli hareket halinde olan karakterler, hızlı geçişlerle ilerleyen sahneler ve semboller aracılığıyla yürütülen anlatım, okuyucunun dikkatini sürekli uyanık tutmakta ve anlam kurma sürecini görsel bir deneyime dönüştürmektedir. Manga, parlak renkler, yoğun çizim kullanımı ve sadeleştirilmiş görsel ifadelerle çocukların görsel algısına hitap eden bir yapı sunar. Bu anlatım biçimi, Pokemon'un video oyunu kökenli doğasını da yansıtarak, çocukların oyun deneyiminden aşına oldukları görsel sembolleri yeniden üretmelerine ve paylaşımlarına olanak tanır. Böylece çizgi anlatı ile dijital deneyim arasında kurulan bu bağ, çocukların ortak görsel semboller aracılığıyla etkileşim kurdukları bir ortamı mümkün kılar.

Pokemon mangasında yer alan kültürel öğeler, hem Japon estetiğine hem de evrensel referanslara dayanan hibrit bir yapıya sahiptir. Karakterlerin bazıları, Batı animasyonlarının çizim tarzını andırırken; giyim tarzlarında da Batı modasına göndermeler yer almaktadır. Anlatı içinde ise Anglo-Sakson kültürüne ait sahnelerin, Tarzan ya da Noel Baba gibi figürlerin kullanıldığı bölümler dikkat çekmektedir. Ancak aynı seride, yere oturarak yemek yeme ya da çubuklularla kase içinden yemek gibi Japon kültürüne özgü sahneler de sıkça yer almaktadır. Bu çeşitlilik, çocukların hem yerel hem de evrensel sembollere aynı anda maruz kaldıkları, bu semboller aracılığıyla anlam kurdukları bir küyerel etkileşim ortamı doğurmaktadır. Pokemon, bu anlamda çocukların kültürel çeşitliliği içselleştirdiği, farklı kodlarla ilişki kurabildiği bir anlatı alanı sunmaktadır.

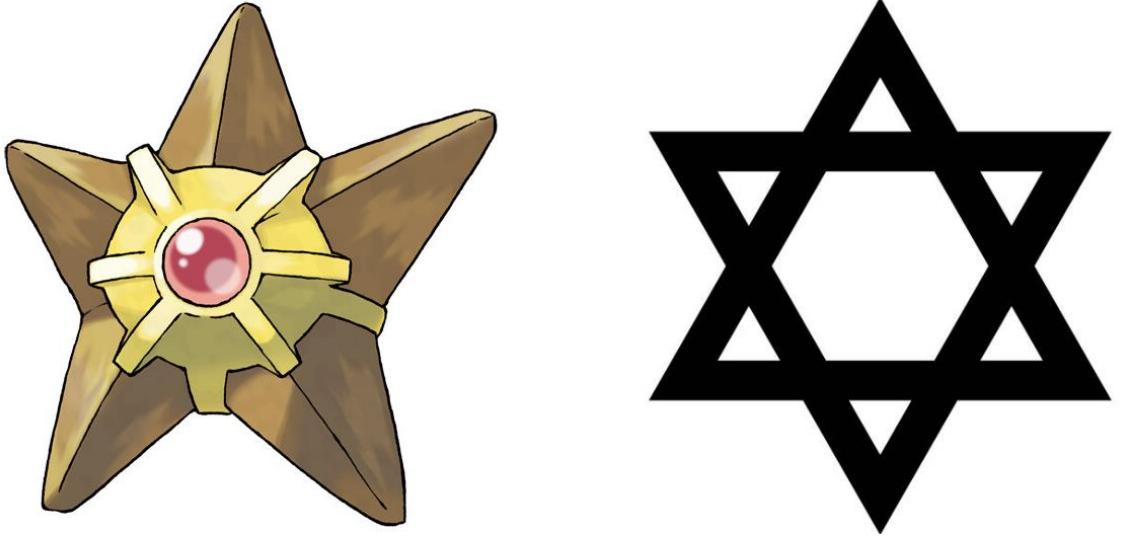
Pokemon'un 1997'den itibaren Japonya'da başlayan ve ardından küresel ölçekte yaygınlaşan medya varlığı, çocuklar için yalnızca bir eğlence aracı değil, aynı zamanda çok yönlü bir sembolik deneyim alanı olmuştur. Bu karakterlerin mısır gevreklerinden takas kartlarına, tişörtlerden video oyunlarına kadar pek çok farklı nesne üzerinden gündelik yaşama dahil edilmesi, çocukları Pokemon ile kurduğu ilişkiyi sadece izleme ya da okuma eylemiyle sınırlı bırakmamıştır. Aksine, çocuklar bu nesneler aracılığıyla sosyal ilişkilerini yeniden kurma, gruplaşma, paylaşma ya da rekabet etme gibi pek çok etkileşim biçimi geliştirmiştir. Bu yönüyle Pokemon, pedagojik içerik taşımasının

ötesinde, çocuklar arasında sembolik anlamlarla örülü bir sosyal iletişim ağına dönüşmüştür.

Pokemon'un uluslararası alandaki hızlı yayılımı, zaman zaman kültürel ve toplumsal tepkilerle karşılaşmıştır. Özellikle televizyon dizisinde yer alan yoğun ışık efektlerinin bazı izleyicilerde fiziksel tepkilere yol açtığı yönündeki iddialar, serinin belli dönemlerde sert biçimde eleştirilmesine neden olmuştur. Bu olay, Pokemon'un küresel medyada sosyal etkiler yaratan bir fenomen olduğunu da göstermektedir. Aniden kesilen yayınlar ve kamuoyundaki tartışmalar, çocukların Pokemon ile kurduğu bağın da sekteye uğramasına neden olmuş; bu durum, çocukların ortak semboller üzerinden kurduğu iletişim ortamının dışsal faktörlerle nasıl kolayca dağılabileceğini göstermiştir. Pokemon, sadece kültürel uyum sağlamakla değil; aynı zamanda farklı toplumsal normlara göre yeniden şekillenme zorunluluğu taşıyan bir semboller evreni olarak değerlendirilebilir.

Pokemon animasyonunun yayınlandığı ilk dönemlerde yaşanan bir görsel efekt krizi, serinin küresel yayılımı sürecinde önemli bir kırılma noktası oluşturmuştur. Yayın sırasında kullanılan mavi ve kırmızı ışık efektlerinin bazı izleyicilerde fiziksel tepkilere yol açması, toplum genelinde Pokemon'un içeriğine yönelik yoğun eleştirileri beraberinde getirmiştir. Her ne kadar bu etkinin içeriğin kendisinden değil, teknik bir unsurdan kaynaklandığı anlaşılmış olsa da, olayın medyada geniş yer bulması serinin kamu algısını olumsuz etkilemiştir (Shirakawa vd., 2001: 924). Bu durum, çocukların ortak semboller aracılığıyla oluşturduğu sosyal bağların ne denli hassas olduğunu ve dışsal müdahalelerin bu sembollere yüklenen anlamları nasıl dönüştürülebileceğini göstermektedir. Pokemon'un sembolik değeri, sadece içerik yoluyla değil; içerikle kurulan toplumsal bağın sürdürülebilirliğiyle de şekillenmektedir.

Pokemon'a yönelik tepkiler, yalnızca teknik bir hata üzerinden şekillenmemiş; aynı zamanda Japonya menşeli çocuk kültür ürünlerine karşı duyulan kültürel önyargılarla da beslenmiştir. Medya, özellikle çocuklara yönelik içeriklerde yaşanan krizleri dramatize etme eğilimdedir ve bu olay da benzer şekilde geniş yankı bulmuştur. Bazı söylemler, yalnızca Pokemon'u değil, genel olarak Japonya'dan gelen tüm çocuk içeriklerini hedef almış ve bu ürünleri kültürel bir tehdit olarak konumlandırmıştır (Shirakawa vd., 2001). Bu tür tepkiler, çocukların farklı kültürlerle ait sembollerini içselleştirme süreçlerini olumsuz etkileyebilmekte; küyerel bağlamda gelişen anlam ağlarının dışsal ideolojik söylemlerle zedelenmesine yol açabilmektedir. Bu durum, sembollerin sadece eğlence değil, aynı zamanda kültürel kimlik ve aidiyet üzerinden okunabileceğini bir kez daha göstermektedir.



Şekil 3.18. “Pokemon” (1997) – “Staryu” ve “Davut Yıldızı”

Pokemon’un küresel ölçekte yarattığı etki, yalnızca çocuklar arasında semboller üzerinden anlam üretimi olarak sınırlandırılmaz. Aynı zamanda bu sembollerin yetişkin dünyasında nasıl farklı anlamlara çekilebildiği de ortaya koymaktadır. Bazı ülkelerde Pokemon kartlarına yüklenen politik, dini ya da kültürel anlamlar; bu karakterlerin ve Şekil 3.18’de örnekleri verilen sembollerin zaman zaman yanlış anlaşılmasına, hatta sansürlenmesine yol açmıştır. Altı köşeli yıldızlar, bazı figürlerin dini sembollerle ilişkilendirilmesi ya da ürünlerdeki imgelerin politik anlamlar taşıdığı yönündeki iddialar, Pokemon’un yalnızca çocuk dünyasında değil, yetişkin dünyasında da çok katmanlı bir anlam alanı oluşturduğunu göstermektedir. 2001 yılında, ülkenin en yüksek dini otoritesi olan Suudi Arabistan’ın Büyük Müftüsü, Pokemon imtiyazını yasaklayan bir fetva yayınlamıştır. İmtiyazın, Davut Yıldızı’na benzeyen altı köşeli bir yıldız anımsattığı, Hristiyanlıkla ilişkilendirilen haçların ve Masonlukla ilişkilendirdikleri üçgenler gibi diğer dini sembollerini belirterek, Siyonizmi teşvik ettiği gerekçesiyle Pokemon’u ülke genelinde sansürlemiştir (Pellitteri, 2010: 417). Bu durum, sembollerin bağlamsal olarak nasıl dönüştürülebileceğini ve çocukların bu dönüşümlerden nasıl etkilendiğini sorgulamaya açmaktadır. Nihayetinde, Pokemon gibi küresel çocuk kültürü ürünlerinin, yerel kültürel kodlarla her zaman uyumlu biçimde karşılanmadığı; aksine bazen dirençle, bazen de kültürel çarpışmalarla yüz yüze geldiği görülmektedir.



Şekil 3.19. “Pokemon” (1997) – Jynx

Kimi durumlarda, Pokemon evreninde yer alan kültürel semboller bağlamından koparılarak ideolojik yorumlara maruz bırakılmıştır. Örneğin, Budist gelenekte olumlu anlamlar taşıyan svatika sembolünün, Batı’daki tarihsel yükü nedeniyle yanlış değerlendirilmesi; Pokemon karakterlerinin kimi zaman politik ya da ırksal temsillerle ilişkilendirilmesine neden olmuştur. 1999’da Afro-Amerikan bir kültür eleştirmeni olan Carole Boston Weatherfor, Pokemon’un siyah teni ve minstrel şovlarında tipik olan büyük yüz hatları nedeniyle Şekil 3.19’deki “Jynx” karakterinin olumsuz bir ırksal stereotip olduğunu iddia etmiştir (Bulbapedia, 2025). Bu tür yorumlar, kültürel sembollerin küresel dolaşımında ne kadar kırılgan ve dönüştürülebilir olduğunu göstermektedir. Çocuklara yönelik eğlenceli bir figür olan Pikachu’nun, bir yandan Doğu kültürünün potansiyel tehdidi gibi okunması, diğer yandan ise tamamen alakasız tarihsel bağlamlarla ilişkilendirilmesi, sembollerin taşıdığı anlamın bağlama göre nasıl radikal biçimde değişebileceğini ortaya koymaktadır. Bu tür örnekler, küyerelleşme sürecinde üretilen sembollerin yalnızca çocukların değil, yetişkinlerin de anlam dünyasında farklı şekillerde işlenebileceğini göstermektedir.

Manga evrenlerinde çocuk karakterlerin sıklıkla yetişkin dünyasından izole bir şekilde, kendi kurallarına göre işleyen küçük topluluklar içinde yaşadığı görülmektedir. Pokemon mangasında da benzer bir yapı dikkat çeker. Çocuk kahramanlar, büyük sorumluluklardan kaçınmakta ya da bu görevleri üstlenirken yetersizlik hissiyle baş etmeye çalışmaktadır. Bu durum, çocukların gerçek yaşamda deneyimlediği kaygı, özgüvensizlik ve aidiyet duygularını sembolik düzlemde yeniden üretir. Karakterlerin

güçlü görünme çabaları, içsel çatışmaları ve zamanla gösterdikleri gelişim, çocuk okuyucuların kendi duygusal deneyimlerine karşılık bulabilecekleri anlamlı temsil biçimleri sunar. Anlatı boyunca sorumlulukla yüzleşen karakterlerin dönüşüm süreçleri, çocuklara yalnız olmadıklarını ve gelişimin bir süreç olduğunu sembolik düzeyde aktarmaktadır.

Pokemon evreni, çoğu zaman yalnızca ticari bir koleksiyon çılgınlığı olarak değerlendirilse de, aslında çocukların kendilerine özgü bir dünyada, doğayla iç içe ve sadık yaratıklarla kurdukları ilişkiler aracılığıyla anlam ürettikleri çok katmanlı bir anlatı sunmaktadır. Bu anlatı, Batılı kurgu örneklerinde sıkça rastlanan çocukluktan yetişkinliğe geçiş modelinden farklı olarak, çocukluğun içsel değerlerini koruyan ve onları sürekli yeniden yapılandıran bir gelişim süreci etrafında şekillenir. Pokemon, bir yandan “kawaii” estetiği aracılığıyla duygusal bağ ve sevimlilik üzerinden sembolik etkileşimler kurulmasına imkan tanırken; diğer yandan arkadaşlık, dayanışma ve empati gibi pedagojik temaları güçlü biçimde işler. Buna ek olarak, ticari yönü sayesinde farklı kültürlerde farklı şekillerde algılanabilir bir esneklik taşır. Tüm bu yönleriyle Pokemon, çocukların hem bireysel hem toplumsal düzeyde semboller aracılığıyla anlam kurdukları, kendilerini ifade ettikleri ve ortak bir kültürel evrende yer aldıkları özgün bir küyerel anlatı örneği sunmaktadır.

Pikachu karakteri, davranışlarıyla izleyicilere doğrudan sözcüklerle ifade edilmeyen, ancak güçlü biçimde hissedilen mesajlar iletmektedir. Pokeball içinde kalmayı reddetmesi, özgürlüğüne düşkünlüğü ve bireyselliğini vurgularken; evrim geçirmeyi istememesi, gelişim sürecini yalnızca güç kazanımıyla değil, saflık ve sadakat gibi değerlerle ilişkilendirdiğini göstermektedir. Bu özellikler, kawaii estetiğiyle doğrudan ilişkilidir. Pikachu’nun kırılgan ama dirençli doğası, çocukların kendilerini ifade edemedikleri durumlarda duydukları içsel çatışmaları temsil eder. Bu yönüyle Pikachu, yalnızca sevimliliğiyle değil; aynı zamanda özgünlüğünü koruma çabasıyla da çocukların sembolik dünyasında güçlü bir özdeşim figürü haline gelir.

Japonya’da çocuklara yönelik en başarılı anlatılar, içerik kalitesi ile ticari stratejilerin dengeli bir biçimde harmanladığı yapılar olarak öne çıkmaktadır. Bu yaklaşım, Japon eğitim geleneğinin kültürel bir yansımasıdır: Pedagojik değeri yüksek unsurlar, yalnızca eğitsel değil aynı zamanda ekonomik anlamda da sürdürülebilir ve pazarlanabilir ürünlere dönüştürülmüştür. Pikachu’nun Pokeball içine girmeyi reddetmesi bu duruma örnektir. Anlatı düzeyinde bu tercih, karakterin sürekli görünür olmasını ve okurla kurduğu bağın güçlenmesini sağlarken; sembolik düzeyde

başkalarının dayattığı sınırlayıcı kalıpların reddini temsil eder. Ticari açıdan ise, Pikachu ve Pokeball'ın ayrı ayrı ikonlara dönüşmesi, markalaşma sürecini hızlandırmıştır. Bu çok yönlü yapı, Astro Boy'dan bu yana Japon anlatılarında hakim olan çocukluk modelinin bir devamı olarak görülebilir. Pokemon ise bu modeli yalnızca sürdürmekle kalmamış; hem pedagojik hem de ticari anlatı stratejilerinin evrimini hızlandıran bir kültürel katalizör işlevi görmüştür.

Pokemon mangasının çocuklar arasında bu denli etkili bir kültürel fenomene dönüşmesi hem kendiliğinden gelişen sosyal etkileşimlerden hem de yapısal olarak planlanmış medya stratejilerinden kaynaklanmaktadır. Serinin tüm kültürlerden çocuklar arasında ağızdan ağıza yayılması, onun sadece içerik düzeyinde değil; çocukların gündelik yaşam pratikleri içinde sembolik anlamlar üretebilen bir araç olduğunu göstermektedir. Diğer yandan, Pokemon'un eşzamanlı olarak farklı medya alanlarında varlık göstermesi (oyun konsolları üzerinden sağlanan etkileşimli deneyim, televizyon ve sinema aracılığıyla sunulan gösterişli anlatılar, oyuncaklar, çıkartmalar ve çizgi romanlarla desteklenen eğlencelik ürünler) bu yayılımın istikrarlı bir şekilde küresel hale gelmesini kolaylaştırmıştır. Tüm bu yapılar, çocuklara yalnızca tüketici değil, aynı zamanda aktif katılımcı olabilecekleri sembolik bir evren sunmuş; Pokemon'u küyerelleşmenin en çarpıcı örneklerinden biri haline getirmiştir.

Pokemon'un küyerelleşme süreci yalnızca medya ürünleriyle de sınırlı kalmamıştır. Aynı zamanda bu evrenin hayranları tarafından benimsenip yeniden üretildiği katılımcı kültürel pratiklerle de genişlemiştir. 2000 yılından itibaren başta Amerika Birleşik Devletleri olmak üzere birçok ülkede sahnelenen kostümlü müzikal gösteriler, Pokemon karakterlerinin yalnızca ekranlarda değil, sahnede ve toplumsal temsilde de yer bulduğunu göstermektedir. Bununla birlikte, cosplay adı verilen uygulama da bu süreçte önemli bir yere sahiptir. Gençlerin ve genç yetişkinlerin sevdikleri karakterlerin kostümlerini giyerek çizgi roman fuarlarında yer alması, Pokemon karakterlerinin bireysel kimlik ifadesi ve sosyal etkileşim aracı olarak kullanılmasına imkan tanımıştır. Bu tür uygulamalar, karakterlerin pasif şekilde tüketilmesinden çok, onların sembolik olarak içselleştirilip bedenselleştirildiği aktif bir katılım alan sunmuştur. Bu da Pokemon'un küresel sembolleri yerel kimliklerle harmanlayarak nasıl dinamik bir kültürel dolaşım içinde konumlandığını açıkça ortaya koymaktadır.

Pokemon'un bu denli küresel ölçekte yaygınlaşması ve farklı kültürlerde hızla benimsenmesi, yalnızca içerik başarısından değil; aynı zamanda arkasındaki güçlü

yapısal etkenlerden de kaynaklanmaktadır. Bu süreci mümkün kılan en önemli unsurlardan biri, büyük sermaye gruplarının desteğiyle oluşturulan kurumsal yoğunlaşmadır. Yayıncı, üretici ve dağıtıcı aktörlerin tek bir çatı altında koordinasyon içinde çalışması, Pokemon'un medya ve ürün piyasalarında güçlü bir varlık göstermesini sağlamıştır. Ayrıca, dünya çapında kurulan yaygın dağıtım ağları sayesinde içerikler yalnızca hızlı değil, aynı zamanda kültürel olarak yeniden biçimlendirilerek sunulmuştur. Bu yapılar, kültürel ürünlerin ticaret ve iletişim ağları aracılığıyla birbirine bağlandığı, çok katmanlı ve dinamik bir küreselleşme biçimini ortaya koymaktadır. Bu yapı içinde Pokemon yalnızca yerel anlamlarda değil, aynı zamanda küresel tüketim stratejileriyle şekillenen sembolik bir ortak paydaya dönüşmüştür.

Pokemon mangasının daha en başından itibaren video oyunu, anime, oyuncak ve diğer medya ürünleriyle birlikte neredeyse eşzamanlı olarak sunulması, hem yerel hem de küresel ölçekte dikkat çekici bir medya stratejisi ortaya koymuştur. Aynı ulusal pazarda farklı medya ürünlerinin, farklı pazarlarda ise aynı ya da farklı biçimlerde sunulması; Pokemon'un yalnızca bir hikaye ya da karakterler bütünü olmaktan çıkarak çok katmanlı bir kültürel ağ haline gelmesini sağlamıştır. Bu yapı, küreselleşme sürecinin ekonomik çıkarlarla kültürel anlam üretiminin iç içe geçtiği bir yapıda nasıl şekillendiğini göstermektedir. Her ülke kendi bağlamına uygun sembollerle ilişki kurarken, küresel düzeyde ortak bir anlatı ve tüketim çerçevesi korunmuş; böylece Pokemon, küresel dolaşıma giren en güçlü sembolik çocuk anlatılarından biri haline gelmiştir.

3.6. Mangaların Yerel Unsurları ve Karşılaştırmalı Analizi

Japon manga sanatının küresel ölçekte kazandığı popülerlik, çizim teknikleri ve anlatı yapısındaki sembolik öğelerin yanı sıra yerel kültürel unsurların da anlatıyla harmanlanması sonucu, hem Japonya'ya özgü değerlerin korunmasını hem de bu değerlerin evrensel temalarla buluşarak farklı kültürlerde karşılık bulmasını mümkün kılmıştır. Bu bağlamda incelenen beş örnekleri Japon toplumunun tarihsel belleğini, mitolojik kökenlerini, ahlaki değerlerini ve toplumsal dinamiklerini yansıtan yerel unsurları barındırmaktadır.

Çizelge 3.2. Mangaların yerel unsurlar ve küyerelleşme bağlamında karşılaştırılması

Manga	Yerel Unsurlar	Küyerelleşme Olguları
Astro Boy	Savaş sonrası Japonya’da teknolojiye duyulan ilgi ve umut,	Teknoloji-insan ilişkisi evrenselleştirilerek savaş karşıtı mesajlarla Batı bilimkurgusuna entegre edildi.
Kaptan Tsubasa	Japon eğitim sistemindeki takım ruhu, disiplin, mücadele kültürü,	Farklı toplumların kültürlerine uyarlanarak popülerleşmesine alan sağlandı.
Akira	Tokyo’nun yeniden inşası, atom bombası sonrası sistem eleştirisi,	Estetik ve şiddet anlatıları üzerinden eleştirel distopya kurguları ile anlatılarak küreselleşti.
Dragon Ball	Taoist-Budist öğretisi, Doğu dövüş sanatı ve mitolojik yaratıklar,	Aksiyon-mizah dengesi ile Batı’daki süper kahraman yapısına adapte edildi, kültürel mizah unsurları sadeleştirildi.
Pokemon	Shinto inancındaki doğa ruhları ve insan-doğa uyumu anlayışı,	Karakter tasarımı evrenselleştirildi; isimlendirme ve bazı içerikler yerel pazarlara göre yeniden düzenlendi.

Çizelge 3.2’de özetleri ile verilen mangaların, yerel unsur anlatıları ve bu anlatılar yoluyla küyerelleşme olgusuna zemin hazırlamaları betimlenmiştir. Astro Boy mangasının anlatısı, II. Dünya Savaşı sonrası Japon toplumunun teknolojik gelişmeyle kurduğu ilişkiyi vurgulamaktadır. Özellikle atom bombasının yarattığı travmanın ardından şekillenen bilim ve teknoloji hareketleri, Japon halkının modernleşmeye duyduğu umut ve endişeyi betimlemektedir. Manganın savaş sonrası toplum yapısını ve etik temalarını incelemesi, kimliğin yeniden inşasında yerel bir soruna atfedilmektedir. Kaptan Tsubasa ise Japonya’nın eğitim sisteminde işlenen disiplin, azim, arkadaşlık gibi değerlerini vurgulamaktadır. Bununla beraber çocuk gelişiminde sporun yalnızca bir aktivite değil, aynı zamanda karakter gelişimi olduğunu da işlemektedir. Eserin yerel öğelere vurgusu, Japon eğitim sisteminde şekillenen birey-toplum dayanışmasına atfedilmektedir.

Akira mangasının konusu da Astro Boy’da olduğu gibi savaş sonrası kentleşmenin izlerini taşımaktadır. Neo-Tokyo adı ile ifade edilen mekan olgusu, Japonya’nın travmatik hafızasında oluşan atom bombası sonrası resmi vurgulamaktadır. Japonya’da yıkım sonrası doğuş temasını işleyen Astro Boy ve Akira mangaları, anlatılarında, sembolik öğeler kullanarak bu temaların toplumsal etkilerini vurgulamaktadırlar. Ancak Akira Astro Boy’dan farklı olarak, yerel tarihsel deneyimin travmatik katmanlarını, eleştirel bir distopya anlatısında işlemektedir.

Dragon Ball ise, bu üç mangadan farklı olarak, Japonya'nın "Taoist" ve "Budist" düşünce sistemlerinden beslenen öğretilerini, dövüş sanatları kültürünü ve mitolojik figürlerini işlemektedir. Ana karakter olan Goku'nun hikayesinde uzak doğunun felsefesini, denge, erdem, aydınlanma vb. temaları barındırmaktadır. Hikayede vurgulanan ejder topları sembolü, sınavlardan geçerek erdemliğe ulaşma konuları, Japon mitolojisi ile örtüşen unsurlara yapılan atıftır. Bu yönüyle manga, geleneksel Japon halk hikayelerinin modern bir yansıması olarak nitelendirilebilir.

Dragon Ball'da işlenen düşünce felsefeleri, inanç unsurları Pokemon anlatısında da benzer bir şekilde işlenmiştir. Japon halkının doğayla kurduğu ilişki ve özellikle Shinto inancındaki doğa ruhlarına saygı konusu, manga niteliğinde de ele alınmıştır. Pokemon'ların hem doğadan türetilmiş yaratıklar olması hem de insanlarla kurduğu bağ, insan-doğa dengesine dair kültürel kodları vurgulamaktadır. Japon kültüründe yerel inançlar bağlamında işlenen temalar manganın küresel sürecinde de, farklı kültürlerde benzer anlamlar bulmuştur. Her bir manga örneği, Japon kültürünün farklı bir konusunu temsil etmektedir. Japonya'ya özgü anlatılan kültürel öğeler, sanat aracılığıyla küyerelleşen bir taşıyıcı işlevi görmektedir.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmada, küyerelleşmenin yerel ve küresel dinamiklerin birbirine karıştığı çok katmanlı bir süreç olarak değerlendirilmesi gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu doğrultuda, manganın Japon kültürüne sıkı sıkıya bağlı kalmakla birlikte, dünya genelinde farklı toplumlarca benimsenerek yaygınlaştığı gözlemlenmiştir. Günümüzde kültürel ürünlerin elektronik medya kanalları aracılığıyla hızla üretilip dolaşıma girdiği ve bu süreçte postmodern ile küyerel eğilimlerin belirleyici rol oynadığı dikkate alınmıştır. Ancak manga, diğer kültürel ürünlerden ayrılarak, küyerelleşme döneminde kendine has bir konum elde etmiş ve doğrudan küreselleşmenin etkisi altında şekillenmek yerine, özgün yapısını koruyarak küresel sahnede varlık göstermiştir.

Küreselleşmenin bir sonucu olarak “yerelliklerin birbirine bağlanması” ve “yerelliğin yükselmesi”, hızla yaygınlaşarak popüler hale gelmiştir. Kültürel alanda kültürel heterojenleşme olgusu görülmeye başlanmıştır. Ancak küyerelleşme, yalnızca yerel kültürleri öne çıkaran ve bir anlamda küreseli saf dışı bırakan heterojenleşme anlayışından çok daha incelikli ve yapıcı bir süreci ima etmektedir. Bu süreç, yerel ile küreselin karşılıklı etkileşimine dayanan bir kültürel alışverişi çok katmanlı dönüşümü beraberinde getirmektedir.

Araştırmada, manga çizgi romanları özelinde küyerelleşme olgusu, yerel ve küresel dinamiklerin karşılıklı etkileşimi bağlamında incelenmiş; kültürel semboller ile sembolik etkileşimcilik kuramı çerçevesinde çözümlemeler yapılmıştır. Elde edilen bulgular, küyerelleşmenin yalnızca yerel kültürleri yücelten ya da küresel olanı dışlayan bir yönelimi değil, çok katmanlı ve karşılıklı bir etkileşim sürecini içerdiğini ortaya koymuştur. Bu bağlamda, Japon manga kültürü yerel kökenlerini korurken, küresel dolaşıma girerek farklı toplumlarda benimsenmiş, yorumlanmış ve yeniden şekillendirilmiştir.

Manganın Japon kültürüne sıkı sıkıya bağlı özgün yapısı, küresel medya ağları sayesinde dünya çapında görünürlük kazanmış; ancak bu görünürlük, kültürel özünü kaybetmeden, aksine bu özü bir değer olarak sunarak gerçekleşmiştir. Kültürel küreselleşme sürecinde özellikle elektronik medya, internet ve animasyon sektörleri manga üretim ve tüketimini dönüştürmüş; bu süreçte postmodern anlatılar ve küyerel eğilimler belirleyici rol oynamıştır. Bununla birlikte, manga yalnızca küreselleşmenin pasif bir ürün değil, aynı zamanda küyerelleşmenin aktif bir taşıyıcısı olarak öne çıkmıştır.

Araştırmada yer alan “Astro Boy”, “Kaptan Tsubasa”, “Akira”, “Dragon Ball” ve Pokemon örnekleri, yalnızca Japon kültürel sembollerini değil, aynı zamanda evrensel değerleri de içselleştiren anlatılar olarak, sembolik etkileşim düzleminde bir çözümlemeye olanak sunmuştur. Bu eserlerde yer alan karakterler, mekanlar ve anlatı biçimleri; hem Japonya’nın tarihsel ve kültürel bağlamını yansıtmış hem de farklı ulusal bağlamlarda yeni anlamlarla inşa edilmiştir.

Manga üretimi, Japonya’da oldukça çeşitlenmişken; Avrupa ve Amerika gibi Batılı pazarlarda bu çeşitlilik büyük ölçüde sınırlı kalmaktadır. Bu bağlamda, Japonya’daki manga kültürü; sadece çocuklara yönelik içeriklerle değil, farklı yaş gruplarına, sosyo-kültürel yapıya ve psikolojik temalara hitap eden geniş bir tür yelpazesıyla karakterize olmaktadır. Buna karşın Batı’da yayımlanan eserler, genellikle ticari başarı potansiyeli taşıyan sınırlı bir seçkiyle temsil edilmektedir. Bu da, Batı’da manga algısının Japonya’daki zenginliğin sadece dar bir yansıması olduğu sonucunu ortaya koymaktadır.

Küyerelleşme sürecinin tarihsel gelişimi incelendiğinde, manganın Avrupa’daki görünürlüğünün özellikle 1975 sonrası belirginleştiği, televizyon yayınları ve ardından gelen basılı medya ile bu yayılımın hız kazandığı görülmektedir. 1996 sonrası dönemde medya stratejilerinde yaşanan dönüşüm, manga gibi kültürel ürünlerin dolaşıma girip biçimlerini de yeniden düzenlemiştir. Medya içeriğinin hangi kanalla, ne tür hedef kitleye sunulacağı; ürünün yapısına ve izlenen stratejiye bağlı olarak çeşitlenmiş, bu da manga anlatılarının farklı coğrafyalarda farklı biçimlerde kurgulanmasına sebep olmuştur.

Araştırmada öne çıkan önemli bir bulgu da küyerelleşmenin sadece içerik dolaşımıyla sınırlı kalmadığı; aynı zamanda üretim pratiklerinde de melezleşmeye yol açtığıdır. Özellikle Amerikan çizgi roman geleneği ile Japon manga stiline birleştiği yapılar; gerek Japon sanatçıların Batı’da üretimde bulunmaları, gerekse Batılı sanatçıların manga estetiğine yönelmesiyle harmanlanmıştır. “Euro-manga” olarak adlandırılan ve Fransa, Almanya, İtalya gibi ülkelerde üretilen eserler; manga estetiğini yerel anlatı biçimleriyle harmanlayarak yeni bir anlatı formu ortaya koymaktadır. Aynı şekilde, Güney Kore’nin “manhwa” ve Çin’in “manhua” türleri de manga etkisiyle şekillenerek küresel pazarda konumlarını güçlendirmiştir.

Manga çizgi romanları, küyerelleşmenin kültürel çoğulluk ve melezleşme gibi temel kavramlarını görünür kılan anlatılar olarak değerlendirilmektedir. Hem yerel kültürün taşıyıcısı hem de küresel etkileşimin öznesi olan manga; postmodern çağda kültürel temsil biçimlerinin nasıl dönüştüğüne dair çarpıcı bir örnek sunmaktadır.

Araştırmada elde edilen bulgular doğrultusunda, gerek akademik çalışmalara gerekse kültürel üretim süreçlerine katkı sunabilecek öneriler geliştirilmiştir.

- Alan yazına küyerelleşme ve kültürel aktarım ilişkisi üzerine yapılan çalışmaların çeşitlendirilmesi, farklı kültürel ürün türleri üzerinden de yürütülmesi önerilmektedir. Bu konuda literatürde bulunan çalışma sayısı oldukça azdır.
- Manga türleri üzerine yapılan araştırmalarda, yalnızca popülerleşmiş örnekler yerine daha az bilinen, yerel bağlamda kalmış veya alternatif anlatılar içeren manga türlerinin de incelenmesi önerilmektedir.
- Görsel İletişim Tasarımı disiplinine ait özgün çizimler, medya içerikleri, dijital tasarımlar, sinematografik eserler ile kültürel ve sanatsal üretimlerin; küyerelleşme bağlamında ve kültürel kuramlar çerçevesinde incelenmesi, disiplinlerarası kültürel analizlere katkı sunacaktır.
- Manga içeriklerinin yerelleştirme süreçlerinde yalnızca dil çevirisine odaklanmak yerine, kültürel bağlama uygun anlatım biçimleri ve stratejiler geliştirilebilir.

Çizelge 4.1. Manga örneklerinin karşılaştırmalı ve tematik farklarının gösterimi

Eser	Tematik Odaklar	Karşılaştırmalı Küyerelleşme Dinamikleri
Astro Boy	Bilim, etik, kimlik, barış, savaş sonrası travma	Japonya'nın barışçı yeniden inşası, Batı'ya karşı alternatif bir süper kahraman figürü
Kaptan Tsubasa	Spor, dostluk, rekabet, kişisel gelişim, kültürel geçiş	Japon futbolunun kitleleşmesi, global spor üzerinden yerleşmiş kimlik anlatıları
Akira	Travma, otorite, teknoloji, kentleşme, hafıza, isyan, birey-devlet çatışması	Post-nükleer Tokyo anlatısı, evrensel distopya, bellek mekanı, karşılıklı kültürel üretim
Dragon Ball	Kahramanlık, gelişim, dönüşüm, erkeklik temsili, kültürel sentez	Çin mitolojisi + Japon anlatısı + Batı popüler kültürü birleşimi, dijitalleşmeyle yayılan kültürel ikon
Pokemon	Doğa sevgisi, çocukluk evreni, evrim, estetik, toplumsal etkileşim, sembolik çatışma	Medya bütünleşmesi, katılımcı kültür, kültürel kawaii, sembol ithamları ve yeniden anlamlandırma

Çizelge 4.1'de ele alınan eserlerin tematik odakları ve küyerelleşme kavramına değindiği noktalar gösterilmiştir. Astro Boy, Japon modernleşmesi ve savaş sonrası kimlik inşasının bir sembolü olarak nükleer travmayı barışçıl bir anlatıya dönüştürmüş,

bu temalar küresel düzeyde bilim ve ilerleme idealleriyle birleşerek geniş bir izleyici kitlesine ulaşmıştır. Kaptan Tsubasa, Japon futbol kültürünün küresel sahaya taşınmasına aracılık etmiş; yerel spor coşkusu Avrupalı kulüp kurguları ve küresel futbol dinamikleriyle harmanlayarak, diasporik bağlamlarda dahi ulusal spor bilincinin pekişmesine katkı sunmuştur. Akira, Japonya'nın savaş travmasını ve modern kent distopyasını anlatıya dönüştürmüş; Batı siberpunk kültürü üzerinde önemli bir etki yaratarak, küyerelleşmenin distopik alegoriler yoluyla nasıl çok katmanlılaşabileceğini ortaya koymuştur. Dragon Ball, Japon mitolojisi ile evrensel kahramanlık ideallerini aksiyon ve mizah ekseninde kaynaştırarak küresel bir fenomen haline gelmiş; medya stratejileri sayesinde geniş kitlelere ulaşmış ve farklı kültürel bağlamlarda yeniden yorumlanmıştır. Pokemon ise Japon kawaii estetiğini ve doğa sevgisini evrensel sembolik dile dönüştürerek, çocuk kültüründe ortak bir iletişim kanalı yaratmış; ticari markalaşma sürecinde yerel temaların küresel pazarda nasıl güçlü bir şekilde temsil edilebileceğini göstermiştir.

Bu örnekler, manganın yalnızca Japon kültürel sembollerini taşımakla kalmayıp, aynı zamanda küresel değerleri de içselleştiren ve yeniden inşa eden anlatılar sunduğunu ortaya koymuştur. Böylece manganın Japon kültürüne sıkı sıkıya bağlı özgün yapısı, küresel medya ağları sayesinde dünya çapında görünürlük kazanmış; ancak bu görünürlük kültürel özünü kaybetmeden, aksine bu özü bir değer olarak sunarak gerçekleşmiştir.

Küreselleşmenin bir sonucu olarak “yerelliklerin birbirine bağlanması” ve “yerelliğin yükselmesi” hızla yaygınlaşarak popüler hale gelmiştir. Kültürel alanda kültürel heterojenleşme olgusu daha belirgin bir biçimde görülmeye başlanmıştır. Ancak küyerelleşme, yalnızca yerel kültürleri öne çıkaran ve küreseli saf dışı bırakan heterojenleşme anlayışından daha incelikli ve yapıcı bir süreci ima etmektedir. Manga örneklerinde de görüldüğü gibi bu süreç, yerel ile küreselin karşılıklı etkileşimine dayanan çok katmanlı bir kültürel dönüşümü beraberinde getirmektedir.

Araştırmada öne çıkan bir diğer bulgu da küyerelleşmenin yalnızca içerik dolaşımıyla sınırlı kalmayıp üretim pratiklerinde de melezleşmeye yol açtığıdır. Özellikle Amerikan çizgi roman geleneği ile Japon manga estetiğinin birleştiği örnekler; Japon sanatçıların Batı'da üretimde bulunmaları ve batılı sanatçıların manga stiline yönelmeleriyle çeşitlenmiştir.

Bu bağlamda manga çizgi romanları, küyerelleşmenin kültürel çoğulluk ve melezleşme gibi temel kavramlarını görünür kılan örnek anlatılar olarak değerlendirilmektedir. Hem yerel kültürün taşıyıcısı hem de küresel etkileşimin öznesi

olan manga, postmodern çağda kültürel temsil biçimlerinin nasıl dönüştüğüne dair çarpıcı bir örnek sunmaktadır.



KAYNAKÇA

- Akengin, G. & Küçükusta, O. (2020). *Çizgi Roman ve Animasyon Arası Melez Bir Tür: Hareketli Çizgi Roman Kavramı*.
- Akın, S. (2015). *Hayal kahramanları*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Akkaş, S. (2013). *Senkretizm Bağlamında Karadeniz Rock Olgusu: Grup Marsis Örneği*, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Aktan, C. C. (2002). *Yoksullukla Mücadele Stratejileri*, Hak-İş Konfederasyonu Yayınları, Ankara.
- Alicenap, Ç. T. (2012). *Japon çizgi film (anime) sanatı, Hayao Miyazaki çözümlemesi ve Türkiye örneği* Doktora Üniversitesi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Allen, J., & Massey, A. (1995). *Global Worlds. İçinde Distant Proximities* (ss. 118-152). Princeton University Press. <https://doi.org/10.1515/9780691231112-008>
- Alper, F. Ö. (2018). Bilgi ve iletişim teknolojilerinin ekonomik büyüme ve işsizlik üzerine etkisi: Seçilmiş AB ülkeleri ve Türkiye örneği. *Yasama Dergisi*, 36, 45-65.
- Al-Rodhan, N. R., & Stoudmann, G. (2006). Definitions of globalization: A comprehensive overview and a proposed definition. *Program on the geopolitical implications of globalization and transnational security*, 6(1-21).
- Anonymous. (2012). *Meet Fernando Torres' inspiration: Captain Tsubasa*. The 42. <https://www.the42.ie/meet-fernando-torres-inspiration-captain-tsubasa-710706-Dec2012/>
- Anonymous, (2017). *Meet Obada Kassoumah, the Syrian Who Translated "Tsubasa"*. Nippon.Com. <https://www.nippon.com/en/views/b00126/meet-obada-kassoumah-the-syrian-who-translated-tsubasa.html>
- Arıkan, B. A. (2025). *Dijital Dünyada Kültürel Çalışmalar*. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.15241136>
- Atasoy, F. (2020). *Küreselleşme Sürecinin Göç Olgusuna Etkisi*. Göç Sosyolojisi, Ankara: Orion, 29-53.
- Aydın, G. A. (2015). *Popüler kültür ve reklam ilişkisi: Basılı reklamlarda 14 şubat sevgililer günü*. <http://acikerisim.akdeniz.edu.tr/handle/123456789/2630>
- Aydoğan, F., & Kırık, A. M. (2012). Alternatif medya olarak yeni medya. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 18, 58-69.
- Aylin, K. (2013). Beşeri sermaye ve ekonomik büyüme ilişkisi: Yatay kesit analizi ile AB ülkeleri üzerine bir değerlendirme. *Maliye Dergisi*, 165, 241-285.

- Bainbridge, J. (2014). 'It is a Pokémon world': The *Pokémon* franchise and the environment. *International Journal of Cultural Studies*, 17(4), 399-414. <https://doi.org/10.1177/1367877913501240>
- Balcı, A. (2006). Roland Robertson, küreselleşme ve kültür. *Bilgi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1, 25-37.
- Baltacı, A. (2019). Nitel araştırma süreci: Nitel bir araştırma nasıl yapılır? *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 368-388.
- Barral, É. (2000). *Otaku-os filhos do virtual*. Senac.
- Baudrillard, J. (1998). *Simülakrlar ve simülasyon*. Dokuz Eylül Yayınları, Ankara.
- Bauman, Z. (2000). *Küreselleşme. Toplumsal Sonuçları*. Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Bayar, F. (2008). Küreselleşme kavramı ve küreselleşme sürecinde Türkiye. *Uluslararası Ekonomik Sorunlar Dergisi*, 32(4), 25-34.
- Baygül, S. (2020). Küreselleşme ve teknoloji üzerine bir değerlendirme. *Uluslararası Beşeri Bilimler ve Eğitim Dergisi*, 6(13), 395-411.
- Befu, H. (2003). Globalization Theory from the Bottom Up: Japan's Contribution. *Japanese Studies*, 23(1), 3-22. <https://doi.org/10.1080/10371390305353>
- Berndt, J. (2017). Pictures that Come to Life: The Hokusai Manga. *National Gallery of Victoria*, 21-27.
- Berndt, J. (2023). Manga as 'Popular Culture'?: Implications of English and Japanese Terminology. *Orientaliska Studier*, 174, 7-26.
- Bilic, P. (2010). How social media enforce glocalization. *Culled from: Http://Rci. Mirovni-Institut. Si/Docs/2010% 20aso, 2. http://rci.mirovni-institut.si/Docs/2010%20ASO%20text%20Bilic.pdf*
- Bouissou, J.-M. (2000). Manga goes global. *Critique internationale*, 7(1), 1-36.
- Bouissou, J.-M. (2010). Manga: A historical overview. *Manga: An anthology of global and cultural perspectives*, 17-33.
- Bouissou, J.-M. (2013). *Manga: Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*. Editions Philippe Picquier.
- Bozkurt, V. (2000). Küreselleşme: Kavram-gelişim ve yaklaşımlar. *ISGUC The Journal of Industrial Relations and Human Resources*, 2(1).
- Brenner, R. (2011). *Comics and graphic novels. İçinde Handbook of research on children's and young adult literature* (ss. 256-267). Routledge.
- Brienza, C. (2016). *Manga in America*.

- Bulbapedia. (2025, Haziran 24). *Pokémon controversies*.
https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon_controversies
- Candeli, E. (2009). L'eredità del manga. *Editoria decima arte?: contaminazioni multimediali e spericolatezze videoludiche*-(Il futuro del libro 2.0), 80-109.
- Canel, A. (2024). *Çizgi Romanların İnternet Üzerinden Yayınlarının Telif Hakkı Problemi Kapsamında İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Cantek, L. (1996). *Türkiye'de çizgi roman* (C. 58). İletişim Yayınları.
- Cantek, L. (2004). *Çizgili hayat kılavuzu*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Ceran, K., & Cantek, L. (2016). *Çizgi roman nedir. Çizgili Hayat Kılavuzu: Kahramanlar, Dergiler ve Türler*, s 28.
- Chaplin, T. G. (2022). *Ambient Athleticism: Politicizing Akira's Accelerationist Olympiad*, Yüksek Lisans Tezi, Güney Florida Üniversitesi, Florida.
- Chute, H., & Dekoven, M. (2012). *Comic books and graphic novels. The Cambridge Companion to Popular Fiction*, 175-195.
- Cohn, N. (2007). Foundations for a natural visual language grammar. *Visual and Iconic Languages Conference*.
- Cohn, N. (2012). Comics, Linguistics, and Visual Language: The Past and Future of a Field. İçinde F. Bramlett (Ed.), *Linguistics and the Study of Comics* (ss. 92-118). Palgrave Macmillan UK. https://doi.org/10.1057/9781137004109_5
- Cruz, N. L. (2016). Surviving Hiroshima: An Hermeneutical Phenomenology of Barefoot Gen by Keiji Nakazawa. *Estetyka i Krytyka*, 43(4), 9-44.
- Çakmak, D. (2014). *Küreselleşme-yerelleşme ekseninde küresel markaların web sitelerine yönelik bir analiz*, Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Çalış, M. (2023). *Hareketli Çizgi Roman Tekniklerinin İncelenmesi ve Bir Senaryo İçin Uygulama*.
- Çaycı, B., & Karagülle, A. E. (2016). *İletişimin dijitalleşmesi ve kültürel melezleşme. Global Media Journal TR Edition*, İstanbul Ticaret Üniversitesi İletişim Fakültesi, 12(6), 571-586.
- Çelik, C. (2006). Kültürel sembol sistemi olarak isimler: İsim sosyolojisine giriş. *Çukurova Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi (ÇÜİFD)*, 6(2), 39-61.
- Çelik, M. Y. (2012). Boyutları ve farklı algılarıyla küreselleşme. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 32.

- Dasig Jr, D. D., Benosa, M. C., Pahayahay, A. B., Asejo, N. R., Tadeo, C., Cervantes, M. E., Mansueto, M., Arcalas, L., & Sabado, D. C. (2017). Glocalization of technology capability in these technological constellations. *International Journal of Business and Economic Affairs*, 2(2). <https://www.ijbea.com/ojs/index.php/ijbea/article/download/58/48>
- Day, G., & Murdoch, J. (1993). Locality and Community: Coming to Terms with Place. *The Sociological Review*, 41(1), 82-111. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1993.tb02955.x>
- De la Iglesia, M. (2016). The Task of Manga Translation: Akira in the West. *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 6(1), 1.
- Debnath, K., & Kumar, N. (2022). *Postmodern Elements in Katsuhiro Ōtomo's Akira (1988)*.
- Demir, Z. (2022). Kültürlerarası İletişim Bağlamında Çizgi Roman: Diary of Wimpy Kid (Saftirik Greg'in Günlüğü). *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 37, 233-251.
- Di Fratta, G., Massimino, L., Preziosi, N., Cantarelli, L., Pellitteri, M., Calderone, F., Rumor, M. A., Arianna Di Pietro-Riccardo Rosati, & Nicora, M. (2014). *Manga Academica*.
- Diacodimitri, A., & Rebecchini, F. (2021). Dōmu di Katsuhiro Otomo. Dal reale all'immaginario, l'architettura come parte integrante della narrazione. *diségno*, 9, 193-204.
- Dilek, S. E., Kaygalak, S., Lale, C., & Şanlıöz, H. K. (2015). Otel İşletmelerinde Küyerelleşme Yaklaşımı: İzmir İli Örneği. *Dokuz Eylül Üniversitesi İşletme Fakültesi Dergisi*, 16(1), 1-22.
- Dorman, F. (2024, Mayıs 1). Shockwaves and Radiation: The Lingering Japanese War Trauma In The Manga Akira. Washington College Review.
- Dräger, T., & Förster, S. (2004). *Die besten Mangas und Animes*. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130282270197641984>
- Draper, J. M. (2015). The Cool Japan Project and the Globalization of Anime and Manga in the United States, Doktora Tezi, Appalachian Eyalet Üniversitesi, Kuzey Karolina, Boone.
- Dulupçu, M. A., & Demirel, O. (2005). Globalization and internationalization. *Socrates Comenius*, 2(1).
- Duncan, R., & Smith, M. J. (2009). *The power of comics: History, form and culture*. A&C Black.
- Duran, C. Y. (2024). Türkiye'de Manga, Anime, K-Drama ve K-Pop: Toplumsal Etki ve Hayranların Deneyimleri. *Journal of Migration and Political Studies*, 2(1), 61-82.

- Edwards, N. (2013). Captain Tsubasa and the Rise of Japanese Soccer. Tofugu. <https://www.tofugu.com/japan/soccer-in-japan/>
- Efe, Y. (2019). Türkiye’de Bir Altkültür Olarak Anime ve Manga Hayranlığı, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Eisner, W. (1985). Comics & sequential art Tamarac. FL: Poorhouse Press.
- Ercansungur, D. O., & Çetin, E. (2023). Popüler Kültür ve Dijitalleşme: Yeni Medya Ekosisteminde Yakınsama ve Kitle Üzerine Sosyolojik Bir Analiz. İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 12(2), 565-584.
- Eren, S. (2007). İnanç ve sosyo-kültürel çevre etkileşimi. Cumhuriyet Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi, 11(1), 129-152.
- Esser, F., & Hanitzsch, T. (2012). *Handbook of comparative communication research*. Routledge New York.
- Feltens, F. (2020). *Hokusai: Mad About Painting*. Arts Asia Publications Ltd Kowloon Center-Suite 1309 29-39 ASHLEY RD <https://www.academia.edu/download/67306735/Hokusai.pdf>
- Firat, D. (2017). Asyanın küresel tapınağı: Japon popüler kültürü Türkiye’deki Anime ve Manga hayranları üzerine bir alan araştırması, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Foglio, A., & Stanevicius, V. (2007). Scenario of glocal marketing as an answer to the market globalization and localization. Part I: Strategy scenario and market. Vadyba/Management, 1(10), 26-38.
- Freire, F. A. M. (2020). Tradução de histórias em quadrinhos japonesas: Análise do mangá " Cavaleiros do Zodíaco" no Brasil.
- Friedman, J. (1999). Küresel Sistem, Küreselleşme ve Modernitenin Parametreleri. çev. Bülent Peker, Postmodernizm ve İslâm, Küreselleşme ve Oryantalizm içinde, ss, 82-114.
- Gelekçi, C. (2005). Türk Aydınının Küreselleşme Sürecine Bakışı. Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (HÜTAD), 2, 91-112.
- Gendron, M. (2021). *Le Manga En France*. Fransa.
- Giddens, A. (2000). *Elimizden kaçıp giden dünya*. Baskı, İstanbul: Alfa Yayınları.
- Giddens, A. (1990). *The Consequences of Modernity (Cambridge, UK, Polity)*. The Consequences of Modernity1990, Giddens.
- Giddens, A., & Pierson, C. (1998). *Conversations with Anthony Giddens: Making sense of modernity*. Stanford University Press.

- Glissant, É. (1990). *Poetics of relation*, Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Glissant, É. (2020). *Treatise on the whole-world*. Liverpool University world.
- Goldberg, A. E. (1995). *Constructions: A construction grammar approach to argument structure*. University of Chicago Press.
- Goodbrey, D. M. (2013). Digital comics – new tools and tropes. *Studies in Comics*, 4(1), 185-197. https://doi.org/10.1386/stic.4.1.185_1
- Goodbrey, D. M. (2017). The impact of digital mediation and hybridisation on the form of comics. D. Des., Hatfield: University of Hertfordshire.
- Gravett, P. (2004). *Manga: Sixty years of Japanese comics*.
- Gravett, P., & Fortunato, E. (2006). *Mangá: Como o Japão reinventou os quadrinhos*.
- Grigorescu, A., & Zaif, A. (2017). The concept of glocalization and its incorporation in global brands' marketing strategies. *International Journal of Business and Management Invention*, 6(1), 70-74.
- Güdek, N. M. (2019). *Türkiye'de 2000 Yılından Günümüze Çizgi Romanlarda Grafik Dilin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Ordu Üniversitesi, Ordu.
- Güner, A. (2024). Dijital Sanatta Küyerel Dokunuşlar. *Sanat ve Yorum*, 44, 13-21.
- Güner, A., & Gülaçtı, İ. E. (2019). Küreselleşme ve çağdaş sanat. *Akademik İncelemeler Dergisi*, 14(1), 245-274.
- Harris, B. (2020). *The Atomic Bomb and the Birth of Manga: Collective Memory in Post-WWII Japan*. https://digital.sandiego.edu/honors_theses/80/
- Horne, J. (2004). The global game of football: The 2002 World Cup and regional development in Japan. *Third World Quarterly*, 25(7), 1233-1244. <https://doi.org/10.1080/014365904200281249>
- Iwabuchi, K. (1999). *Returning to Asia: Japan in the cultural dynamics of globalisation, localisation and Asianisation*. University of Western Sydney, Nepean.
- Iwabuchi, K. (2019). Globalization, digitalization, and renationalization: Some reflections from Japanese cases. *Situations*, 12(1), 1-2.
- İçduygu, A. (1995). Çok Kültürlülük, Türkiye Vatandaşlığı Kavramı İçin Toplumsal Bir Zemin. *Türkiye Günlüğü*, 33, 117-126.
- İspir, B., Birsen, H., Binark, F. M., Özata, F. Z., Bayraktutan, G., Öztürk, M. C., & Ayman, M. (2013). *Dijital iletişim ve yeni medya*. Web-Ofset. Eskişehir.

- Jorge García Arroyo. (2021). Becoming a Global Culture: An analysis of the Manga Industry and Its Diffusion in the US and Europe (Particularly in Spain). 鹿児島県立短期大学紀要 人文・社会科学篇, 72, 1-17.
- Karagün, V., & Aras, M. S. (2022). Küreselleşme ve Bilgi Çağı. *Dicle Akademi Dergisi*, 2(1), 32-40.
- Karahüseyinoğlu, M. F. (2007). *Küreselleşme ve geleneksel Türk sporları*, Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Kaspersen, L. B. (1991). Anthony giddens: The consequences of modernity. *Politica*, 23(1), 112-114.
- Khondker, H. (1994). Globalization theory: A critical analysis. *National University of Singapore: Department of Sociology Working Paper*.
- Kıvılcım, F. (2013). Küreselleşme Kavramı Ve Küreselleşme Sürecinin Gelişmekte Olan Ülke Türkiye Açısından Değerlendirilmesi. *Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi*, 5(1), 219-230.
- Kinsella, S. (1998). Japanese subculture in the 1990s: Otaku and the amateur manga movement. *Journal of Japanese studies*, 289-316.
- Kireççi, Ü. (2018). *Çizgi romanda çeviri*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Knigge, A. C. (2004). *Alles über Comics: Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga*. Europa-Verl. <https://katalog.ub.uni-leipzig.de/Record/0-375995862>
- Kolar-Panov, D. (1996). Video and the diasporic imagination of selfhood: A case study of the croatians in Australia. *Cultural Studies*, 10(2), 288-314. <https://doi.org/10.1080/09502389600490181>
- Kolesova, E. (2012). Dragon Balls and Rugby Balls: Negotiating cultural identity on the sports field. *Keynote Papers*, 141.
- Koray, M. (2005). “Reel” Küreselleşme veya Küreselleşmenin Realitesi. *Çalışma ve Toplum*, 4(7), 11-46.
- Kraidy, M. M. (2001). From imperialism to glocalization: A theoretical framework for the Information Age. *Cyberimperialism*, 27-42.
- Kraidy, M. M. (2002). Hybridity in cultural globalization. *Communication theory*, 12(3), 316-339.
- Landman, T. (2002). *Issues and methods in comparative politics: An introduction*. routledge. <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780203133828/issues-methods-comparative-politics-todd-landman>

- Latouche, S., & Keşoğlu, T. (1993). *Dünyanın batılılaşması: Gezegimizin bir örneklemesinin anlamı, önemi ve sınırları üstüne bir deneme*. Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Lent, J. A. (2006). The richness of African cartooning: A secret far too long. *Perspectives (Nairobi, Kenya)*, 1(1), 9-40.
- Levitt, T. (1983). *The globalization of markets*. <http://edu.astutehorse.com/wp-content/uploads/2017/02/levit-globalization.pdf>
- Lievano, W. (2018). *The Anime That Inspired a Generation of Latin American Soccer Greats*. Súpercampeones. https://remezcla.com/features/sports/supercampeones-anime-soccer-latin-america-tsubasa/?utm_source.com
- Malcolm, W. (1995). *Globalization*. London: Routledge.
- Manzenreiter, W. (2008). Football diplomacy, post-colonialism and Japan's quest for normal state status. *Sport in Society*, 11(4), 414-428. <https://doi.org/10.1080/17430430802019359>
- Matsui, T. (2009). The diffusion of foreign cultural products: The case analysis of Japanese comics (manga) market in the US. *Princeton University Centre for Arts and Policy Studies Working Paper Series*, 37, 1-28.
- Matusitz, J. (2011). Disney's successful adaptation in Hong Kong: A glocalization perspective. *Asia Pacific Journal of Management*, 28, 667-681.
- Maynard, M., & Tian, Y. (2004). Between global and glocal: Content analysis of the Chinese web sites of the 100 top global brands. *Public Relations Review*, 30(3), 285-291.
- McCarthy, H. (2014). *A brief history of manga*. Ilex Press.
- McCloud, S. (2018). *Görünmez sanat Çizgi Romanı anlamak*. M. Ülgen, Çev. İstanbul: Sirtlan.
- McCloud, S., & Martin, M. (1993). *Understanding comics: The invisible art* (C. 106). Kitchen sink press Northampton, MA.
- McLean, C. A. (2024). Making an Influence: Sponsorship and Creolization on Social Media. *Reading Research Quarterly*, 59(3), 228-256.
- Mey, J. L. (1998). *Concise Encyclopedia of Pragmatics*. Amsterdam; New York. Oxford.
- Mínguez-López, X. (2014). Folktales and Other References in Toriyama's *Dragon Ball*. *Animation*, 9(1), 27-46. <https://doi.org/10.1177/1746847713519386>
- Montali, S. (2022). *Who is Captain Tsubasa, a hero to Spanish footballers?* | Football | Al Jazeera. https://www.aljazeera.com/sports/2022/10/3/who-is-captain-tsubasa-a-hero-for-spanish-footballers?utm_source.com

- Moo, W. (2025). *MANGA Plus Adds Captain Tsubasa Manga Series to Digital Service. Anime Trending | Your Voice in Anime!* https://www.anitrendz.com/news/2025/04/06/manga-plus-adds-captain-tsubasa-manga-series-to-digital-service?utm_source.com
- Morley, D., Robins, K., & Zeybekoğlu, E. (2011). *Kimlik mekânları: Küresel medya, elektronik ortamlar ve kültürel sınırlar*. Ayrıntı yayınları.
- Murdoch, H. A. (2013). Édouard Glissant's Creolized World Vision: From Resistance and Relation to Opacité. *Callaloo*, 36(4), 875-890.
- Nalbant, A. E. (2024). Dijitalleşme Sürecinde Çizgi Romanın Dönüşümü: *Webtoon. İletişim*, 119.
- Noro, A. (2016). *The Otaku Culture in Brazil: The Brazilian Manga, the Impact in the Medias and the Cultural Miscegenation Processes*. https://papers.iafor.org/wp-content/uploads/papers/acaah2016/ACAH2016_20289.pdf
- O'Riordan, T., & Jäger, J. (1996). *Politics of climate change: A European perspective*. Psychology Press.
- Otan, O. (2022). *Kültürel Değişimin Dinamiği Dijital Ve Sinema*. Medya Ve Tüketim I, 63.
- Otomo, K., & Ahokas, J. (2001). *Akira*. Dark Horse Comics.
- Öneği, M. (2015). *Küreselleşme sürecinde uygulanan küyerel pazarlama stratejilerinin tüketiciler tarafından değerlendirilmesi ve küyerel bir ürün örneği*, Yüksek Lisans Tezi, Başkent Üniversitesi, Ankara.
- Özerden, E., Guliyev, Z., & Arslan, H. (2022). Japon Manga Sanatına Uyarlamalarda Kronotopun Dönüşümü: 'Manga Shakespeare: Hamlet' örneği. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 53, 221-233.
- Öztekin, M. K. (2008). *Bir Kültürel Direniş Aracı Olarak Japon Çizgi Romanı (Manga)'nın İncelenmesi*, Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Pacina, M. D. (2024). How Jackie Chan and late 'Dragon Ball' creator Akira Toriyama inspired each other. *NextShark*. <https://nextshark.com/jackie-chan-akira-toriyama-dragon-ball-inspiration>
- Palik, E. A. (2024). *Film afişlerinin grafik tasarım ve göstergebilimsel açıdan incelenmesi: Hayao Miyazaki film afişleri örneği*, Yüksek Lisans Tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Gaziantep.
- Palmié, S. (2006). Creolization and its discontents. *Annu. Rev. Anthropol.*, 35(1), 433-456.

- Parc, J., Park, H., & Kim, K. (2023). The Lagged Development of the Korean Manhwa Industry from 1910 to the Present: The Formation of Negative Perceptions. *Archiv orientální*, 91, 169.
- Parille, K. (2022). Image over text: "Visual emphasis" and understanding comics. *Inks: The Journal of the Comics Studies Society*, 6(3), 300-308.
- Patan, İ. (2021). Vladimir Propp ve Biçimbilimsel Çözümleme Yöntemi: Being There Filmi Üzerine Bir Analiz. *İletişim ve Diplomasi*, 6, 51-77.
- Pellitteri, M. (2010). *The Dragon and the Dazzle Models, Strategies, and Identities of Japanese Imagination a European Perspectiv*. University of Hawaii Press.
- Perez-Prada, N. (2016). La «Nouvelle Manga» et autres vicissitudes de la légitimation du manga en France. *Alternative francophone*, 1(10), 67-80.
- Piercy, J. (2024). *Semboller*. Litres.
- Pilcher, T., & Brooks, B. (2005). *The essential guide to world comics*.
- Podsatiangool, W., & Jimarkon, P. (2019). Japanese manga as intercultural media of the US and Japan: A case study of Akira Toriyama's Dragon Ball. *Yayınlanmamış Doktora Tezi*, Thammasat Üniversitesi, Bangkok, Tayland.
- Potsch, E., & Williams, R. F. (2012). *Image Schemas and Conceptual Metaphor in Action Comics*. İçinde F. Bramlett (Ed.), *Linguistics and the Study of Comics* (ss. 13-36). Palgrave Macmillan UK. https://doi.org/10.1057/9781137004109_2
- Power, N. O. (2009). *God of comics: Osamu Tezuka and the creation of post-World War II manga*. Univ. Press of Mississippi.
- Poyraz, M. (2025). *Tarihsel Çizgi Romanların Türkiye Cumhuriyeti İnkılap Tarihi Ve Atatürkçülük Dersinde Kullanımı*, Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi İstanbul.
- Propp, V. I., Hasgöl, N., & Tanyel, T. (1998). *Folklor: Teori ve tarih*. Avesta.
- Rimmer, P. J. (2004). Manga World Globalization Theory Revisited. *Japanese Journal of Human Geography*, 56(6), 565-586.
- Ritzer, G. (2003). *Rethinking Globalization: Glocalization/Grobalization and Something/Nothing*. *Sociological Theory*, 21(3), 193-209. <https://doi.org/10.1111/1467-9558.00185>
- Ritzer, G. (Ed.). (2007). *The Blackwell Companion to Globalization* (1. bs). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9780470691939>
- Robertson, R. (1992). *Globalization: Social theory and global culture*. <https://www.torrossa.com/gs/resourceProxy?an=5018088&publisher=FZ7200>
- Robertson, R. (1994). *Globalisation or glocalisation? Journal of international communication*, 1(1), 33-52.

- Robertson, R., & Yolsal, Ü. H. (1999). *Küreselleşme: Toplum kuramı ve küresel kültür*. Bilim ve Sanat.
- Rodrik, D. (1998). Has Globalization Gone Too Far? *Challenge*, 41(2), 81-94. <https://doi.org/10.1080/05775132.1998.11472025>
- Romero-Jódar, A. (2013). Comic Books and Graphic Novels in their Generic Context. Towards a Definition and Classification of Narrative Iconical Texts/Comic books y novelas gráficas en su contexto genérico. Hacia una definición y clasificación de los textos icónico narrativos. *Atlantis*, 117-135.
- Rosenbaum, R. (2012). Reading Shōwa history through manga: Astro Boy as the avatar of postwar Japanese culture. *İçinde Manga and the representation of Japanese history* (ss. 40-59).
- Rosenbaum, R. (2021). *The representation of Japanese Politics in Manga*. Routledge.
- Roudometof, V. (2016). Theorizing glocalization: Three interpretations. *European Journal of Social Theory*, 19(3), 391-408. <https://doi.org/10.1177/1368431015605443>
- Salazar, N. B. (2005). Tourism and glocalization “local” tour guiding. *Annals of tourism research*, 32(3), 628-646.
- Sassen, S. (2000). Territory and Territoriality in the Global Economy. *International Sociology*, 15(2), 372-393. <https://doi.org/10.1177/0268580900015002014>
- Savaşlar, Z. (2007). Küreselleşme ve sosyal boyutu. *Yayımlanmamış Doktora Tezi. İstanbul Üniversitesi İstanbul*.
- Saxenian, A. (1996). *Regional advantage: Culture and competition in silicon valley and route 128, with a new preface by the author*. Harvard University Press.
- Schodt, F. L. (2011). *Dreamland Japan: Writings on modern manga*. Stone Bridge Press, Inc.
- Schumacher, M. (2008). Mandalas (Mandara) Especially important to Japan’s Esoteric Sects (Shingon, Tendai). *Şubat*, 4, 1995-2008.
- Sefer, H. (2022). *Yazının Çizgileşmesi: Klasiklerin Çizgi Roman Çevirisi*.
- Seigo, N. (2011). Manga-boom in Deutschland: Entstehung der Deutschen Manga-Kultur. *The Hosei University Economic Review*, 79(1), 141-154.
- Seyhan, E. C. (2015). *Superman çizgi romanlarındaki tasarım unsurlarının 1938-2014 yıllarındaki değişimleri*, Yüksek Lisans Tezi, Başkent Üniversitesi, Ankara.
- Shamsuddoha, M. (2009). Glocalization: A theoretical analysis. *Conference Of South Asian Management Forum*.

- Shibata, H. (2022). *Divergent Diasporic Engagement: Italian and Japanese Migrants in Early 20th Century Brazil*.
- Shirakawa, S., Funatsuka, M., Osawa, M., Fujita, M., & Oguni, H. (2001). A Study of the Effect of Color Photostimulation from a Cathode-ray Tube (CRT) Display on Photosensitive Patients: The Effect of Alternating Red–Cyan Flicker Stimulation. *Epilepsia*, 42(7), 922-929. <https://doi.org/10.1046/j.1528-1157.2001.042007922.x>
- Smelser, N. J. (2013). *Comparative methods in the social sciences*. Quid Pro Books.
- Sönmez, Ö. (2016). *Glocalization in international construction projects*, Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara.
- Sözbilir, M. (2009). *Nitel veri analizi*. <https://fenitay.wordpress.com/wp-content/uploads/2009/02/1112-nitel-arac59ftc4b1rmada-veri-analizi.pdf>
- Stacey, M. (1969). The myth of community studies. *The British Journal of Sociology*, 20(2), 134-147.
- Sugiyama, M., Khoo, S., & Hess, R. (2017). Grassroots Football Development in Japan. *The International Journal of the History of Sport*, 34(17-18), 1854-1871. <https://doi.org/10.1080/09523367.2017.1340881>
- Suvilay, B. (2018). *Dragon Ball: Body control and epic excess in manga and anime. Loisir et Société / Society and Leisure*, 41(2), 250-267. <https://doi.org/10.1080/07053436.2018.1482670>
- Şahin, B. (2013). *Uluslararası pazarlarda ürün stratejileri: Standardizasyon, adaptasyon ve hazır gıda sektöründe bir uygulama*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Şenol, D. (2020). *Sembolik Etkileşim*. Net Kitaplık Yayıncılık.
- Takehara, I. (2023). Philosophy, Soul, Politics and Power in Dragon Ball Z. *Independent Researcher*.
- Terpstra, K. A. (2012). *Spreading the word: Fan translations of manga in a global context*. The University of Iowa.
- Teti, M. (2019). *Con la testa e con l'anime: La critica italiana specializzata nel disegno animato giapponese dalle origini ai giorni nostri. Atti critici in luoghi pubblici: scrivere di cinema, tv e media dal dopoguerra al web.*-(Pandora comunicazione. Cinema; 7), 304-315.
- Tien, C.-Y., & Talley, P. C. (2012). Think globally, act locally”: ‘Glocalization’ in Taiwanese higher education. *International Journal of Business and Social Science*, 3(15), 124-130.

- Tobin, J. (2004). *Pikachu's global adventure: The rise and fall of Pokémon*. Duke University Press.
- Tomlinson, J., & Eker, A. (2004). *Küresellesme ve kültür*. Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Tufte, T. (1995). *How do telenovelas serve to articulate hybrid cultures in contemporary Brazil?* Department of Film and Media Studies, University of Copenhagen.
- Turani, A. (1966). *Sanat terimleri sözlüğü* (C. 23). Toplum Yayınevi.
- Ülman, B. (2001). *Uzun Süreçte Küreselleşme: Bir Sihirli Kavramı Tarihteki Yerine Koyma Denemesi. Küreselleşme ve Ulus-Devlet içinde*, Der. Meryem Koray, Yıldız Teknik Üniversitesi Stratejik Araştırmalar Merkezi Yayını, 1, 85-111.
- Varol, S. F., & Tayanç, N. K. (2017). Popüler aramalar, popüler kültür ve kültürel küreselleşme. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(1), 132-146.
- Virdil, M., & Karakuş, N. (2024). Türkçe Öğretmenlerinin Bir Popüler Kültür Ürünü Olan Mangaya Dair Görüşleri. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (Teke) Dergisi*, 13(2), 688-709.
- Voisey, H., & O'Riordan, T. (2010). *Globalization and localization. İçinde Globalism, localism and identity* (ss. 25-42). Routledge.
- Williams, M. L., & Tyree, T. C. (2019). *The "Un-quiet Queen": An Analysis of Rapper Nicki Minaj in the Fame Comic Book. İçinde Feminist theory and pop culture* (ss. 59-77). Brill.
- Yağar, F., & Dökme, S. (2018). Niteliksel araştırmaların planlanması: Araştırma soruları, örneklem seçimi, geçerlik ve güvenirlik. *Gazi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 3(3), 1-9.
- Yağlı, A. (2017). *Modern bir anlatı sanatı olarak çizgi roman*. Kriter yayınevi.
- Yağlı, A. (2024). Çizgi Romanlarda Dil ve Kültür Aktarımı. *Social Sciences Studies Journal*, 4(23), 4345-4351.
- Yaman, A. (2019). Küreselleşme süreci ve küreselleşmenin yerel kültüre etkisi. *Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi*, 44, 422-436.
- Yılmaz, K., & Horzum, M. B. (2005). Küreselleşme, bilgi teknolojileri ve üniversite. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(10), 103-121.
- Yoneyama, L. (1999). *Hiroshima traces: Time, space, and the dialectics of memory* (C. 10). Univ of California Press.
- Zanettin, F. (2008). *Comics in translation: An overview. Comics in translation*, 1-32.

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı : Nursena Besnili
Uyruğu : Türkiye Cumhuriyeti

EĞİTİM

Derece	Adı	Bitirme Yılı
Üniversite :	Hasan Kalyoncu Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı	2019-2023
Yüksek Lisans :	Hasan Kalyoncu Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı	2023-
Doktora :	-	

İŞ DENEYİMLERİ

Yıl	Kurum	Görevi
2023	OSKA	Görsel İletişim Tasarımcısı
2024	BOSSAN Hastanesi	Görsel İletişim Tasarımcısı

YAYINLAR