

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
MEDYA VE İLETİŞİM ANABİLİM DALI
MEDYA VE İLETİŞİM SİSTEMLERİ BİLİM DALI

**HAYRAN KÜLTÜRÜ VE POPÜLER KÜLTÜR
EKSENİNDE ANİMEYE BAKIŞ: ANİME İZLEYEN
HAYRANLARA DAİR BİR İNCELEME**

Yüksek Lisans Tezi

Tezi Hazırlayan:
Hale ÖZDEMİR

İstanbul, 2020

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
MEDYA VE İLETİŞİM ANABİLİM DALI
MEDYA VE İLETİŞİM SİSTEMLERİ BİLİM DALI

**HAYRAN KÜLTÜRÜ VE POPÜLER KÜLTÜR
EKSENİNDE ANİMEYE BAKIŞ: ANİME İZLEYEN
HAYRANLARA DAİR BİR İNCELEME**

Yüksek Lisans Tezi

Tezi Hazırlayan:
Hale ÖZDEMİR

Öğrenci No:
17550950005

Orcid No:
0000-0002-1789-7737

Danışman:
Dr. Öğretim Üyesi Alper DEĞERLİ

İstanbul, 2020

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Projesi olarak sunduğum “**Hayran Kültürü ve Popüler Kültür Ekseninde Animeye Bakış: Anime İzleyen Hayranlara Dair Bir İnceleme**” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmanın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını, patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım. 20/10/2020

Hale ÖZDEMİR



T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ
TEZLİ YÜKSEK LİSANS SINAV TUTANAĞI

03. / 11. / 2020

Enstitümüz *Medya ve İletişim* Anabilim Dalı *Medya ve İletişim Sistemleri* Programı yüksek lisans öğrencilerinden 17550950005 numaralı **Hale ÖZDEMİR**'in "*Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim – Öğretim Yönetmeliği*"nin ilgili maddesine göre hazırlayarak, Enstitümüze teslim ettiği "*Hayran Kültürü ve Popüler Kültür Ekseninde Animeye Bakış: Anime İzleyen Hayranlara Dair Bir İnceleme*" konulu tezini, Yönetim Kurulumuzun 27/10/2020 tarih ve 2020/30 sayılı toplantısında seçilen ve Ayazağa Yerleşkesinde toplanan biz jüri üyeleri huzurunda, Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliğinin 29. maddesinin 3. fıkrası gereğince (....) dakika süre ile aday tarafından savunulmuş ve sonuçta adayın tezi hakkında "**OYBİRLİĞİ**" ile "**KABUL**" kararı verilmiştir.

İşbu tutanak, 4 nüsha olarak hazırlanmış ve Enstitü Müdürlüğü'ne sunulmak üzere tarafımızdan düzenlenmiştir.

DANIŞMAN
Dr. Öğr. Üyesi Alper DEĞERLİ
(Beykent Üniversitesi)

ÜYE
Dr. Öğr. Üyesi Ozan GÜNEL
(Beykent Üniversitesi)

ÜYE
Dr. Öğr. Üyesi Kaya TABANLI
(Haliç Üniversitesi)

Adı ve Soyadı : Hale ÖZDEMİR
Danışman : Dr. Öğretim Üyesi Alper DEĞERLİ
Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans, 2020
Alanı : Medya ve İletişim Sistemleri
Anahtar Kelimeler : Hayran Kültürü, Popüler Kültür, Hayran Toplulukları,
Anime, Manga

ÖZ

HAYRAN KÜLTÜRÜ VE POPÜLER KÜLTÜR EKSENİNDE ANİMEYE BAKIŞ: ANİME İZLEYEN HAYRANLARA DAİR BİR İNCELEME

Anime, Japon kültüründen doğan ve kökü bu kültürün geçmişine dayanan, Japonya için manevi ve maddi anlamda önemli bir yer tutan kısa veya uzun animasyonlardır. Japonya’da animeler sadece bir animasyon olarak görülmemektedir. Animeler zaman içerisinde Japonya için önemli bir ymuşak güç olarak kullanılmaya başlanmıştır.

Anime hayranlığı sadece Japonya ile sınırlı değildir, dünyanın her yerinden anime izleyicileri/hayranları bulunur ve hayran sayısı her geçen gün artmaktadır. Bu artışın altında birtakım kavramlar mevcuttur ve anime bunlardan beslenir. Bu kavramlardan en önemli iki tanesi ‘popüler kültür’ ve ‘hayran kültürü’dür. Anime ekseninde incelendiğinde popüler kültür, hayranları kısa süreli ve çabuk tüketime yönlendirirken; hayran kültürü, sağlam temelleri olan, araştıran ve izlediklerine sadık hayranlar oluşmasını sağlar.

Bu çalışmada Türk anime izleyicilerinin, ‘hayran kültürü’nden mi, yoksa ‘popüler kültür’den mi beslendiğine odaklanılmıştır. Araştırma evreni kapsamındaki 30 Türk anime hayranının, animeye olan bakış açılarını anlayabilmek amacıyla nitel veri toplama yöntemi olan yarı yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Görüşmeler sonucunda elde edilen veriler, anime hayranlarının görüşleri doğrultusunda ‘hayran kültürü’ ve ‘popüler kültür’ kavramları üzerinden incelenmiştir. Pandemi dolayısıyla

belirlenen anime hayranlarıyla telefon üzerinden, izinleri dahilinde ses kaydı alınarak yapılan görüşmelerin deşifreleri yapılmıştır. Bu deşifreler üzerinden detaylı bir nitel veri analizi yapılmıştır.

Elde edilen bulgulara bakıldığında, araştırma evreni kapsamındaki Türk anime hayranlarının animeyi, önemli bir kültür olarak gördükleri, kendilerinden pek çok duygu buldukları ortaya çıkmıştır. Yapılan görüşmeler kapsamında anime hayranları, Türkiye’de animenin var olmasındaki en önemli sebebin ‘hayranlar’ olduğunu belirtmişlerdir. Animenin pazarlanması ve daha çok kesime hitap etmesinde popüler kültürün etkisi de hayranlar tarafından olumlanmıştır. Yapılan bu araştırma kapsamında animenin ‘hayran kültürü’nün bir ürünü olduğu sonucuna varılmıştır.

Name and Surname : Hale OZDEMİR
Supervisor : Asst. Prof. Dr. Alper DEGERLİ
Degree and Date : Master, 2020
Major : Media and Communications Systems
Key Words : Fan Culture, Popular Culture, Fan Culture, Anime, Manga

ABSTRACT

A LOOK INTO ANIME ON THE BASIS OF FANDOM AND POPULAR CULTURE: A CASE STUDY ON ANIME FANS

Animes short or long animations that originate from Japanese culture and are rooted in the history of this culture, holding an important spiritual and material place for Japan. Animes in Japan are not just viewed as animations. They have been used as important soft power for Japan for a long period of time.

Anime fascination is not limited to Japan. There are anime viewers / fans from all over the world and the number of fans is increasing day by day. There are some concepts under this amount of increase on which animes are based. The two most important concepts are 'popular culture' and 'fan culture'. When analyzed in the anime axis, popular culture leads fans to short-term and quick consumption, while the fan culture creates a well-grounded faithfulness to what fans watch.

This study focuses on the question of whether Turkish anime audiences are fed by 'fan culture' or 'popular culture'. Semi-structured interviews, which is a qualitative data collection method, were conducted in order to understand the possible perspectives of 30 Turkish anime fans within the scope of the research universe. The data obtained as a result of these interviews were analyzed through the concepts of 'fan culture' and 'popular culture' in line with the views of anime fans. Due to the ongoing pandemic, interviews with the determined anime fans were made over phone by voice recording with their permission. A detailed qualitative data analysis has been made on the deciphers.

Considering the findings obtained, it was revealed that Turkish anime fans within the scope of the research univers saw anime as an important culture and found many traces of their emotions in them. Anime fans interviewed there in stated that the most important reason for the existence of the anime in Turkey is its ‘fans’. The effect of popular culture on the marketing of anime and its appeal to more people has also been affirmed by the fans. Within the scope of this research,it was concluded that the anime is a product of ‘fan culture’.



İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	i
ABSTRACT.....	iii
ÖNSÖZ	v
ŞEKİLLER TABLOSU	x
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

KÜLTÜR, HAYRAN KÜLTÜRÜ, KÜLTÜREL KİMLİK VE TOPLUMSAL ETKİLEŞİM

1.1. Kültür: Tanımı, İşlevi ve İlgili Kavramlar	4
1.2. Hayran Kültürü	6
1.3. Popüler Kültür.....	10
1.4. Kültürel Kimlik.....	11
1.5. Toplumsal Etkileşim Kavramı	13

İKİNCİ BÖLÜM

ANİME, ANİME KÜLTÜRÜ, ANİME HAYRANLARI VE KÜRESEL KÜLTÜR

2.1. Japon Tarihi ve Kültürü	15
2.2. Manga Nedir?	18
2.3. Anime Nedir?.....	19
2.3.1. Animenin Tanımı	19
2.3.2. Anime Kültürü	22
2.4. Anime Hayranlığı	26
2.4.1. Anime Hayranları ve Hayran Kültürü.....	26
2.4.2. Anime Hayranları ve Popüler Kültür	30
2.5. Anime Hayran Topluluklarına Bir Bakış.....	32

2.5.1. Anime Hayran Toplulukları: Bir Topluluğa Ait Olma İhtiyacı	32
2.5.2. Anime Hayran Toplulukları, Hayran Kültürü ve Popüler Kültür Arasındaki İlişki.....	33
2.6. Küresel Kültür ve Anime	35
2.6.1. Küresel Kültür	35
2.6.2. Küresel Kültür ve Anime Sınırları	36

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ANİME: HAYRAN KÜLTÜRÜ MÜ, POPÜLER KÜLTÜR MÜ?

3.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi	38
3.2. Araştırmanın Yöntemi	39
3.3. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları	41
3.4. Araştırmanın Bulguları ve Analiz	42
3.5. Araştırmanın Sonuçları	94
SONUÇ	101
KAYNAKÇA	110
EKLER	118
EK-1: Araştırmada Kullanılan, Anime Hayranları İçin Hazırlanmış Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu	118
EK-2: 1 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	120
EK-3: 2 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	124
EK-4: 3 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	127
EK-5: 4 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	130
EK-6: 5 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	133
EK-7: 6 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	137
EK-8: 7 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	140
EK-9: 8 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	143
EK-10: 9 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	147
EK-11: 10 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	150
EK-12: 11 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	153

EK-13:	12 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	156
EK-14:	13 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	159
EK-15:	14 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	162
EK-16:	15 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	165
EK-17:	16 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	169
EK-18:	17 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	172
EK-19:	18 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	175
EK-20:	19 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	177
EK-21:	20 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	180
EK-22:	21 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	184
EK-23:	22 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	187
EK-24:	23 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	190
EK-25:	24 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	193
EK-26:	25 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	196
EK-27:	26 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	199
EK-28:	27 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	204
EK-29:	28 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	207
EK-30:	29 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	211
EK-31:	30 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi	214

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Astro Boy – Japon Animesi	21
Şekil 2: Betty Boop – Amerikan Animesi.....	21



GİRİŞ

Günümüzde popüler kültür insanlar üzerinde davranış ve fikir değişiklikleri oluşturabilecek önemli bir kavramdır. Popüler kültürün etkilerini günlük yaşantıda her detayda görebilmekteyken, özellikle izlenen filmler ve diziler aracılığıyla bireylerin hayatına daha çok etki etmektedir. Popüler kültürün etkileri hızlı ve geçicidir. Popüler kültürden doğan akımlar aniden ortaya çıkmakta, insanları etkisi altına almakta, yeni bir akım ortaya çıkana kadar etkilerini sürdürmekte ve sonra yok olmaktadır. Popüler kültürle ortak noktaları olan hayran kültürüyse etkilediği kişilerle duygusal olarak bağ kurmakta ve etki ettiği insanları kolektif bir amaca yöneltmektedir. İnsanlarla ürünler arasında kurulan duygusal bağ, birincil amaç olduğundan bu kültürün etkileri kalıcı izler bırakmaktadır.

Türkiye’de araştırmaya destek sağlayacak oranda anime izleyicisi bulunmaktadır. Anime, özellikle son zamanlarda popüler kültür tarafından pazarlanmakta ancak geçmişten bugüne kadar kendine has izleyici kitlesini de korumaktadır. “Hayran Kültürü ve Popüler Kültür Ekseninde Animeye Bakış: Anime İzleyen Hayranlara Dair Bir İnceleme” adlı bu çalışma bağlamında, bahsedilen konu ve buna bağlı olarak yapılan görüşmelerden elde edilen veriler sonucunda, animenin ‘hayran kültürü’nün bir ürünü mü olduğu, yoksa ‘popüler kültürün’ bir ürünü mü olduğu, hangi koldan beslendiği, izleyicileri animeye çeken sebepler ve izleyicilerin ‘anime’ye bakış açıları ortaya konulmaktadır.

Türkiye’de anime bu denli sevilmesini ve varlığını sürdürmesini hayranların ilgisine ve sevgisine mi, yoksa medyanın, animeyi hayranların önüne altın tepside sunmasına mı borçludur sorusunun cevabı bu çalışmada verilecektir. Anime, yan ürünleri fazla olan bir koldur. Yapılan araştırma kapsamında Türkiye’deki çoğu anime hayranının anime kültürünü detaylı bir şekilde yaşamak istediği ortaya çıkarılmıştır. Anime severlerin cosplay yapmak, etkinliklere, büyük çaplı yarışmalara katılmak ve bu endüstriye katkı sağlamak hakkındaki düşünceleri de Türkiye’de anime sektörünün varlığıyla ilgili önemli cevaplar vermektedir.

Bu çalışmanın hipotezini “Anime bir hayran kültürü ürünüdür.” ifadesi oluşturmaktadır. Bu hipotezi tüm detaylarıyla ortaya çıkarabilmek adına bu

alışmanın Birinci Bölümü'nde 'kültür', 'hayran kültürü', 'popüler kültür', 'kültürel kimlik', 'toplumsal etkileşim' kavramları anlatılacaktır. Bireyleri anlayabilmek için öncelikle sosyolojik olarak toplumu anlamak gerekmektedir. Bu durumda bireyin bağılı olduğu kültürün, aranan cevaba ulaşılmasında büyük önemi vardır. 'Hayran kültürü' ve 'popüler kültür' kavramları ise, hayranların animeye olan bağılılığını anlayabilmek adına önem taşımaktadır. Yine bireyleri daha iyi anlayabilmek ve onların kültürlerinin içindeki kimliklerini ve birbirleriyle olan etkileşimlerini aydınlatabilmek için 'kültürel kimlik' ve 'toplumsal etkileşim' kavramlarına değinilecektir.

Hayranların, hayranlık duyduğu ve alışmanın amacını oluşturan 'anime' kavramını anlayabilmek için bu alışmanın İkinci Bölümü'nde, ilk olarak 'Japon tarihi ve kültürü'nde değinilecektir. İkinci olarak, animenin ortaya çıkışında etkisi oldukça büyük olan 'manga'nın ne olduğuna ve nasıl ortaya çıktığından bahsedilecektir. Üçüncü olarak, hipotezin amaçlarından birini oluşturan 'animenin tanımı', 'anime kültürü' konuları detaylandırılacaktır. Dördüncü olarak, 'anime' kavramının Birinci Bölümü'nde bahsedilen 'hayran kültürü' ve 'popüler kültür'le bağlantıları ve dolaylı olarak hayranlarla olan bağı incelenenecektir. Son olarak, animenin dünyadaki yerini daha iyi anlayabilmek adına 'küresel kültürde anime ve animenin sınırları'na bu alışma kapsamında incelenenecektir.

alışmanın Üçüncü Bölümü'nde, alışmanın yöntemi, amacı, kapsamı, sınırlılıkları ve bulgularından bahsedilecektir. Bu araştırma bağlamında, 30 Türk anime izleyicisiyle niteliksel bir yöntem olan yarı yapılandırılmış görüşme gerçekleştirilmiştir. Ülkemizde de var olan pandemi dolayısıyla bu mülakat, görüşülen anime hayranlarının izniyle ses kaydı alınarak telefon üzerinden gerçekleştirilmiştir. Burada amaç; anime hayranlarıyla yapılan görüşmeleri, bu bölüme değin elde edilen tüm bilgiler ışığında analiz etmektir. Araştırma evreni kapsamında, yapılan görüşmelerde hayranlara sorulan sorular, 'anime ve aitlik hissiyatını' değerlendirmeye yöneliktir. Bu konu bağlamında bireylerin, toplum içerisinde kendilerini ifade edebilmek adına bir etikete ve sevdikleri ya da onlara dayatılan şeyler tarafından oluşturulmuş bir kimliğe ihtiyaç duyup duymadıkları konusu detaylı bir şekilde ortaya konulmaktadır. Hayran ve anime arasındaki

etkileşime değinilmektedir. Anime kültürünün Türkiye’de ‘hayran kültürü’nden mi, ‘popüler kültürden’ mi beslendiğı değeriendirilmektedir. Özellikle anime kültürünün seçilme nedeni Türkiye’de akademik anlamda literatüre katkı sağlayan kapsamlı çalışmanın az olmasına bağlıdır. Bunun yanında, anime her geçen gün daha çok tanınan ve ‘çocuk çizgi filmi’ imajından sıyrılan bir tür olmaya başlamıştır. Animeye duyulan ilginin artması da anime alanında çalışma yapma teşviğini sağlamıştır.

Çalışmanın sonuç bölümüne ise niteliksel araştırmaya ilişkin veri analizlerinde bulunulacaktır.



BİRİNCİ BÖLÜM

KÜLTÜR, HAYRAN KÜLTÜRÜ, KÜLTÜREL KİMLİK VE TOPLUMSAL ETKİLEŞİM

1.1. Kültür: Tanımı, İşlevi ve İlgili Kavramlar

Kültür, kolektif bir şekilde yaşayan insanların gündelik hayatlarında var ettikleri değerleri, gelenekleri, görenekleri ve davranışları içeren içeren bir kavramdır. Kültür, zaman içinde inşa edilmektedir. Toplumların var olabilmeleri ve varlıklarını devam ettirebilmeleri için gereklidir.

Endüstri merkezli modern kent toplumunda kültürel üretimin sektörleştiği görülmüştür. Birileri kültürel üretim alanında uzmanlaşarak kentleri dolduran, kendi kendi kültür ve eğlencelerini üretmeye zamanları ve maddi olanakları olmayan meşgul, kaygılı ve telaşlı insan yığınları için kültürel üretim yapma işini üstlenirler. Böylece bir zamanlar kendi kültürlerini yerel ve geleneksel toplumsal ortamlarında kendi yaşam pratikleri içerisinde spontan olarak üreten insanlar yeni yaşamlarında kültürü üretmek yerine satın almaya başlarlar (Güngör, 2016: 298).

İnsanlar, kitle iletişim araçlarının kullanımıyla yeni anlamlar kazanan kültür kavramlarından kendilerini uygun olanı kabul ettiler. İnsanlar, kendilerine uygun olan kültürün kurallarını benimserken, kendilerine de yabancılaşabilmektedirler. Frankfurt Okulu, buna kültürün yabancılaştırıcı etkisi adını vermektedir. Bu bağlamda kültür bireylerin kişiliğini, bireyler de kültürün oluşunu etkilemektedir. Toplum, kültür üzerinde ortak olarak kararlar almakta ve yeni değerler oluşturmaktadır.

İnsan doğası, kültürle yönetilmektedir (Storey, 2009:93). Bu sebeple kişiler davranışları, bakış açıları ve fikirleri aracılığıyla sahip oldukları kültürde kendilerine bir yer edinmek istemektedirler.

Kültür gelenekler aracılığıyla yaşatılan, âdetler üreten, toplumsal sürekliliği sağlayan, geçmişten bize yadigar kalan mirastır. Ancak her gelenek, bir önceki kültürel uygulama yorumlanarak, güncelle bağlandırılarak ve gelecek de göz önüne

alınarak düzenlenip yaşatılır. Bu nedenle kültür kolektif düşünme, örgütlenme ve birlikte yaşamanın bir yolu hâline gelmiştir. Bu kapsamda kültürün insan tarafından keşfedilmiş bir gerçeklik ve aynı zamanda bir temsil olduğunu söyleyebiliriz. Kültür, belirli bir yapı tarafından yaratılır, fiilen mevcuttur, ayrıca sürekli kendini yenilemektedir (Kartarı, 2014:29).

Kültür kendisini sürekli yenilemekte ve bu sayede toplum içerisinde kuşaktan kuşağa aktarılmaktadır. Değişmezse ve dinamizmini kaybederse topluma uyum sağlayamayacağından kendini daha fazla devam ettiremez. Kültür, toplumların kendine has normlarını ve değerlerini belirleyen bir kavramdır. Zamanla kültürü etkileyen şeyler sadece toplumlar ve bireyler olmaktan çıkmış, aynı zamanda dijital iletişim teknolojileri ve kitle iletişim araçları da olmuştur. Böylece kültürün sınırları genişlemiş, küreselleşmeye başlamıştır.

Genel bir ortak payda olan kültür, neredeyse kültürü yönetim dünyasına sokan kayıt, kataloglama ve sınıflandırma işlemlerini içermektedir. Ancak endüstriye dayanan, bununla tutarlı bir sınıflandırma, bu tür bir kültür kavramına tam olarak uygun düşmektedir (Adorno, 2007:61).

Toplum, kültürden ve kültürde yaşanan değişikliklerden etkilenmektedir. Bireylerin edindiği kimlik, izlediği filmlerden dinlediği müziklere kadar pek çok detaydan oluşmaktadır. Bireylerin kimlik oluşumunda en önemli etken, yaşadığı toplum ve o toplumun sahip olduğu kültürdür.

Çoğunlukla fabrika işçisi, küçük memur, küçük esnaf olarak çalışan, toplumun dar gelirli geniş kesimlerini oluşturan bu yeni kentli kesim yeni yaşamlarına uygun yeni pratikler geliştirerek yeni bir kültürel ortam oluştururlar (Güngör, 2016:295). İnsanların bilinç düzeyinin yükselmesi ve istenilen her şeyin daha hızlı bir şekilde elde edilmesi sonucunda bireyler kendi ideolojilerine uygun hareket etmekte ve düşüncelerini daha fazla dile getirmektedir.

Kültürün, Marshall McLuhan'ın bugün sözünü ettiği kitle iletişim araçlarındaki teknolojilerinde gelişmekte olduğu 'tek bir küresel köy' topluluğu, süper marketlerle dolu, modernleştirilmiş bir kovboy kasabası olmaktan kurtarılıp

insanın insandan, ulusların başka uluslardan korkmadığı, başkalarına düşmanlık duymadığı evrensel bir uygarlığa geçiş sürecine dönüştürülür (Oskay, 2017:111).

Kültür, küresel bir anlam taşımaya başlamıştır. Kültürel anlamda ‘küreselleşme’ küresel kültürde homojen bir dağılma anlamına gelmektedir (Lull, 2001:57).

Kültür küreselleşip çeşitlenirken bireyler de kendilerine uygun bir kültürün içinde yer almak istedi. Kültürün içerisinde alt kültür grupları da yer almaya başladı. Bir toplumda belli alt kültürel alanların süreklilik göstermesinde, toplumun geneline yayılarak o kültürün popüler kültürü durumuna gelmesinde ya da yok olup gitmesinde hiç kuşkusuz o toplumun egemen güçlerinin kendilerini hangi kültürle ilişkilendirdiklerinin etkisi büyüktür (Güngör, 2016:316).

1.2. Hayran Kültürü

Hayran kültürü, içinde bulunulan dijital çağda medya kullanıcılarının seçimlerinde aktif bir rol oynadıkları; izleyecekleri programları, dizileri, filmleri kendilerinin seçtikleri, bu yapımlarla ilgili -alana katkı sağlamak amacıyla- üretim yaptıkları ve ortak değerleri paylaşıkları diğer hayranlarla hep iletişimde oldukları bir kültürdür.

Medya kullanıcıları hem çevrimiçi platformlar aracılığıyla hem de birbirleriyle takip ettikleri yapımlar hakkında geri bildirimlerde bulunmaktadır. Geribesleme iletişimcinin iletisini alıcının gereksinimlerine ve tepkilerine uygun hâle getirmesine yardımcı olur. Hatta alıcının da iletişime katıldığı duygusuna kapılmasını da yardımcı olur. Bu bağlamda, alıcı karşı tarafa mesaj verdikçe aslında o kişiyle ya da kişilerle daha çok bağ kurmuş olmaktadır. (Fiske, 2003:40-41). Geribesleme, hayran kültürü için önemli bir kavramdır çünkü hayranlar bu sayede fikirlerini daha somut bir hâle getirip üretime katılmaktadırlar. Popüler kültür bağlamında hayranlar üretkenlik açısından değerlendirilmelidir (Fiske, 1992:37).

Hayran olmak; bir programın düzenli izleyicisi olmanın ötesinde, program içeriği hakkındaki duygu ve düşünceleri başkalarıyla paylaşmak, ortak ilgileri paylaşan diğer hayranların oluşturduğu bir topluluğa katılmak yoluyla izleme

pratiğini bir kültürel aktiviteye dönüştürmektir (Jenkins, 2006:41). Hayranlar için tüketim; üretimi, okumayı ve yazmayı getirmektedir. Hayranlar, bireysel olarak ürettikleri verileri kolektif bir şekilde devam ettirmek istemektedirler. Hayranlar, birlik içinde hareket etmekte ve yaratıcılıklarını kullanarak ortaya bir ürün çıkartmaktadırlar.

Hayranlık kavramı üçe ayrılır: Semiyotik, ifadesel ve metinsel. İlki, simgeler ve sembollerle gösterilmektedir. İkincisi, yüz yüze ya da sözlü kültür olarak ifade edilmektedir. Üçüncüsündeyse metinler üretilmekte ve hayranlar arasında aktarılmaya başlanmaktadır. Hayranlar, metinlere istedikleri şekli verebilmekte ve kendi istekleri, arzuları dahilinde genişletip daraltabilmektedir (Fiske, 1992:37).

Dijital iletişimin gelişmesiyle dergiler ya da fanzinler yerini dergilere bırakmaktadır. Hayranlar, birbirleriyle forumlar üzerinden iletişime geçmektedirler. Birbirleriyle kurdukları bu iletişim aracılığıyla sevdikleri yapımlar için kendileri de üretim gerçekleştirmektedirler. Hayran topluluklarında, hayranlar kendi kültürlerine bağlı kalarak hayran kurguları üretilip erişilebilirlik açısından hayran etkinliği sağlamaktadırlar (Bieniek, 2015:22).

Hayran kültürü tüm insanları, kendi kültürlerinin yazarı olma ve dünyayı anlamdıran ve şekillendiren anlatı akışının bir parçası olmaya davet etmektedir (Kustritz, 2011:250). Hayranların sevdikleri alan için üretimde bulunmaları ortaya popüler bir ürün çıkmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda hayran kültürü ve popüler kültür arasında karşılıklı bir etkileşim olduğu söylenebilmektedir. Hayranlık kavramı, medya metinlerinin yerleştirilmesi ve kitle kültürünün popüler kültüre dönüştürülmesinin bir yoludur (Duffett, 2013:121).

Hayranlar izledikleri, sevdikleri yapımlara kendi hikâyelerini ekleyerek kolektif eylemlerde bulunmak ve yeni ürünler ortaya koymaktadırlar. Bunu yaparken hikâye en önemli faktördür. Hikâye gündelik yaşamın bir parçasıdır ve ondan ayırt edilememektedir (Polat ve Tokgöz, 2018:3). Hayranlar, sahip oldukları kültürleri örtük veya bilinçli olarak da dahil ederek farklı kanallar aracılığıyla hikâyeler anlatmaktadırlar. Transmedya hikâye anlatıcılığının ideal biçiminde her bir yaygın araç en iyi yaptığı şeyi yapmaktadır. Böylece bir hikâye bir filmde

tanıtılmakta, tv, roman ve çizgi romanlarla genişletilmektedir; dünyası oyun oynayarak keşfedilir veya eğlence parkı cazibesi olarak cezbedilebilir (Jenkins, 2016:144).

Kültür ve hayranlık kavramları bir bütündür. Medya hem kültür hem de hayranlık kavramı üzerinde etkilidir. Ancak hayran kimliklerine sorunsuz bir şekilde sahip olunması ve bu kimliğin güvenli görüldüğü hayran topluluklarında bile bir hayranı haklı gösterme ihtiyacıyla birlikte kültürel bir savunuculuk duygusu vardır (Hills, 2002:10).

Hayranlık kültürünü göstergesel üretim (semiotic productivity), ifade edici üretim (enunciative productivity), metinsel üretim (textual productivity), hayran üretimi (fan productivity) ve kültürel sermaye edinimi (capital accumulation) başlıkları altında incelenmektedir (Fiske, 1992:37).

Fiske hayran kültürüyle ilgili Ayrımcılık ve Ayırt Etme, Verimlilik ve Katılım, Sermaye Birikimi üç kavramı öne sürmektedir. Ayrımcılık ve Ayırt Etme; popüler ayrımcılık, hayranlara sosyal kimliklerini ve kendi ilgilerini çeken işlevsel olan sosyal deneyimlerini anlama sunan metinlerin seçilmesini içermektedir. Verimlilik ve Katılım; göstergebilimi ele alır ancak bu, hayran kültüründen ziyade popüler kültürün bir özelliğidir. Sosyal kimlik ve sosyal deneyim işin içinden çıkarılmaktadır. Topluluğun oluşturulması bile bir maliyettir. Oysa hayranlar, kâr amacı gütmazler. Hayranlar sadece yeni metnin üretilmesinde sınırlı kalmaz, orijinal metine de katılmaktadır. Sermaye Birikimi; bu kavram resmî olarak hayran kültüründe yer almaktadır. Hayranların öz-nitelikleri eğitim ve kariyer seçmelerine dahil değildir. Bilgi, sadece para gibi bir güç kaynağıdır. Maddiyat, hayranların hayatında sadece koleksiyonlar için gereklidir. Örneğin; sevdikleri bir filme ya da kitaba ait nesnelerin koleksiyonunu yapmaktadırlar.

Hayranlar sahip oldukları şeylere sıkı sıkıya bağlı olduklarından endüstriler, hayranlar sayesinde piyasanın nabzını tutmakta ve üretim yapmaktadır. Bu noktada hayranlar, ekonomik anlamda da katkı sağlamaktadır. Hayranlar oldukça seçicidir. Onların ürettikleri kültürel sermaye fazlasıyla gelişmiştir ve popüler kültüre göre

açık ara öndedir. Özellikle internet, hayranların çalışmalarını güçlü kıldı ve kişisel olmaktan ziyade kolektif olmalarını sağladı (Fiske, 1990:3).

Medyanın hayranları bu kadar sevmesi, kendilerini hem maddi hem de manevi olarak geliştirme isteğinden kaynaklanmaktadır. Duygusal ekonomi; şirketleri aşk markalarına dönüştürür. Duygusal ekonomiye göre; ideal tüketici aktiftir, duygusal olarak bağlıdır ve sosyal ağdadır. Reklamı izleyip ürünü tüketmek yetmez; şirket, izleyicilerini marka topluluğunun içine davet eder. Bu tür bağlantılar aktif üretimi teşvik ederken, bu topluluklar aynı zamanda markanın bütünlüğünü korur ve şirketlerin eleştirmenleri hâline getirir (Jenkins, 2016:42).

Hayranların, medya yapımcıları ve bu sektör için çok önemli bir geri bildirim olduğu söylenebilir. Yayın ağları tarafından istenmenin, zevklerin metalaşması demek olduğunu ve bir taraftan metalaşmanın bir grubun kültürel görünürlüğünü geliştirdiğini ancak fark edilir bir ekonomik değeri olmayan grupların ise göz ardı edildiğini yani metalaştırmanın aslında bir istismar biçimi olduğunu düşünmektedir (Jenkins, 2016:96).

Hayran kültürünün medyada konumlanmasından hayranların bilgisi önemlidir. Hayranlar bu sayede kendilerine bir yer bulabilmektedirler. Bu da sosyal statü ve aidiyetin bir gösteresidir (Sagardia, 2017:69). Medyanın aktif bir şekilde kullanılmadı eski dönemlerde yapımcılara ya da medya sektöründe çalışan kişilere ulaşmak daha zorken, şu anda sadece bir video çekerek, bir etiket kullanarak ya da reklam vererek çok daha fazla kişiye ulaşılabilir olmasındır. İnternet, hayran topluluklarını medya sektörlerinin yamacından alıp herkesin görebileceği sahneye taşımıştır.

Hayranlar üretmeye devam ettikçe, medya her zaman hayran üretimlerini kendine uygun bir şekilde kullanmaya devam ettirmektedir. Hayranlar hem özel hayatlarında hem de sanal dünyalarında hayran kimliklerinin sınırlarını anlayıp bu konularda daha da istekli olmaya başladılar (Rich, 2011:122).

1.3. Popüler Kùltür

Popüler kùltür, toplumun gerçek ihtiyalarıyla ilgisi olmayan, endüstriyel ortamlarda tek bir standartta üretilen ve kitle iletişim araçları kullanılarak insanlara pazarlanan bir kùltür kavramıdır. Popüler kùltür ve tüketimin olası sonuçları olarak fazla harcama, düşük tasarruf ve yüksek kredi büyümesi gerçekleşmektedir. Ayrıca ekonomik sonuçlarının yanı sıra sosyal sonuçları da vardır (Özgen, 1961:24)

Popüler kùltür toplumun her tabakasından öğeleri içinde barındırmaktadır yani kozmopolit bir yapıya sahiptir. Bu durumdan kaynaklı olarak toplumun her kesiminden insan, popüler kùltür içerisinde kendine bir yer edinebilmektedir. Popüler kùltürle ilgili olarak egemen ve bağımlı kesimlerin bir tür buluşma alanıdır (Güngör, 2016:314).

Kitle üretim endüstrileri, her geçen gün gündemlerine daha fazla ögeyi taşımaktadırlar. Ayrıca ürettiklerini topluma sunmakta ve kullanımını yaygın bir hâle getirmektedirler. Kùltür endüstrisi aldatmacayı tüketiciye doyum diye yutturmakla kalmaz, bunun ateşinde tüketicinin zihnine ve kendisine ne sunuluyorsa onunla yetinmesi gerektiğini kazımaktadır (Adorno, 2007:75).

Popüler kùltür hızlı bir tüketim aracıdır. Çabuk ve kolay ulaşılmalıdır ve hızlıca tüketilmektedir. Popüler kùltürü tüketmenin kimlik ve anlatıların olumlu bir doğrulaması olarak görölmektedir (Dittmer ve Bos, 2019:105).

Popüler kùltürün içeriğini belirleyen öğeler; üretim hızı ve kùltür endüstrileridir. Popüler televizyonun (sinema ve tv) dünyayı görünür yapmaktadır, böylece bütün gerçekleri görünür statüsüne indirgemekte ve gerçek elde edilebilirliği yanılsamasının verip görmenin anlamak olduğunu; dünyanın objeler, şeyler ve insanların toplamı olarak görmektedir (Erdoğan, 2004:12).

Popüler kùltür, yeterince homojenleştirilmemiş, tek kalıba dökülmemiş toplumlarda olur. Bu iki durumda mümkündür. Ya sanayi kapitalizminden önceki dönemlerin toplumlarında ya da aşırı homojenleştirilmenin insanlarda yaşama şekli bırakmayacağı, bu nedenle tüketimlerini kısıcakları için sistemin genel etkinliği açısından zararlı olabilecek kadar gelişmiş, rafineleşmiş, üretkenlik düzeyi yüksek,

demokratik örgütlenmelere, kültür hayatındaki farklılıklara tahammül gösterebilen ileri ülkelerde (Oskay, 2016:155).

Popüler kültür, kendini topluma kabul ettirme noktasında hiçbir fedakârlıktan kaçınmazken (reklamlar, kampanyalar vs), kendini pazarlama ve tükettirme bakımından ise insanları harcamaktan da kendini alıkoyamaz hatta tüketmeyi bunalımın eşiğine getirir (Coşgun, 2012:841).

Popüler kültür kavramı ilk olarak Amerika’da kitle kültürü olarak tartışılmış; elit kesimin kültürüne karşı halkın kültürünü karşılamak için üretilmektedir Popüler kültür, kitle iletişim araçlarıyla sadece kitlesel pazar için üretilen, standart yaygın kültürel ürünlerin toplamını ifade etmektedir. 19. yy sonlarından itibaren endüstriyel gelişmelere paralel olarak, kapitalizm de ciddi bir ivme kazanmaktadır ve kitle iletişim araçlarını da tekeline alarak görünür olmaya başlamaktadır. Amerika, en hızlı kapitalist değişimi yaşayan ülkelerin başında gelmektedir. Kapitalizmin eğlenceden müziğe, giyimden sanata her alanda kendine bir sektör oluşturmaya başlaması nedeniyle, popüler kültür kavramı da orada kullanılmaya başlamıştır (Coşgun, 2012:841).

Popüler kültür, dinamiktir ve sürekli bir devinim içerisindedir. Popüler kültür kolektif bir kavram olarak tanımlansa da Popüler kültür günlük hayatından endişelerinden bir kaçış yolu sunmaktadır (Dittmer ve Boss, 2019:149).

Popüler kültür, bir sınıfa ait değildir. Sunduğu her şeyi yaşamın her alanında kullanarak tüketime dönüştürmektedir.

1.4. Kültürel Kimlik

Kültür, insanların dünyaya gelmesinden itibaren hem düşünce biçimlerini hem de davranışlarını yönlendirmektedir. Her insan, kendine has özelliklere sahiptir ve herkesin bir kimliği vardır. Kimlik, günlük hayatta yaptığımız her hareketimizin temelidir.

Birçok bilim insanı kimlikle ilgili farklı yorumlarda bulunmuştur. Erikson, kimliği açıklarken bilinç ve bilinç-dışı kavramlarını öne çıkarırken, Marcia kişinin

geçmişinin kimliğini oluřturmasında etkili olduėunu savunmaktadır. En temelinde, bireyler “Ben kimim?” sorusunu sorduklarında artık kimlikleri de řekillenmeye bařlamaktadır. Birey, çevreyle bir bütönlük ve etkileřim ierisinde olduėu sürece kimliğini řekillendirmeye devam etmektedir. Kimlik, Erikson’a göre ergenlik evresinde kazanılması gereken temel özellik olduėunu ve grup kimliėi, mesleki kimlik, ulusal kimlik, kültürel kimlik, cinsel kimlik gibi statülerin birleřimidir (Atak, 2011:169).

Kimlik her yerde karřılařılan ve tanımlanması zor bir terim olduėu kadar, yeni bir terim olduėunu ve popüler bir sosyal bilim terimi olarak kullanıma girmesi ancak 1950’lerde gerekleřmiřtir (Gleason, 2014:22). İnsanlar her gün, gün ierisinde sayısız etkileřimde bulunmaktadırlar. İnsanların neyi seveceėi neyden nefret edeceėi bile kimlikleri sayesinde oluřmaktadır. Kimlik, kültürel deėerlerle birleřtiėinde kültürel kimlik oluřturmaktadır. Bir gruba ait olmak, grubun iindeki birlik bütönlük duygusunu köröklemektedir.

Kitle iletiřim araçları sayesinde toplumlar daha ok bilgidenden haberdar olmaktadırlar. Bu da hem kolektif kimliėin hem de bireysel kimliėin deėiřimine sebep olmaktadır. Kimliksel belirlenim, toplumsal ve psikolojik nedenlerle bireyin kendisinin ve bařkalarının özėün niteliklerinin farkında olmasıyla yani kendi kiřisel ve toplumsal niteliklerinin bařka kiři ve toplumların niteliklerinden farklılıėının bilincine varmasıyla kendi olumsuzluėını üretmesine baėlıdır (Aka, 2005:10).

İnsanlar öteki hissetmemek iin kendilerine kültürel bir kimlik inřa etmektedirler. Bu kültürel kimlik, yařadıkları toplumdan benimsedikleri normlar ve kimliklerini oluřturdukları kiřisel özelliklerin bir bütöndür. Böylece kiřiler, kendilerine benzeyen grupların iine dahil olmaktadırlar. Kendileriyle aynı řeyleri seven, benimseyen ve o kurallara uygun davranan kiřilerin ve grupların yanında bulunurlar.

Kimliėin ortak kökenler veya ortak özelliklerin tanınmasıyla, bařka bir kiři veya gruba veya bir idealle ve bu temel üzerine kurulan dayanıřma ve sadakatin doėal bir birleřimiyle gerekleřmektedir (Mollaer, 2014:279).

Sosyal Kimlik Kuramı'na göre, farklı gruplara mensup bireylerin karşılaştığı durumlarda, taraflar olumlu sosyal kimlikler oluşturmaya çalışır. Bireyler kendilerini belirli kategorilere yerleştirir. Kendilerini bu kategoriler için üzerinde uzlaşmaya varılmış etiketlerle adlandırırlar (Tajfel ve Turner, 2014:136). Kimlik inşası temel bir faktördür ve kişinin kim olduğu bakımından kimlik inşası bir belirleyicidir (Bilgin, 2013:75). Kültürel kimlik, bireyin kendini daha rahat ifade edebilmesine, toplumda ötekileştirilmeden daha kolay var olabilmesine olanak sağlamaktadır.

Medya ürünleri, kültürel biçimlerin yaratılmasına katkıda bulunurken var olan kültürden de etkilenecek bir sosyalleşme aracına dönüşmektedir (Ertürk, 2017:344). Sanal platformlar, farklı kimliklere ve kültürlere sahip bireylerin iletişim kurmalarına aracılık etmekte ve sosyal grupların oluşmasına zemin hazırlamaktadır.

1.5. Toplumsal Etkileşim Kavramı

Toplum, ortak değerleri ve yaşam alanını paylaşan insanların ilişkilerinin tamamıdır. Etkileşim kavramıysa, bulunulan davranışlarla, konuşulan cümlelerle, sahip olunan fikirlerle karşılıklı olarak etkilenme durumudur.

Toplumsal etkileşim, gruplar hâlinde bir araya gelen bireylerin bir süre sonra grup içerisinde ortak bir tavır alış, tutum oluşturma, davranış biçimleri geliştirme gibi bir sürece girmesi, bu benzeşme grup normlarının belirlenmesine zemin hazırlaması ve böylece grup üyesi olan bireyler, grup içerisinde bu normlara göre hareket edip buna göre karar mekanizmasını işletmesi ve buna göre birtakım etkilere açık olması veya kapalı kalması gibi tavır ve davranış biçimleri ortaya koymasıdır (Güngör, 2016:93)..

Sosyal medya, toplumsal etkileşimin gerçekleştiği en önemli kanallardan biridir. Kişiler, kendilerini buradaki gruplara ait hissedebilmekte, onlarla paylaşımlarda bulunabilmekte ve istedikleri bilgiye kolayca erişim sağlayabilmektedir. Bireyler, sanal gruplara sosyal medya araçları sayesinde kolayca erişim sağlayabilmektedirler ve burada toplumsal etkileşim gerçekleştirebilmektedirler. Bu toplumsal alan birçok kişiyi barındırdığından farklı kültürel kodlar, ayrışmalar ve benzerlikler görülmektedir.

Toplumsal etkileşimin çeşitli koşullar altında nasıl ortaya çıktığıyla ilgili olarak, kitle iletişim araçlarındaki klasik mesajlar ve online yazışmalar ele alınmaktadır (Papacharissi, 2011:25). Kişilerin arasındaki iletişimde verilen ve alınan mesajlar oldukça önemlidir. Yapılan bilgi alışverişinin toplumsal etkileşimi arttırdığı söylenebilmektedir. Toplumsal etkileşim sosyolojik analizin en temel birimidir (Turner, 1988:48). Davranış olgusuna hangi yaklaşımda bakılırsa bakılsın davranış bireyin çevresiyle olan etkileşimidir. Birey ve çevresi arasındaki bu etkileşim hemen hemen hiç kesilmeyen karşılıklı bir ilişki içermektedir (Ertürk, 2017:346).

Her grup kimlik algısıyla tutarlı bir geçmiş imajı içindedir. Bu nedenle gruplar geçmişlerine seçici olarak yaklaşırlar ve mevcut kimliklerini destekleyecek öğeleri vurgularken, diğerlerini göz ardı etme eğilimindedirler. Grubun, kendi geçmişinden göz ardı ettiği veya ön plana çıkardığı öğeler günün gerekleri doğrultusunda değişebilmekte ve hatta birbirinin yerine ikame olabilmektedir. Üstelik grubun geçmişteki bazı olayları algılayış ve değerlendiriş biçimi de zaman içinde farklılık gösterebilir (Bilgin, 2013:75-76).

Grup normlarının oluşumu için gerekli koşul, ortak güdüler ve sorunları olan bireylerin belirli bir süre boyunca etkileşimde bulunmalarıdır. Birey tek başına sosyal bir norm oluşturamaz. (Ertürk, 2017:44).

Gruplar, bir amaç doğrultusunda bir araya gelmektedir. Kişiler, grup içerisindeyken gerçek kimliklerine uygun davranmak zorunda değildirler ancak gruba uygun davranması önemlidir. Grupla ortak şeylere heveslerin olması çok önemlidir. Grup içerisinde, herkesin farklı farklı kimlikleri vardır. Kimse, bir başkasıyla (benzer özellikler taşısa bile) bir olamaz, ancak grup her zaman bir bütün ve biricik olarak ele alınmaktadır.

İnternet, yabancılarla iletişim kurduğumuzda bize esas benliğimizin sunumuyla ilgili iki önemli fırsat sunar: Hem esas benliğimizin olumsuz özelliklerini açıkça söylemeyi hem de esas benliğimizin olumlu özelliklerini alçakgönüllülikle söylemeyi. Bunlar, internette yakın ilişki kurulmasını sağlar (Tosun, 2017:16).

İKİNCİ BÖLÜM

ANİME, ANİME KÜLTÜRÜ, ANİME HAYRANLARI VE KÜRESEL KÜLTÜR

2.1. Japon Tarihi ve Kültürü

Japon tarihi ve kültürü, eski ve oldukça önemli bir birikime sahiptir. Animeyi tam olarak anlayabilmek için Japonya'nın kültürel anlamda dolu bir olan geçmişini bilmek gerekmektedir. Anime sadece çocuklar için hazırlanan bir film türünü değil, Japon kültürünün tüm gelenek göreneklerini, önemli tarihi olaylarını ve coğrafi konumu sebebiyle var olan yaşanan ve yaşanabilecek doğal afetlerini de yansıtmaktadır. Japonya tarihi 3 ana bölümde incelenmektedir. Birincisi Antik, ikincisi Feodal ve üçüncüsü de Modern dönemdir. Bu üç dönem de kendi içerisinde dönemlere ayrılmaktadır. Antik Dönem'de tarım ve metal işçilikleri yani insan gücüne dayalı işler öğrenilmiştir. Feodal Dönem yoğunlukla askeri alanda çalışmaların yapıldığı bir dönem olmuştur. Modern Dönem ise endüstrileşmenin ortaya çıktığı ve hızlandığı dönemdir. Modern Dönem'in içerisinde yer alan Meiji Dönemi'nin Japonya tarihinde önemi oldukça büyüktür. Meiji Dönemi'nde Batı kaynaklı toplumsal hareketlerde artış gerçekleşmiştir. Buna bağlı olarak Japonya, Batı tehlikeleri karşısında kendilerini savunabilmek için hızlıca endüstrileşmeye başlamıştır.

Meiji Dönemi, Japon tarihinde önemli bir yere sahiptir. Bu dönemde Japonya sadece endüstri alanında değil, politik ve sosyal alanlarla da Batı ülkelerini örnek alarak büyük alıntılar yapmıştır. Japonya'nın Batı'yı örnek alan hızlı modernleşme süreci, kimliğin ve kültürün yozlaşmasına dair günümüze dek devam eden tartışmalara neden olmuştur (Şen, 2014:55). Meiji Dönemi'nde kadınlar hayatta aktif olarak rol alsalar da tam olarak istedikleri özgürlüğe kavuşamamışlardır. Kapital düzenin işleyebilmesi adına kamusal alanda ve iş hayatında aktif olarak rol almaya başlasalar da mücadele ettikleri hakların tümünü elde edememişlerdir. Bu dönemde de kadınlara düşen en büyük pay aile içerisinde olmuştur. Kadınların verdikleri mücadele Japonya'nın kendine has kültürü, gelenekleri görenekleri dışında

animelerde işlenen en önemli konulardan biri de yaşanmış ve yaşanması muhtemel doğal afetlerdir. Japonya özellikle deprem ülkesi konumundadır ve çok fazla savaş görmüşlerdir, atom bombası faciasını dahi yaşamış bir toplumdur. Japonya için önemli sayılacak iki dönem daha vardır. Bunlardan ilki, ailelerin çalışmak için büyük şehirlere gittiği ve çekirdek aile kavramının önem kazandığı Taisho Dönemi; diğer önemli dönemse ülke içi skandalların gerçekleştiği Showa Dönemi'dir.

Japonya'yı ve anime kültürünü anlamak için II. Dünya Savaşı'nı, savaşın getirdiklerini ve götürdüklerini anlayabilmek büyük önem taşımaktadır. Savaşçı bir ruha sahip olan Japonlar, sürekli düşmanın gözünün üzerinde olduğunu söylerler. Bu ruhu koruyabilmek ve güçlerini tüm dünyaya göstermek istemektedirler. Bunun için de hep çok çalışmaktadırlar. Japonya kendi değerlerini korumak için büyük çaba sarf etmiştir. Çağdaşlaşma serüvenleri, Batı'ya benzeme istekleri olsa da kendi köklerinden asla kopmamaktadırlar. Amerikalılar, sanayinin getirdikleri ve devletlerinin büyüklüğünden dolayı iyimserlik içindeydiler ve düşünmek keşfetmek için zamanları vardı. Ayrıca insanların yerini makinelerin aldığı neler olacağını merak ediyorlardı (Bondi, 2011:23). Japonya, savaştan sonra kendi yaralarını sarmıştır. Japonya halkı yaşadıklarından büyük dersler almışlar ve savaş sonrası yetişen nesile de bunları aktarmışlardır.

Japonya'nın kendine has bir kültürü, milli efsaneleri ve tarihi olayları ve kendine vardır. Japonlar, kültürlerine oldukça bağlıdır ve bu çerçeveden kolayca ayrılmazlar. Savaş esnasında, savaşla ilgili ellerinde hiçbir materyal kalmayana dek savaşır, hatta tek bir asker kalmayana kadar tüm güçlerini ortaya koyarak savaşmaktadırlar. Başarı ve istikrar onlar için büyük önem taşımaktadır. Kültürlerini uygulamak, sorumluluklarını yerine getirmek önem teşkil etmektedir. Ayrıca herhangi bir konuda başarısız olmak ve yeterince çalışmamış olmaksızın utanç duymalarına sebep olmaktadır. Samimiyet kavramı da Japonlar için oldukça önemli olsa da hislerini ve duygularını açıkça belli etmek bu kültürde çoğu zaman küçümsenir. Bu durum, ölçsüzlük olarak tanımlanmaktadır. Japonlar sanata da büyük önem vermektedirler. Japonya'da temiz ve titizlikle yapılmış her iş sanat sayılmaktadır. Japonlar, çalışkan yapıları sayesinde her işten bir sanat eseri çıkarmaktadırlar.

Japonların inancı çok Tanrılı bir dine dayanıyor, Japonya sekiz milyon Tanrı ülkesi olarak da bilinmektedir. Dinlerine bağlıdırlar ve bunu sanatlarına da yansıtmaktadırlar. Japonların birçoğu Shinto inancına göre yaşamaktadır ancak Zen inancı ve Taoizm de oldukça yaygın bir hâle gelmiştir. Japonlar, doğaya karşı da saygı duymaktadırlar. Bunun sebebi yaşadıklarından çıkardıkları derslerdir. Doğanın ne kadar kırıcı ve yıkıcı olduğunu deneyimlemişlerdir. Bu yüzden doğa onlar için önemli bir yer tutmaktadır. Ona karşı her zaman saygılı davranmaktadırlar.

Sosyolojik anlamda Japonya’da hiyerarşinin de önemli olduğu görülmektedir. Bireyler, toplumlardan bağımsız olarak düşünülmemektedir. Toplum içerisinde saygı önemli bir kavramdır. Dinen ve siyasi olarak da gelenek ve göreneklere önem vermektedirler. Doğaya gösterdikleri saygıdan dolayı hem kendi çevrelerini hem de toplumsal alanları temiz tutmaya özen göstermektedirler. Amerika’nın Japonya’yı işgal süreci boyunca Japon kültürü ve sanatı bir yeniden yapılanma sürecine girer. ABD desteğiyle ekonomi gelişirken Japon sanatçıları kısıtlamaların etkisiyle imparatorluk kültüründen uzaklaşarak Amerikan kültürü etkisine girerler (Kuloğlu, 2017:17).

Anime ve mangalarda Japonya tarihi, din, askeri, siyasi, coğrafi konum ve özellikle II. Dünya Savaşı’nın etkisi oldukça büyük olmuştur. Tüm bunların yanında animeler de çok önemli bir tema işlenmiştir: Teknoloji. Teknoloji, Japonya için büyük öneme sahiptir. Japonlar, teknolojiye çok önem vermektedirler ve gelecekte teknolojinin tüm dünyaya sahip olacağı düşüncesine hâkimdirler. Bu sebeple yaptıkları tüm animelerde bu temaya rastlanır. Teknoloji animelerde sadece olumlu olarak değil, çoğu zaman kıyametin gelişiyle de tasvir edilir.

Japonya, sıfırdan yapılanmaya giden, kendi yaralarını kendi sarmayı başarmış, hırslı ve çalışkan bir toplumdur. Yaptıkları her işi titizlikle ve her zaman bir amaç doğrultusunda yapmaktadırlar. Bu sebeptendir ki anime bu kadar önemli bir konumdadır. Anime izlemek veya manga okumak, Japonya’nın tarihine ışık tutmaktadır ve bir kültürü tamamen anlamaya yöneliktir. Animeler sadece çocuklar için hazırlanan animasyonlar değildir. Animeler, Japonya’nın suyun altında kalan ve görünmeyen kısımlarını ön plana çıkarmaktadırlar.

2.2. Manga Nedir?

Anime, kökeni ya da türü ne olursa animasyon için kullanılan bir tabirdir. Animeyi tanımlayabilmek ve bu kültürü anlayabilmek için öncelikli olarak beslendiği kökü yani manga sanatını bilmek gerekmektedir. Manga, Japonya'dan çıkan basımı ve dağıtımı yapılan çizgi romanlara denmektedir. Manganın köklerinin Kyoto'da bir tapınakta bulunan ve hayvan karikatürleri olarak tanımlanabilecek 12. yy resimlerine ve 19. yy sanatçısı Hokusai'nin eserine dayandığını iddia ettiğini söylemektedir. (Albayrak, 2017:25).

Manganın kökeni çok eskiye dayanmaktadır. Manga sözcüğünün kökeni 1978 yılında Japonya'da yayınlanan Santi Kyoden'in Shiji No Yukikai adlı eserine dayanır (Sekendiz, 2017:13). Japonya'nın Batı'nın hâkimiyetine girmesiyle manga, popüler kültür nesnesi hâline gelmiştir. Mangaları sadece eğlence amaçlı yazılmış çizgi romanlar olarak tanımlamak yanlış olacaktır. Mangalar; aile, din, siyaset, cinsiyet, teknoloji gibi konulara bile değinmektedir.

Osamu Tezuka, manga tarihinde önemli bir isimdir. Popüler kültürü beslemiş, mangalarında verdiği mesajlarında daima sevgiyi öğütlemektedir. Eserlerinde yazıdan çok görsele değinmekteydi. Kullandığı bir diğer önemli teknik de ses efektleri aracılığıyla okuyucuya sanki sinemadaymış hissini yaratmasaydı. Tezuka, Batı'dan etkilenmekteydi ancak eserlerinde her zaman Japonya'nın kendine has özelliklerini de kullanmaktaydı. Manga ve animenin 80'lerden itibaren Japon popüler kültürünün dünyada en iyi bilinen ve küresel pazarda dolaşıma giren en başarılı örneklerindendir (Şen, 2014:160). Ancak Japonya'da hazırlanan mangalar Amerika'dakilerden konu ve işleyiş biçimleri bakımından ve hedef kitleleri açısından ayrılmaktadır. Amerika'daki mangalar daha çok eğlence amaçlı yazılmaktadır, Japonya'dakiler ise çeşitli türlere ayrılmaktadır. Kız ve erkek çocukları için ayrı, yetişkinler ve çocuklar için ayrı ve konu olarak ayrı türlere ayrılmaktadır.

Manganın ortaya çıkış tarihi tam olarak bilinmemekle birlikte modern manganın başlangıç noktası Edo Dönemi'dir. Bu dönemde Ukiyo-e adı verilen Japon resim türü ortaya çıkmıştır. İnsanlar, var olduğundan beri iletişim kurmanın çeşitli yollarını aramaktadır ve her zaman hikâye anlatmak istemektedirler. Bu noktada

resim her zaman iyi bir yol olmaktadır. İnsanlar resimlerle hikâyeler anlatmakta, iletişim kurmaktadır. Bu durumda, manga için geleneksel resim sanatından yola çıkılarak oluşturulmuş, çizgi roman denilebilmektedir. Manga için Edo Dönemi, çok önemli sayılmaktadır ancak Japonlar'ın mangayı özgün bir hikâye aracına çevirmesi, 2. Dünya Savaşı'na ve Amerika'nın Japonya ilişkisine dayanmaktadır. Japonlar, hikâyeleri yorumlayıp bunu bir hikâye aracına çevirmektedirler. Bu dönemde, insanlar savaş psikolojisinden uzaklaşmak istemektedirler. Manga, insanları rahatlatmak için iyi bir kaçış yolu hâline gelmektedir. Mangalar, her kesimden insana hitap etmektedir ve konu olarak çok zengindir. Bu sebeple, mangalara duyulan ilgi her geçen gün artmıştır. Manga zaman içerisinde kitlesel bir edebiyat türü hâline gelmiş hatta sinema sektörüne yani animelere ilham olmuştur. Başka ülkelerde mangalara ulaşmak her zaman animelere ulaşmaktan daha zor olmaktadır. Bunun sebebi, animeyi özümseyebilmek için dublajlar ve altyazılarla destek sağlanırken, mangaları o ülkenin diline çevirmek daha zorlayıcıdır. 1959 yılından itibaren Japon çizgi roman endüstrisi olağanüstü bir büyüme yaşamış, ekonomideki büyüme savaş sonrası baby-boom kuşağı çocukların manga okuyabilecek yaşa gelmesi bu büyümeyi desteklemiştir (Şen, 2014:179).

2.3. Anime Nedir?

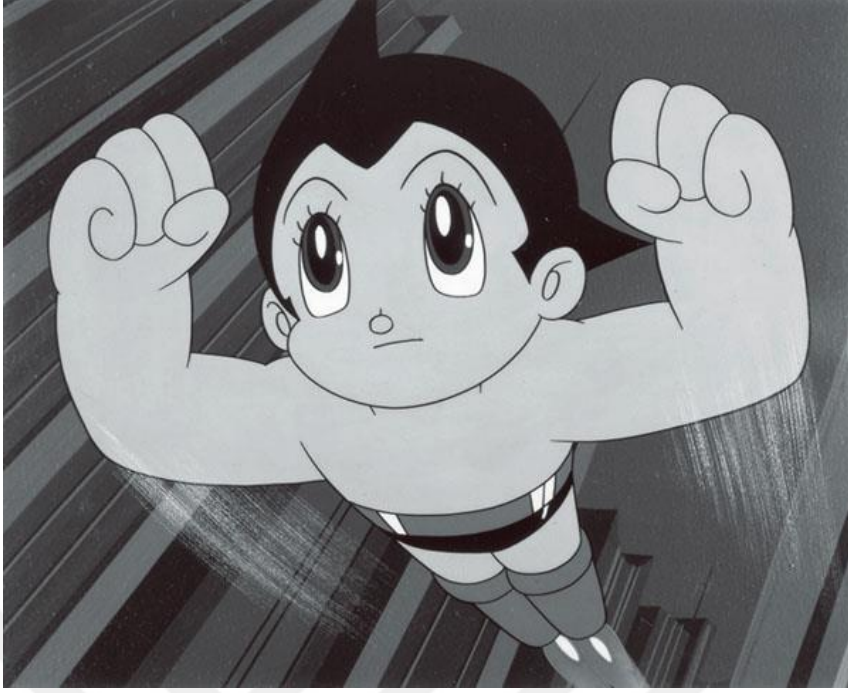
2.3.1. Animenin Tanımı

Anime kavramının kökenleri mangaya dayanmaktadır. Ancak mangaların önem kazanması da kendilerini tanıtmalarına olanak sağlayan animeler sayesinde gerçekleşmektedir. Anime için yapılan sadece animasyon olduğu tanımı yanlıştır. 1920'li yıllarda Japonya'da siyasal ve toplumsal olaylar günlük yaşamda yer almaktadır. 2. Dünya Savaşı da Japon halkı üzerinde önemli etkiler bırakmaktadır. Bu sebeple, animelerde siyasal olaylar, savaşlar, doğal afetler ve teknoloji konularına yer verilmektedir. Manga ve anime sanatında Osamu Tezuka, çok önemli bir isim olarak anılmaktadır. Batıdan gördüğü gibi yuvarlak hatlı, büyük gözlü karakterlere Japonsal öğeleri de dahil etmektedir. Tezuka, izleyicilerine daha önce hiç karşılaşmadıkları bir dünya sunmaktadır. Anime, 1960'lardan bu yana Japonya'nın en önemli kültürel öğelerindendir ve hem küresel hem de yerel olarak önemli bir iletişim şeklidir. Japonya'da titizlikle ve detaylıca yapılmış her iş birer sanat eseri

görevi görmektedir. Hikâye anlatımıysa, bir Japonya gelenekselidir. Animeler ve mangalar da bu geleneği devam ettirmektedir.

Anime için manganın limited animation tekniği kullanılarak çekilen animasyon versiyonudur. Anime, manga sanatının hareketli bir hâlidir. Limited animation, Japon animelerini Amerika'dan ayırmaktadır. Animelerde, özgünlük büyük önem taşımaktadır, orijinal mangalara sadık kalınmaktadır. Mangalarda verilen Japonya'ya has önemli değerler, aynı şekilde animelerde de verilmektedir. Anime, Japon kültüründen beslenmekte ve buraya has kültürel kodları barındırmaktadır. Ancak buna rağmen, küresel anlamda büyük önem taşımaktadır. Her kesimden, her yaş grubundan bu kadar çok hayranı olmasının en büyük sebeplerinden biri de evrensel değerlere sahip olmasıdır. Animeler, küresel anlamda insanlar arasında iletişim kurma aracılığıyla da sağlamaktadır; verdiği mesajlarla da âdeta bir köprü görevi görmektedir. Animelerde sosyolojik eleştiriler yapılmaktadır. Kültürel değerler taşımakta ve insanların temel sorunlarını ele almaktadır. Anime, ülkeler arasında yumuşak güç olarak da kullanılmaktadır. Ayrıca kültürel kimliğin oluşmasında da büyük etkiler yaratmaktadır. Hayranlar, sadece hayran olmakla kalmamakta aynı zamanda forum sitelerini kullanmakta ve animeler için üretimde yapmaktadırlar. Bu alanda en çok internet kullanılmaktadır.

Anime için önemli bir isim olan Tezuka toplumca yaşanan yıpratıcı olaylardan sonra çizgi roman aracılığıyla tüm canlılara sevgi duymayı amaçlamaktadır (Albayrak, 2017:26). Eserlerinde, insanların başına gelmesi muhtemel olan kayıp, adaletsizlik, savaşlar, teknolojinin fazla gelişmesi, doğal afetler gibi önemli konulara değinmektedir. Eserlerinde daha fazla görsel daha az yazı kullanmaktadır. Animeleri, sabit bir teknik kullanarak çekmektedir. Tezuka denildiğinde akıllara, Astro Boy gelmektedir. Astro Boy'un tasarımında Amerika'dan etkilenmektedir. Özellikle Betty Boop karakterinin kocaman gözleri Tezuka'yı etkilemiştir. Animenin gelişiminde Tezuka'nın büyük bir etkisi vardır. Elbette, Tezuka'yı da yarattığı mangalardan ayrı tutmamak gerekmektedir.



Şekil 1: Astro Boy - Japon Animesi
Kaynak: The Lost Astro Boy, Lost Planet Anime, 2015
<https://cartoonresearch.com/index.php/the-lost-astro-boy-episode/>



Şekil 2: Betty Boop – Amerikan Animesi
Kaynak: Hunt, K., “Remaking Betty Boop in the Image of a Housewife”, 2019
<http://daily.jstor.org/remaking-betty-boop-in-the-image-of-a-housewife/>

Japonya’da bilinen ilk animasyon filmler 1911 yılında Japonya hükümetinin desteğiyle Mituyo Seo tarafından küçük bir kadarıyla kurulan animasyon atölyesinde yapılmaktaydı (Gürova, 2017:42). Bu ortaya konulan ilk animasyonlar halkı milliyetçiliğe teşvik etmek ve propaganda amaçlı yapılmaktaydı. Bu tarihlerde animasyon, devlet desteğine ihtiyaç duymaktaydı. Savaş döneminde, animeler aracılığıyla yapılan propagandalar, aslında animelerin daha çok yayılmasına neden oldu. Animeler, sadece eğlence için kurgulanan animasyonlar değildir, bundan çok daha fazla anlam içermektedir. 2. Dünya Savaşı, Japonlar için büyük önem taşımaktadır. Bu yüzden animelerde Japonya’nın yeniden yapılanma sürecinde yaşadığı toplumsal olaylar da ele alınmaktadır. Japonya’nın kaderi İkinci Dünya Savaşı’nda ve sonrasında şekillenmiştir. Bu durum animelere de yansımaktadır. 1983 yılında yayınlanan Barefoot Gen ve 1988 yılında yayınlanan Grave of the Fireflies gibi anime filmlerinde net bir şekilde görülmektedir (Mutlu, 2017:76).

Deprem ve tsunami gibi doğal afetler de Japonya’yı etkilemektedir. Bu gibi olaylar da animeler için önemli bir konu oluşturmaktadır. Japonya’da toplumsal bellek önem taşımaktadır. Toplumsal bellekte yer edinmiş olayların animelerde yer aldığı görülmektedir. Anime bir iletişim ve kültürel bir aktarım yoludur. Animeyi, ekonomi ve sosyolojiden bağımsız tutmak imkânsızdır. Animeler, kültürel öğeler taşıırken popüler kültürden öğeler de taşımaktadır. Animeler, Japonya’nın hem tarihi olaylarını hem de modern yüzünü yansıtmaktadır. Japon kültürü oldukça derindir, animelerin konusunda ve karakterlerinde de bu derinlik görülmektedir. Japon halkı dine karşı derin bir inanç beslediğinde dinsel öğeleri de animelerde sık sık kullanılmaktadırlar. Animelerde mekânsal olarak da gerçek yapılar ve yapıtlar kullanılmaktadır.

2.3.2. Anime Kültürü

Manga ve animeler, 80’lerden sonra dünyada popüler kültürün en önemli kavramlarından biri hâline gelmiştir. Animeler, Japon kültüründen beslenmektedir ancak Amerikan animasyonlarının Japonya’daki etkisiyle gelişmiş bir sektör hâline gelmektedir. Anime, 60’lardan itibaren Japonya için önemli bir kavramdır ve en önemli film endüstrilerinden birini oluşturmaktadır. Animeler kolektif bir hafıza makineleridir (Elias, 2012:192). Animeler detaylı incelendiğinde kolektif hafızanın

parçası olduğu açıktır. Animelerde, Japonya’da yaşanmış olaylardan izler görülmektedir. Animeler ‘kitle kültürü’ ve yüksek kültür geleneklerinin temeli üzerine kurulan bir popüler kültür biçimidir (Napier, 2008:12).

Anime, asıl çıkışını Tezuka’nın Astro Boy adlı animesiyle yapmaktadır. 2. Dünya Savaşı’ndan sonra kablolu yayınlara Astro Boy verilmekteydi Bu sayede, anime Batı’ya açılmaya başlamaktadır. Kablolu yayınlarla birlikte Sailor Moon, Dragon Ball, Pokemon gibi animasyonlar tüm dünyaya yayıldı. Animeler, popüler kültüre televizyon aracılığıyla yayılmıştır. Bilinen ilk animasyonlar Mituyo Seo tarafından kurulan animasyon atölyelerinde tasarlanmaktadır. Toei Stüdyoları, Japon film endüstrisinde önemli bir yer tutmaktadır. 60’lı yıllarda Tezuka’nın Astro Boy’u önemli çıkışını yaptıktan ve batıya açıldıktan sonra animelerin sayısı artmaya başladı. Tezuka, Disney etkisinde olsa da Japon kültüründen asla kopmamaktadır.

Kablolu yayınlara geçilmesiyle animenin hayran kitlesini oluşturmaya başlamaktadır. 80’lerin altın yıllar olduğundan ve büyük şirketlerin finans sağladığından bahsetmektedir. Ayrıca bu yılda anime kahramanlarının oyuncularını da satışa sunulmaya başlamıştır (Gürova, 2017:46). 1990’larda ise anime için dönüm noktası olmuştur. Her ne kadar Batı’ya açılmış olsa da anime kendi kültür ve geleneklerinden hiç kopmamaktadır. Animelerde büyük gözler, uzun bacaklar ve karakteristik özelliklerdeki karakterler bulunmamaktadır. Animelerin geniş kitlelere yayılmasında, başka ülkelere yayılmasında Toei firmasının etkisi büyüktür. 60’lı yıllarda animeler, önce yerel kanallarda, ardından ulus sınırlarını aşarak uluslararası kanallarda yer almaktadır. Tek bölümlük ya da film formatında hazırlanan animeler zamanla dizilere evrilmektedir ve televizyonların vazgeçilmezlerinden biri hâline gelmiştir. Animenin özgün ve önemli bir sanat hâline gelip yayılmasında verilen emek ve titiz çalışmalar yer almaktadır. Elbette, pazarlama da önemli bir faktördür. Animeler, her kesimden kitleye hitap etmektedir ve tüm izleyicileri etkisi altına almaktadır. Günümüzde ise dijital ortamlar çok sık kullanıldığından animelere ulaşmak her zamankinden daha kolay bir hâl almaktadır.

Animelerin ortaya çıkma yolcuğunda üretimden öncesi, üretim süreci ve üretimden sonrası yer almaktadır. Üretim öncesinde, animenin uyarlanacağı eser, konu ve verdiği mesajlar araştırılmaktadır. Üretim sürecinde senaryo çizime çizim de

animasyona dönüştürülmektedir. Üretim sonrası ise animenin piyasaya dağıtılması ve pazarlanmasıdır. Bu süreçte, tüm bu görevlerde işinde uzman pek çok kişi görev almaktadır. Ayrıca animeler kendi içerisinde de türlere ayrılmaktadır. Animenin türleri şöyledir; “**Josei**, yetişkin kadınlar için hazırlanmış olup lise hayatı ve sonrasına odaklanan konulardan oluşur. **Shonen-ai**, genellikle genç kızlar için hazırlanan bir türdür. ‘Genç erkek çocuk’ anlamına gelen shonen ve ‘aşk’ anlamına gelen ai kelimelerinin birleşiminden oluşur. Genç erkek karakterler arasındaki homoseksüel ilişkiyi konu alır. **Yao**, iki yetişkin erkek arasındaki aşkı cinsel sahnelerin rahatlıkla kullanıldığı bir dilde anlatan manga ve anime türlerine denmektedir. **Shonen**, hedef kitlesi 18 yaş altı erkek çocuklar olan shonen ‘genç erkek’ anlamına gelmektedir. Genellikle kahramanlık hikâyelerini anlatır. Shonen manga ve animelerde kahraman karakterin saf kişiliği temeldir. **Seinen**, 18 yaş üzeri erkek ve kadınlara hitap eden anime ve mangalara denmektedir. Bu tür ayakları yere sağlam basan, daha ciddi konuları ele alan ve olaylara daha felsefi boyutta yaklaşabilen yapımlardır. **Shojo-ai**, ‘Genç kız’ anlamına gelen shojo ile ‘aşk’ anlamına gelen ai kelimelerinin birleşiminden oluşan, genç kızların arasındaki homoseksüel ilişki hikâyelerine odaklanan bir türdür. **Yuri**, Shojo-ai hikâyelerinin daha fazla cinsellik ve şiddet içeren türüne denmektedir. **Hentai**, Pornografik animeler olan hentailerde yaoi ve yuri öğeleri de görülebilir. Hentailerde seks ön planda olsa da devam etmekte olan komik, aksiyon dolu ya da dramatic olay örgüleri de yer alabilir.” (Mutlu, 2017:85). Animeler, güncel ve popüler olmalarının yanı sıra toplumsal belleğe bağlı olarak toplumu etkileyen önemli olayları da içermektedir. Bunlar da mahşer, festival ve ağıt olarak 3’e ayrılmaktadır. Mahşer, yıkım ve felaket senaryolarını; festival, Japon halkının sosyal ve dini yaşantılarını ve ağıt da yas tutma ve yokluğu temsil etmektedir.

1960’ların sonlarına doğru Star Wars gibi önemli filmlerin gösterime girmesiyle animelere karşı ilgi azalmaktadır. Ancak animelerin televizyonlarda yayınlanmasıyla anime yeniden önem kazanmaktadır. Hayran grupları oluşmaya başlamaktadır. Animenin önemli isimlerinden biri de Miyazaki’dır. Miyazaki’nin kurduğu Stüdyo Ghibli de anime için önemli bir stüdyodur. Miyazaki de eserlerinde hem Batılı kaynaklardan ve mekânlardan faydalandığı kadar Japon tarihi ve geleneklerinden de faydalanmaktadır. Miyazaki de eserlerinde evrensel değerlerden

ve temalardan bahsetmekte ancak Japonya'nın başından geçen siyasi, coğrafi olayları, doğal afetleri ve gelenek görenekleri temel almaktaydı. Miyazaki hayranları kendi aralarında bir grup oluşturmaktadırlar ve kendi iletişim kanalları ve iletişim şekilleri bulunmaktadır. Bu grupta, her yaşta insan bulunmaktadır. Miyazaki'yi önemli kılan bir diğer konu da animeyi sinemaya taşımış olmasıdır.

Animenin değindiği en önemli konulardan diğerleri ise değişen bedenler, syborg ve makinelerdir. Animelerde iki temel insan ötesi sunum bulunmaktadır. Teknoloji olumlu olduğu kadar olumsuz özellikleriyle yer almaktadır. Animelerde sık sık kimliksiz bireyler, devletsiz toplumlar ve insanların yerine geçmiş robotlar yer almaktadır; siborglar, robotlar ve androidler animelerde önemli bir yer tutmaktadır. Bu animelerin hayran kitlesini oluşturmak konusunda önemlidir çünkü seyircileri düşünmeye yönlendirir ve konuya bilimsellik katmaktadır. Bedenin farklı şekillerde sunulmasına imkân vermektedir. Bu gibi kavramları barındırarak, toplumun kafasında oluşan düşüncelere değinmektedir. Bunlar da aslında Japon kültüründen örneklerdir ve bu kültürden öğeler kullanarak kendi kültürünü oluşturmaktadır. Miyazaki hem yaşadığı toplumla hem de dünyayla olan eleştirilerini teknoloji üzerinden aktarmaktadır.

Animenin hayran kitlesinin artması tüm dünyayı etkilemektedir çünkü animeler 'yumuşak güç' olarak kullanılmaya başlanmıştır. Japonya, kendi kültüründe oluşturduğu bir türü başka ülkelere insanları çekmek ve belli bir ölçüde manipüle etmek için kullanmaya başlamaktadır. Animenin sadece Japonya'da değil, tüm dünyada sayıca çok fazla hayranı bulunmaktadır. Bu hayranlar, animenin anavatanı olan Japonya'yı görmek ve bu kültürü tanımak istemektedirler. Her yıl binlerce turist bu sebeple Japonya'yı ziyaret etmektedir. Sadece bununla kalmamaktadır, internet üzerinden daha fazla hayran edinmektedir. Hayranlar, kültürü tamamıyla benimsediğinden bu alana katkı sağlamak için her türlü üretimde bulunmaya hazırdırlar.

1950'li yıllarda yayınlanan animelerde toplumsal ve kültürel olaylar ana temasını oluşturmaktaydı. İlk sesli animenin Naburo Ofuji'nin 1927 yapımı Balina adlı eseridir (Gürova, 2017:44). Anime tüm dünyada büyük bir üne kavuşmaktaydı. Çünkü içeriğinde sadece eğlenceli olaylar değil, bir felsefe de barındırmaktaydı. Asıl

amacı olan eğlence için üretilmiş olsa da üslubuylar günlük olayları da içerisinde barındırmaktadır. İnsanlar, animeleri izlediğinde düşünmeye başlamaktadır ve bir ideoloji oluşturmakta veya kendi ideolojilerini geliştirmektedirler.

Animeler hem estetik olarak hem de konu olarak dünya çapında büyük önem taşımaktadır. Bu önemli sanat eserlerinin dünyaya açılmasında Toei firmasının payı büyüktür. Momotaro-Umi no Shippei'nin adlı animasyon yapılmıştır ve bu ünlü Japon halk masalının ilk uzun metrajlı Japon animasyonu olduğunu ve Berlin, Venedik, Meksika'da festivallerde yer aldığını vurgulamaktadır (Kuloğlu, 2017:56). Animeler uluslararası üne kavuşup, dünyanın her yerinden hayranlar toplamaktadır, artık vazgeçilmez bir yayın hâlini aldı. Anime 1990'lı yıllarda seri üretime bağladı ve bu alanda da oldukça büyüme gösterdi. Japon sinema pazarının Pixar ya da Disney'in işlerini yapmak için küçük olduğunu ve bu yüzden animeleri daha ucuz maliyetli şekillerde yapmaktadırlar (Macwilliams, 2008:58-59).

2.4. Anime Hayranlığı

2.4.1. Anime Hayranları ve Hayran Kültürü

Anime hayranları, anime sektörünü ayakta tutan çok önemli bir faktör olarak anılmaktadır. Anime hayranları sadece hayran olup izlemek ve karakterleri sevmekle kalmamakta, bu sektör için gereken yaratıcı düşüncelerini ve emeklerini de ortaya koymaktadır. Anime hayranları, dünyanın her yerinde mevcuttur. Japonya'da anime ulusal olarak önem taşımaktadır ve küresel boyutlardaki bu hayranlığın animeler üzerindeki güçlü bir etkisi vardır. Japon halkı, animeyi kültürel bir form olarak göstermektedirler. Japon animesini özgünleştiren şey de budur (Rich, 2011:43).

Animelerin kültürel çalışmaların ilk örnekleridir çünkü dünyanın eleştirilmesine izin vermektedirler (Annett, 2014:82). Animeler, öz-bilinçli sanatı ve motivasyon etmenini aktif biçimde yansıtan eserler olarak da anılmaktadırlar. Bu sebepten dolayı daha çok hayranı bulunmaktadır çünkü insanları düşünmeye iter ve insanlar emek harcadıkları her şeye daha çok ilgi duyup bağlanmaktadırlar. Animeler, bir performans sanatı ve artık sadece Japonya'nın değil dünya bağlamında küresel bir gelenek hâline gelmiştir. En önemli sebep, küresel pazarda dolaşıma açık

olmasıdır. Anime hayranlarının, bu denli animeye katkı sağlamaları animeleri ulus ötesi olmaya ve her geçen gün gelişmeye itmektedir. Bu sayede anime, kültürlerarası etkileşimde doğrudan bir etkiye sahip hâle gelmektedirler. Anime hayranları da kendi aralarında iletişime geçmektedirler ve bu küresel olarak bir iletişim çeşidi hâline gelmektedir.

Anime ve mangaya ilgi arttıkça hayranların tüm detayları bilmek istediğini ve bu alana katkı sağlamak istediklerini belirtmektedir (Macwilliams, 2008:66). Hayranların da katılımıyla anime sektörü daha da büyümektedir. Anime ve manga hayranlar tarafından çok fazla desteklenmektedir. Hayranlar çeviriden makale yazımına, makale yazımından animelerle ilgili belgesellere ve akademik çalışmalara kadar pek çok alanda animeye destek sağlamakta ve sektörün ayakta kalmasına yardımcı olmaktadır. Anime hayranları, bu alana gerçekten değer vermektedir. Animenin verdiği mesajlara ve sahip olduğu değerlere saygı duymaktadırlar ve bu alana verdikleri desteği büyük bir tutkuyla yapmaktadırlar.

Hayranlar birbirleriyle yakın temastadırlar. Sanal gruplarda ‘bir’ olma düşüncesi vardır. Ortak bir dil kullanırlar ve ortak sosyal medya hesaplarında var olurlar. Bu şekilde sanal topluluklar meydana gelir çünkü insanlar toplumda bir yer edinmek ve bir etikete sahip olmak isterler, böylece karşılıklı interaktif bir ilişki başlamaktadır. [Turkanime.tv](https://forum.turkanime.tv)¹ adlı Türk anime hayranlarının yer aldığı topluluğun forumlar kısmının alt başlıklarında hayranların anime sektörüne destek vermesi adına Türk Anime Çeviri Ekibi kısmı yer almaktadır. Bu alt başlıkta; tanımlanan projeler, devam eden projeler, gelecek projeler, askıya alınanlar ve taçe duyuruları yer almaktadır. Anime istek bölümlerinin, anime ve karakter anketlerinin, anime tanıtım ve incelemelerinin ve anime serileri bölüm tartışma alanının olduğu kısımlarsa Anime Genel alt başlığı altında toplanmaktadır. Mangayla ilgili bilgileri Manga Genel alt başlığı adı altında toplanmaktadır. Hayran çalışmalarının yer aldığı kısım Fansub Takımları alt başlığı altında toplanmıştır. Anime ve manga indirme siteleri Anime Manga Lie-Action Dowload başlığı altında yer almaktadır. Hayranların çalışmaları ve çalışma değerlendirmeleri Fan Kulübü başlığı altında toplanmaktadır. Japonya ve Japonca’ya dair her şey Japonya başlığı adı altında ve son olarak video

¹ <https://forum.turkanime.tv>

programları, alt yazı programları Program Deposu alt başlığı altında yer almaktadır. Bu site Türk anime hayranları için oldukça önemlidir çünkü burada hem birbirleriyle etkileşim kurmakta hem de anime endüstrisine katkı sağlamaktadırlar. Aynı zamanda Reddit² adlı sitenin anime sekmesinden de küresel anlamda tüm hayranlar birbirleriyle etkileşim kurmakta, bu site ve anime aracılığıyla farklı kültürler buluşmaktadır. Bu sitede de gelecek, geçmiş veya gösterimde olan animeler hakkında sohbet edilmekte ve anime endüstrisine katkı sağlayacak çalışmalar yapılmaktadır. Forumlar bazında değerlendirildiğinde bu siteler en önemli kaynaklardır, Facebook Anime grupları da mevcuttur ancak forum siteleri kadar aktif değildir. Aynı zamanda bu çalışma kapsamında görüşülen Türk anime hayranlarının, forumlara üyeliği olmasa bile aktif olarak takip ettikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Çevrimiçi kanallar aracılığıyla daha çok anime hayranı birbirini bulmakta ve daha çok animeye erişim sağlanmaktadır. Animelerin birleştirici bir yapısı vardır. Animeler küresel bir kültüre sahiptir çünkü başka kültürlerden insanları da kapsamaktadır (Brenner, 2007:215).

Cosplay etkinlikleri de farklı kimliklere ve culture ait insanları birleştiren ve hayranlar arasında köprü oluşturan etkenlerden biridir. Birçok anime hayranı için cosplay yapmak motivasyon, sosyal bağlantı sağlar ve yaratıcı bir süreçtir (Sagardia, 2017:31). Hayranlar, sevdikleri karakterlerin dış görünüşlerine bürünerek onlar gibi davranmakta ve diğer hayranlarla iletişim kurmaktadır. Hayranların arasında kostüm ve taklit etmek önemli değildir, önemli olan cosplayin sağladığı sosyallik ve grup olarak bu etkinliklere katılmaktır (Barajas, 2018:48).

Bu çalışma için araştırma evreni bağlamında Türk anime hayranlarına sorulan soruların cevapları göz önüne alındığında Türk anime hayranlarının izledikleri animelerin ürünlerine sahip olmak istediği söylenebilmektedir. Bu ürünler arasında figürler, kıyafetler ve çeşitli objeler bulunmaktadır. Bu durum animeyi popüler kültür eksenine çekmektedir ancak anime hâlâ hayran kültüründen beslenmektedir. Bu noktada her iki kültür birbirlerini desteklemektedir. Türkiye’de belirli mağazalar anime figürleri satılmakta ancak daha fazla çeşit e-ticaret sitelerinde bulunmaktadır.

² <http://www.reddit.com>

Anime Evim³ adlı e-ticaret sitesinde sadece anime ürünleri satılmaktadır. Bu ürünler figürler, cosplay ürünleri, dizi, film ve oyun gibi birçok alanı içermektedir. Bu internet sitesi dahilinde One Piece ve Naruto için ayrıca bir alt sekme açılmıştır. Bu da bu iki animenin ürünlerini satın almak isteyen Türk anime hayranlarının sayıca daha fazla olduğunu göstermektedir. Ayrıca anime ürünleri içeren diğer önemli bir e-ticaret sitesi de Pop Culture⁴ adlı internet sitesidir. Bu e-ticaret sitesinde de daha çok figürler üzerine yoğunlaşmış anime ürünleri satılmaktadır. İnternette satılan anime ürünleri ele alındığında sadece anime figürleri ve anime eşyaları satan fazla kaynağa ulaşılamamıştır. Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan Türk hayranlar, anime figürlerini, etkinliklerden ve fuarlardan aldıklarını belirtmişlerdir. Animeler tüketim mallarıyla ilişkilendirilmektedir (Annett, 2014:87).

Anime başta olmak üzere Japonya çıkışlı kültürel ürünleri yoğunlukla sevenler için kullanılan terimin ‘otaku’dur (Özgen, 2017:189). Otaku kavramını benimseyen bireyler, kendilerini sevdikleri animelere fazla kaptırmaktadırlar. Bu durum da bireyleri gerçek dünyadan ayırmaktadır. Bu gençler, aşırı bağlanma yaşamaktadırlar, bu da psikolojik anlamda onları zorlamaktadır. Aslında bu bireyler başı boş bir bağlanma içindelerdir. Bu alanla ilgili pek bilgileri yoktur, sadece o karakterler gibi olmak istemektedirler. Bu da bireyleri, kendi iç dünyasına döndürmekte ve dış dünyadan soyutlamaktadır. Otaku kültürünün gelişmesinde sadece animeler yoktur, onlarla birlikte hayatlara etki eden yan ürünler de vardır. Bu yan ürünler sayesinde kültürel olarak daha fazla yayılma sağlanmaktadır. Bunlar, anime kültürünü Japonya için yumuşak güç hâline getirmektedir. Ancak bu bağımlı durumun kötü bir yanı da mevcuttur. Bu aşırı bağlanma ve bireyin kendisini dış dünyadan soyutlama hâli derin psikolojik problemlere de yol açmaktadır. Japonya’da bu kültürü fazla benimsemiş olan ve kendini çevresine soyutlamış gençler, çevrelerine ve yaşadıkları topluma zarar verme eğiliminde bulunmuştur.

Animelerin Türkiye’de de çok fazla hayranı bulunmaktadır. Bunun en önemli nedeni 90’lı yıllarda animelerin Türkiye’de televizyonlarda gösterilmeye

³ <http://www.animeevim.com>

⁴ <http://www.popculture.com.tr>

başlamasıdır. Animelerin, bunca zaman küresel olarak bu kadar yayılmasında hayranlarının önemi büyüktür.

2.4.2. Anime Hayranları ve Popüler Kültür

Hayranlardan bazıları anime kavramına bu kadar özel ve derin bağlar yüklememekte ve sadece popüler kültür olarak görmektedir. Bu hayranlar, sıfırdan gerçekleştirilebilecek bir üretime katılmamaktadırlar. Animeleri sadece sevdikleri için ve çok da derin anlamlar yüklemekten izlemektedirler. Popüler kültürden beslenen hayranlar, animeler hakkında gerçek hayranların açtığı sosyal medya kanalları, forum siteleri gibi mecralardan öğrenip takip etmektedirler. Ancak bu durum, medyanın yönlendirmesiyle gerçekleştiğinden gündemden farklı herhangi bir bilgi olduğunda bu tip hayranlar konudan uzaklaşacaklardır. Manga, anime ve video oyunları Japon popüler kültürü üzerinden Japonya'yı ön plana çıkarmaktadır (Ishikura, 2013:107).

Hayran kültüründen beslenen hayranların arasında küresel bir etkileşim vardır. Bunun sebebi hepsinin ortak bir amaca sahip olmasıdır. Bu hayranlar, animeler için forumlar, yarışmalar, seminerler, online etkinlikler düzenlemektedirler. Bu etkinlikler, tüm hayranları bir araya getirmektedir. Artık internetin ve çevrimiçi mecraların kullanımının aktif olmasından dolayı, sosyal medya ve forum siteleri, hayranların hem birbirlerinden hem de anime için düzenlenen etkinliklerden haberdar olmaları açısından oldukça büyük önem taşımaktadır.

Anime sektörü, yayılmacı bir politika izlemektedirler, her zaman küçük detayları bir basamak olarak kullanıp daha geniş alanlara yayılmaktadır. Japonya'da animasyonun güçlü ticari ve sanatsal potansiyel içeren bir alan olabileceği anlaşılmaktadır (Napier, 2008:29). Animelerin dünyaya bu kadar yayılmasında ve hayranların bu denli ilgisini çekmesindeki çok önemli bir sebep de evrensel konulara değiniyor olmasıdır.

Popüler kültürde anime hayranları ise sadece tüketim üzerine yoğunlaşmaktadır. Onlara sunulan anime filmlerini, karakterlerini, etkinliklerini sadece tüketmektedirler. Önemli bir anime yönetmeni olan Miyazaki, popüler kültüre

ait bir insan olduğunu kabul etmekte, ancak düşünsel ve duygusal durumun da en az filmin içeriği kadar önemli olduğunu vurgulamaktadır (Şen, 2014:275).

Animeler, Japonya için önemli bir kültürel servettir. Kültür sürekli değişmekte ve gelişmektedir. İç ve dış etkenlere bağlı olarak kişilerin kimlikleri de değişmektedir (Burkett, 2009:18). Animelerin etkileri, bireysel ve kolektif olarak büyüktür. Bir anime severin, sevdiği anime karakteri gibi giyinmesi ya da onun hareketlerinin davranışlarına yansımaları, o hayranın kültürel kimliğinde bir değişim yaratmaktadır.

Animeler sayesinde Japonya'ya giren turist sayısı artmakta, Japonya'ya duyulan sevgi ve ilgi de buna paralel olarak artmaktadır. Japonya'da animeler sokağı olarak bilinen Akihabara adında bir bölge vardır. Burada anime severler için kafelerden animeyle ilgili eşyaların satıldığı pek çok mağaza bulunmaktadır. Burasının kurulumunda animelerin etkisi büyüktür. Anime sektöründe çalışan kişiler, anime hayranlarının yoğun ilgilerini fark etmiş ve böyle bir yer yaratmıştır.

Anime denildiğinde akıllara Kawaii Kültürü de gelmektedir. Kawaii Kültürü, 1960'larda yetişkinlere ve otoriteye karşı çıkmak için yaratılmış olsa da günümüzde şekil değiştirmiştir. Günümüzde Kawaii, daha çok animelerde yer alan sadece sevimli öğeleri barındıran bir kültüre evrilmiştir. Anime sektörü için Kawaii oldukça önemli bir kavramdır çünkü anime hayranları, anime ürünlerini Kawaii Kültürü için üretim yapan yerlerden temin edebilmektedirler. Hayranlar bu pop kültürünün bir parçası olmak için can atmaktadırlar (Macwilliams, 2008:66). Anime yapımcıları ve anime sektörü de bunun farkındadır bu sebeple, animeyle ilgili olarak sürekli yeni bir alan yaratmakta ve yeni planlamalar yapmaktadır. Bu da en iyi anime eşyaları üretmekle olmaktadır. Anime tüketim mallarıyla da büyük ölçüde ilişkilendirilmektedir (Annett, 2014:87).

Türkiye'de animenin bu kadar sevilmesinin en temel sebeplerinden biri animenin renkli dünyasının hayranları içine çekmesidir. Bu çalışma kapsamında görüşme yapılan Türk hayranlar, bu soruya büyük çoğunlukla 'renkli ve yaratıcı bir dünya' cevabını vermişlerdir. Ancak bir diğer özellik de bütünüyle olmasa dahi Türk - Japon kültüründe benzerliklerin olmasıdır. Her iki toplum da savaşçı ve gelenek

göreneklerine bağlıdır ve birçok anime de bu yansıtılmaktadır. Evrensel değerler taşıyan animeler de Türkiye’den gençleri de kendi içerisine almaktadır. Dünyanın her yerinde olduğu gibi Türkiye’de de anime severler, animeler üzerinden birbirleriyle iletişim kurmaktadır. Ancak Türkiye’de anime severlerin anime sektörü için yaptığı katkı diğer ülkelerdeki kadar çok değildir, burada animayı araç olarak kullanma isteği mevcuttur. Sosyal medya kanalları ya da arkadaş çevresinde animelerin duyulması, Türkiye’deki hayranlarda animeye hayran olma isteğini artırmaktadır.

2.5. Anime Hayran Topluluklarına Bir Bakış

2.5.1. Anime Hayran Toplulukları: Bir Topluluğa Ait Olma İhtiyacı

Bir gruba ait olma ve bir etikete ihtiyaç duyma hissi, insanlığın en eski zamanlardan beri önemli bir ihtiyacıdır. Bu ihtiyacın en önemli sebebi, bir grup / örgüt içerisindeyken kendini daha iyi ifade etmektir. İnsanlar arasında iletişimi başlatmak ve sürdürmek için etiketlere sahip olmak ya da bir gruba dahil olmak bu süreci kolaylaştırmaktadır.

İnsanlar ayrı bir kültür topluluğuna bağlıdırlar fakat bu kültürün kurallarını her zaman bilemezler (Tezcan, 2014:73). İnsanların bir gruba aitlik hissetmeleri için en önemli faktör, sahip olunan ve sahip olunmak istenen grubun değerleridir. Ortak değerlerle hareket etmek, bireylerin toplum içerisinde daha fazla söz sahibi olmalarına ve kendilerini daha rahat bir şekilde ifade edebilmelerine olanak sağlamaktadır.

İletişim, toplumsal kontrol ve denetim için son derece işlevsel bir alandır (Yaylagül, 2017:42). İktidar bu sayede insanları gruplar hâlinde görebilmekte ve istendik veya istenmedik durumlarda müdahalelerini daha kolay yapabilmektedir.

İletişim kaynaklarının gelişmesiyle toplumsal etkileşim de artmaktadır. Dünya küreselleştikten dolayı insanlar kolayca bir araya gelebilmekte ve kendilerine uygun topluluklara dahil olabilmektedirler. Elektriksel medya iletişim çağıyla birlikte yirminci yüzyıl yeni bir yeniden kabileleşme çağını müjdelemiştir. Telefon, televizyon ve internet gibi teknolojiler yerküreyi büzerek insanları

birbirlerine yakınlaştırmıştır. McLuhan'ın bir diğer ünlü deyişinin ardındaki esin budur; 'küresel köy' (Laughey, 2010:28-29).

Dijital ortamda iletişim kurmanın bazı olumlu ve olumsuz sonuçları bulunmaktadır. Yüz yüze görüşmek ve iletişim kurmak her zaman daha ideal olsa da bu bazen mümkün olmamaktadır. Dijital iletişim kanallarının bazıları kişilere gerçek kimliklerini gizleyerek iletişim kurma imkanını getiriyor. Bu imkan bir yandan kişiler arası ilişkilerde aldatma ve yalan söyleme sorunlarını getirirken, bir yandan da bazı kişilere yüz yüze ortamlarda ifade edemedikleri gerçek kimliklerini yansıtmaya, kendilerini daha açık ve doğru bir biçimde ifade etme fırsatlarını vermektedir (Tosun, 2017:5).

2.5.2. Anime Hayran Toplulukları, Hayran Kültürü ve Popüler Kültür İlişkisi

Anime hayran toplulukları, anime seven insanlar için toplumda önemli bir yer tutmaktadır. Anime; dünyanın her yerinden ve farklı kültürden insanları birleştiren bir kültürdür. Kim olduğumuz ve nereden geldiğimiz konusunda iyi bir hikâye oluştururken tıpkı bir senaryo yazarının yapacağı gibi hayat hikâyemizi düzeltme ve şekillendirmenin cazibesi neredeyse karşı koyulamazdır (Keyes, 2017:235).

Hayran kültürü, bireylerin duygularıyla inşa ettiği bir kültür türüdür ve hızlı bir tüketim mümkün değildir. İzlenen animenin üzerinden seneler geçse de animeyle duygusal bağ kurmuş kişiler, o animeye karşı olan hislerinden vazgeçemez. Kolektif bir duygu yoğunluğu mevcuttur ve bu noktada ortaya bir topluluğa ait olma hissi çıkmaktadır. Burada ortak değerler yüzeye çıkmaktadır ve hayranlar, bu ortak değerler karşısında, başka herhangi bir sıfatı dikkate almaksızın yeni insanlarla iletişim kurmakta, aralarında duygusal bağ oluşturmakta ve ortak çıkarlar doğrultusunda hareket etmektedir.

Hayranlık kavramının büyük ölçüde internet tabanlı olduğu belirtilmektedir (Niehusmann, 2009:30). İnterneti kullanarak hayranların bir araya gelmesi çok daha muhtemeldir çünkü dünyanın her yerinde anime hayranları ve toplulukları vardır. Bu

durumda internet, uzak yerleri bile yakın bir hâle getirmektedir ve bütün hayranların birbirleriyle iletişimde kalmalarını sağlamaktadır.

Medyanın, hayran kültürü ve popüler kültür üzerinde etkileri oldukça fazladır. Günümüzde Netflix animeleri popüler bir hâle getirebilir. Netflix'te popüler animeler arasında ilk 10'da; Death Note, Fullmetal Alchemist, Kakegurui, Erased, The Disatrous Life of Saikik, The Seven Deadly Sins, Vampire Knight, Toradora, Sword Art Online ve One Punch Man yer almaktadır. Netflix'te popüler animeler arasında ilk 10'da yer alan bu animelerin yapım tarihleri daha yenidir. Netflix'in ilk 10'unda yer alan sıralamanın yapım tarihleri incelendiğinde 2006 ve sonrasına ait animeler olduğu görülmektedir. Netflix üzerinden anime izleyen kişilerin popüler anime yapımlarını tercih ettikleri söylenmektedir.

Hayranların anime izlemek için intertenetten indirme oranları incelendiğinde en çok indirilen ilk 10 animenin Monster, Gantz, Evangelion, My Neighbor Totoro, Cowboy Bebop, Death Note, Trigun, Dark Stalkers, Godzilla, Starship Operators olduğu sonucuna ulaşılmaktadır. Bu animelerin yapım tarihleri incelendiğinde 1994 ve sonrasına ait olduğu görülmektedir. Anime izlemek için internetten indirme yöntemini kullanan hayranların daha eski yapımlara yöneldiği ve Netflix'te yer alan popüler animelerden etkilenmediği görülmektedir.

İnternette indirilme işlemi gerçekleşen anime ve film incelemesi yapıldığında ilk 10'unda Borat 2, American Pie Presents Girls Rules, Mulan, Train to Busan, The King of Staten Island, Bill and Ted Face the Music, Extraction, Bad Boys for Life, The New Mutants, Star Wars the Rise of Skywalker filmleri yer almaktadır. Bu filmlerin 2019 ve sonrasına ait olduğu görülmektedir. Bu bağlamda anime hayranlarının internetten indirme faktörüne bağlı olmaksızın popüler yapımlardan etkilenmediği görülmektedir.

İnternette indirilen animelerin yapım tarihleriyle Netflix'te popüler olan animelerin yapım yılları ve internetten indirme işlemi sağlanan filmlerin daha yeni tarihli olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır. Bu veriler ve araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan Türk anime hayranlarının sorulara verdikleri yanıtlar göz önünde tutulduğunda animeyi televizyonlardan izleyerek öğrenmiş ve sevmiş kitlenin

izlemek istediđi anime için yaptıđı arařtırmalar dahilinde eski tarihli bile olsa bađ kurduđu animeleri izlemek istediđi ortaya çıkmıřtır.

2.6. Kresel Kltr ve Anime

2.6.1. Kresel Kltr

Gnmzde kltr, kresel boyutlarda ele alınmaktadır. Bunun en nemli sebebi, teknolojinin geliřmiř olmasıdır. Teknolojiye bađlı olarak toplumlarda kullanımı yaygınlařan kitle iletiřim araları kltr, kresel bir hle getirmektedir. Geliřen iletiřim ve bilgi teknolojileri sayesinde kltr artık evrensel bir kavramdır. Dnyanın iki u noktasında yařayan iki insan birbirleriyle kolayca iletiřim kurabilmekte ve ait oldukları kltrleri diđer tarafa aktarabilmektedir. Kltrn kresel bir hle gelmesinde medya akıřının da nemi byktr. İnternet gibi geniř bir network ađını kullanarak, farklı kltrleri dnyanın drt bir yanına yaymaktadır. Japonya, Japon kltrn bir kltr endstrisi olarak kullandı. Popler kltr seven genleri istihdam iin pratik bir zm olarak kullandı ve onları profesyonel bir anime ve manga yaratıcısı hline getirdi (Dziesinski, 2014:2).

Kltr kresel bir hle geldike ve sınırlar ortadan kalktıķa insanlar ve toplumlar da sınırlarını yitirmeye bařladılar. Japonya, animeyi en ok ekonomik pazarında kullandı. Kltr kresel bir hl aldıķa animeye ve onun yan rnlerine ulařmak daha da kolay bir hle geldi. Anime kresel pop kltrnn yaygınlařmasıyla insanların hayatında daha da ok yer almaya bařladı (Dziesinski, 2014:10).

Kltrn kresel bir hl alması popler kltr olduđu kadar hayran kltrn de byk lde etkilemektedir. Hayran kltr kavramında hayranlar, hem hayranlık duydukları alana katkıda bulunmaktadırlar hem de kolektif bazı deđerlerle o alana sıkı sıkıya bađlı kalmaktadırlar. Hayranlar gruplarla paylařtıkları zelliklerden biri de sanattır. znde hayranlıkta bir sanat formuna dayanmaktadır (Bondi, 2011:131-132). Fakat kltr kavramının kresel boyutlara ulařmasıyla bazı deđerler de deđiřkenlik gstermektedir. Dnyanın kreselleřmesiyle ve dijital

iletişimin teknolojiye bağlı olarak gelişmesiyle medya, hayran olunması gereken alanlarla ilgili olarak da yönlendirmeler yapmaktadır.

Hayranlar evrensel bu kültürel değerler içerisinde, kendi toplum değerlerine değil de küresel dünyanın, kültürün onlara sunduklarına bağlı kalmaktadırlar. Kattıkları değerler, toplumsal değerlerinden izler taşısa da yoğun miktarda küresel değerleri içermektedir. Küresel kültür homojenlik ve bütünleşmedir (Featherstone, 1990, 1). Küresel iletişim, küresel bir kültür ve küresel bir kimlik için önem taşımaktadır. Küresel kültür, uluslararası toplumlarda modernitenin getirdiği önemli bir kavramdır (Reeves, 2004:125).

Küresel kültür önemli güçlerden birini ortaya çıkarmaktadır; bir araya gelmek. Grup kültürü gezegendeki en büyük güçlerden biridir (Coyle, 2018:10).

2.6.2. Küresel Kültür ve Anime Sınırları

Animelerin tüm dünyayı etkisi altına almasında kültürün küreselleşmesinin rolü büyüktür. Anime Japonya’da, Japon kültürünü, geleneklerini ve tarihini kapsar şekilde ortaya çıkmış olsa da kısa süre içerisinde barındırdığı evrensel değerler sayesinde tüm dünyaya yayılmıştır. Dünyaya yayılmasında taşıdığı evrensel değerlerin yanı sıra, kitle iletişim araçlarının gelişmesi, yeni bir iletişim dili doğması ve en temelinde kültürün küresel bir boyuta taşınmasının etkisi önemlidir.

Animeler küresel popüler kültür aracılığıyla hayranların kimliklerini değiştirebilmek gücüne sahiptir (Williams, 2006, 18-19). Kültürün küreselleşmesi popüler kültürde, gündemin çok daha hızlı değişmesine sebep olmaktadır.

Küresel kültür, animenin gelişmesine katkı sağlamaktadır. Anime sektörü de anime hayranları da bu sayede kendilerini beslemektedirler. Anime hayran toplulukları küresel bağlantılar bulmak ve diğer hayranlar iletişim kurabilmek için çok fazla çaba sarf etmektedirler (Annet, 2014:2).

Kültürün küreselleşmesi animelerin sınırlarını genişletmek konusunda olumlu etkiler yaratmaktadır. Japon animeleri sadece çocuklar için tasarlanmamıştır, içerik olarak yetişkinlere yöneliktir (Tominaga, 2002:59-60).

Küreselleşen kültür, hayran kültürüyle insanların günlük yaşamında yer edinmeye başladı ve dijital dünyada izleyici olmanın anlamını değiştirdi. Küresel sosyal kültürün yakınsaması, internet ve yazılı medya arasındaki karmaşık etkileşimler, genişleyen sınırlar da dahil olmak üzere sosyal meselelere ve kültürel tartışmalara cevap vererek sosyal ve kültürel çevreye kök salmıştır (Zheng, 2016:4).



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ANİME: HAYRAN KÜLTÜRÜ MÜ, POPÜLER KÜLTÜR MÜ?

3.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu çalışmanın konusu ve amacı; Türkiye’de yaşayan 18 yaşından büyük anime hayranlarının ‘anime’ye bakış açılarını tespit etmek ve bu verilerden elde edilen sonuçlar aracılığıyla animenin ‘hayran kültürü’yle mi, yoksa ‘popüler kültür’le mi beslendiğini ortaya çıkarmaktır. Bu çalışmada öncelikle, elde edilen veriler bağlamında hayranların animeye bakış açıları ortaya çıkarılmak istenmektedir. Türkiye’de yaşayan anime hayranlarının anime izleme sebeplerinin tespit edilmesi amaçlanmaktadır. Anime hayranları farklı olma ihtiyacından mı, yazılı ya da dijital medya tarafından istemli istemsiz bir yönlendirme sağlandığından mı, yoksa hayranların izledikleri animelerle duygusal bir bağ kurduklarından dolayı mı animeye hayranlık beslemektedirler.

Bu araştırmada animenin Türkiye’deki hayranlar üzerine etkileri, anime hayranlarının animeye bakış açıları ve Türkiye’de ‘anime’nin kendisini hangi kültür üzerinden var ettiği probleminin kuramsal bir çerçevede değerlendirilmesi ve hayranlarla iletişime geçilerek sorulan sorulardan elde edilen verilerin kuramsal bir çerçevede tespit edilmesi amaçlanmaktadır. Çalışma kapsamında animenin Türk izleyiciler üzerinde Japon kültürünü tanıtmak, Türk kültürüyle benzer özellikleri öne çıkartmak ve her iki kültürü birbirine entegre etmek gibi etkilerini tespit etmek de araştırmanın amacını oluşturmaktadır.

Bu araştırma kapsamında süreli yayınlar, tezler, kitaplar ve İngilizce kaynaklar olmak üzere 69 adet kaynak kullanılmıştır. Kaynaklar vasıtasıyla literatür kısmı tamamlanan çalışmada, niteliksel bir araştırma yöntemi olarak yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılarak anime hayranlarıyla iletişime geçilmiştir.

Bu konunun seçilmesindeki en önemli nedenlerden biri de Türkiye’de literatüre katkı sağlayacak anime üzerine yapılan araştırmaların ve anime üzerine

yazılmış kaynakların sınırlı sayıda olmasından kaynaklanmaktadır. Araştırma problemi multidisipliner bir şekilde incelenebilmektedir. Anime hayranlarıyla birebir iletişime geçildiğinden anime hayranlarının animeye karşı oluşturdukları duygudurumları hakkında ve dolayısıyla anime hayranlarının kişilikleri hakkında da bilgi sahibi olunabilmektedir. Görüşme bağlamında sorulan sorulara verdikleri cevaplara bağlı olarak anime üzerinden sosyolojik çıkarımlar da yapılabilir.

Araştırmanın konusu ve amacı itibarıyla kültür kavramı detaylı bir şekilde ele alındığından kişilerin farklı bir kültüre bakış açıları hakkında ve izledikleri animelerde kendi kültürleriyle benzerlikler bulup bulmadıkları konusunda da bilgi sahibi olunabilmektedir. En önemlisi araştırmanın hipotezini oluşturan sorunun yani Türkiye’de, anime üzerinde popüler kültürün mü, hayran kültürünün mü etkilerinin görüldüğüne dair sonuçlara ulaşılabilir.

Tüm bunlar kapsamında literatüre katkı sağlayacak bir çalışma olması amaçlanmaktadır. Bu alanda çalışacak kişiler için de faydalı bir kaynakça oluşturabilir. Bu çalışmanın önemi seçilen konu bağlamında hem psikolojik hem sosyolojik hem de medyanın bireyler üzerinden etkisini açıklamaya yöneliktir.

3.2. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmada, nitel araştırma kapsamında yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılarak otuz anime hayranına soru sorulmuş ve verdikleri cevaplar birincil veri olarak kullanılmıştır. Nitel araştırmalar genellikle küçük bir örneklemle yapılan çalışmalardır ve örnekleme belirlerken katılımcıların evreni temsil etmeleri değil amaca uygun olarak seçilmiş olmaları önemlidir. Amaca yönelik seçim, çok genel bir tanımla, araştırma sorusunun önemli ve anlamlı olduğu kişilere ulaşabilmektir (Tanyaş, 2014:28). Otuz kişiye animeye, kültüre ve anime-kültür ilişkisine bakış açılarını ortaya çıkartacak on yedi soru sorulmuştur. Bu açık uçlu sorular kapsamında verilen cevaplar, tek tek incelenmiş ve anime izleyicilerinin sorulara verdikleri ortak cevaplar tespit edilmiştir. Nitel bir araştırma tekniği olan yarı yapılandırılmış görüşme tekniği gereğince sorular önceden hazırlanmış olsa da verilen cevaplara göre anime hayranlarına kısmi esneklik sağlanmıştır. Çalışmaya

gönüllü olarak 30 kişi katılmıştır ve araştırmanın bulguları, bu 30 kişi üzerinden değerlendirilmiştir.

Yarı yapılandırılmış görüşme formu, anime izleyicilerinin animeyi nasıl gördüklerini, hayatlarının içine ne kadar dahil ettiklerini, anime ve anime karakterleriyle aralarında duygusal bağ kurup kurmadıklarını ve araştırmanın temel problemini oluşturan Türkiye’deki anime kültürü hakkındaki düşüncelerini anlayabilecek bir düzende hazırlanmıştır. “Yarı Yapılandırılmış Anime Formu”nun uygulanmasıyla anime izleyicilerine, animeyi hayatlarında nasıl konumlandıklarını kendi gözlerinden görme fırsatı verilmiştir.

Çalışmanın amacı bağlamında yarı yapılandırılmış görüşme tekniği aracılığıyla görüşme evreni kapsamında görüşülen kişilere öznel ve özgün cevaplar verebilecekleri sorular yöneltilmiştir. Görüşme yapılacak anime izleyicilerinin on sekiz yaşından büyük olmaları, anime izlemeleri ve bu konuda derin bir bilgi sahibi olmaları gerekmektedir. Görüşmeler, görüşme yapılan anime hayranlarının izinleri dahilinde ses kaydına alınmıştır ve ses kayıtlarının deşifreleri yapılmıştır. Deşifreler üzerinden görüşme yapılan her bir hayranın sorulan sorulara verdikleri cevaplar teker teker incelenmiş ve verdikleri cevaplardan çıkarımlar yapılmıştır. Araştırmanın güvenilirliğini sağlamak amacıyla elde edilen çözümlemeler birkaç kez gözden geçirilmiş ve ses kayıtları tekrar tekrar dinlenmiştir.

Telefon üzerinden yapılan yarı yapılandırılmış görüşme bağlamında, öncelikle karşı tarafla güven ilişkisi oluşturulmuştur. Ardından anime izleyicilerine, animelerle duygusal bağ kurup kurmadıkları anlamak adına animeyle kişisel bağlarına yönelik sorular yöneltilmiştir. Formun ilerleyen kısımlarındaysa, hayranların animeye ve kültüre bakış açılarına yönelik sorular sorulmuştur. Bu sorulara verilen cevaplar bağlamında Türkiye’de, araştırma evreni kapsamında görüşülen kişiler bağlamında animenin hayran kültürüne mi, popüler kültüre mi ait olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma kapsamında ortak cevaplar belirlenmiş, veriler titizlikle ve teker teker incelenmiştir.

3.3. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları

Araştırmanın örneklemini ‘amaçsal örneklem ’temsil etmektedir. Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan kişiler tesadüfi olarak seçilmemiştir. Bu kişiler, araştırmanın konusuna uygun bir şekilde, sorulan sorular hakkında bilgisi olan kişilerden oluşmaktadır ve araştırmanın problemi için önem teşkil etmektedirler. Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılacak hayranlar forumlar, sözlükler ve sosyal medya platformlardan araştırmanın problemi için uygun olarak seçilmiştir. Söz konusu kişilerin anime hakkında bilgileri olup olmadığı araştırılmış ve bu şekilde araştırmaya dahil edilmişlerdir. Çalışma kapsamı dışında tutulan kişiler olmamıştır çünkü araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan kişiler, konu hakkında detaylı bilgiye sahip anime izleyicileridirler. Ancak sorulara verdikleri cevaplar anime izleme sıklıkları, animeye bakış açıları ve hayranların karakterleriyle bağlantılıdır.

Telefon üzerinden birebir görüşme yapılan anime hayranlarının büyük bir çoğunluğu sorulara kısa yanıtlar vermiştir. Bunun sebebi içine kapanık kişilikleri dolayısıyla karşı tarafla uzun süreli iletişim kurmama isteğidir. Ancak görüşmenin yüz yüze gerçekleşmemesi ve araştırma evreni kapsamında görüşülen kişilerle yüz yüze tanışma fırsatı olmadığından doğal olarak var olan güvensizlik de araştırmanın sınırlılığını oluşturan faktörlerden biridir.

Araştırmayı etkileyen önemli sınırlılıklardan biri de tüm dünyadan başlayıp ülkemize de yayılan Covid-19 virüsü olmuştur. Covid-19 (koronavirüs) kısa bir sürede ülkemizde pandemiye sebep olduğundan anime hayranlarıyla yüz yüze yapılması planlanan araştırma, anime hayranlarıyla telefon üzerinden birebir konuşmaya dönüştürülmüştür. Salgın gölgesinde yapılan bu araştırma bağlamında, görüşme yapılan anime hayranlarından yazılı rıza metni alınamamıştır. Telefon üzerinden yapılan birebir görüşmeler kapsamında anime hayranlarına ‘ses kaydı alınması’nın izinleri dahilinde olup olmadığı görüşmenin başında sorulmuştur ve görüşme yapılan anime hayranları ses kaydı alınmasına ve verilen kullanılmasına izin vermiştir. Ses kayıtlarının hepsi gizlilikle arşivde saklanmaktadır. Ses kayıtlarının deşifreleriye ‘Ekler’ bölümünde yer almaktadır.

3.4. Araştırmanın Bulguları ve Analiz

Çalışmanın bulguları, araştırmanın sorularına verilen ortak cevaplar dahilinde belirlenmiştir. Telefon üzerinden yarı yapılandırılmış görüşme yapılan anime hayranlarından ilk olarak ses kaydı izni alınmıştır. Görüşme formunun ilk kısımlarında kişisel bağı ortaya çıkaran sorular, sonraki kısımlardaysa anime ve kültüre bakış açılarını ortaya çıkaran sorular sorulmuştur. Çalışma kapsamına dahil edilen Türkiye’de yaşayan, 18 yaşından büyük anime izleyicilerinin yarı yapılandırılmış görüşme formunda sorulan sorulara verdikleri cevaplar aşağıdaki gibidir. Araştırmaya katılan katılımcıların gizliliği açısından “K-1, K-2, K-3, ...” olarak anılacaklardır.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan K-1; “Animeyle nasıl tanıştınız?” sorusuna “Lise 2’deyken tanıştım. Anime izlemeye biraz önyargılıyım ama kendimi bu dünyanın içinde buldum. İlk izlediğim anime Death Note’tu.”; “Sizi animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “Verilmek istenen fikirler, filmlerden daha iyi aktarılıyor. Daha özgür bir ortam var. Yönetmen ya da manga yazarı, yaratıcılığı direkt olarak izleyiciye aktarabiliyor.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Üye değilim ancak Marmara Üniversitesi’nde anime kulübüne üyeydim. Anime izleyen insanlar genelde içine kapanık ve sosyal olmayan insanlar diye düşünüyorum. Ben de bu yüzden çok bu dünyaya girmek istememiştim. Anime insanların yapamadıkları şeyleri kafalarında canlandırıp mutlu olmasını sağlıyor. Çok yakın arkadaşlarımdan duyarak sürekli animeleri takip ettim. Anime yorumlamak film yorumlamak gibi aynı, konuşulacak çok şey var. Her insan kendi hikayesinden bir şeyler buluyor anime izlerken. Daha çok bilmediğim animeleri öğrenmek için bu kulübe üye oldum ve bu sayede çok farklı bakış açılarıyla tanıştım. Ama anime izleyenlerin içine kapanık ve iletişim kurmakta zorlanan insanlar olduğunu düşünüyorum. Anime izlemek için insanın içinde bir çocuk olması lazım. Çocuk ruhunu ve hayal gücünü kaybetmemek gerekiyor. Önyargım kırılmadı ama konu anime olduğunda çok bilgili insanların var olduğunu da düşünmeye başladım. Ben de kötü bir dönemden geçtim ve bu dönem de ilk yaptığım animeye sarılmaktı.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Üyeliğim yok ama

nadiren ziyaret ediyorum. Sezonluk animeleri takip ediyorum ya da insanlarla düşüncelerimi paylaşıyorum. Üye olmasam da takip etmeye çalışıyorum. Türk Anime’yi mutlaka takip ediyorum. Zaten forum kültürüyle de bu şekilde tanıştım.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Evet oluyorum, bunu da takip ettiğim web sitelerinden sağlıyorum.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Hayır, katılmadım.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Katılmadım çünkü denk gelmedi ve tek başıma etkinliğe gitmek istemem. Çevremde çok fazla anime izleyen de yok. Lisede vardı ama üniversite de hiç yok.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Hayır denemedim, herhalde yakışmaz diye düşünüyorum. Takip ettiğim bir cosplayer da yok. İnsanlar içerlerindeki boşluğu bu şekilde kapatıyor diye düşünüyorum. İlgi odağı da olmak istemem, cosplay işine girmek istemem.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “Üniversitenin birinci sınıfında çeviri grubunda anime için çalıştım. Ama bu kısa bir dönemdi çünkü ben biraz yoğundum. Katkım bu kadar.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Hayır ben bu konuda biraz eski kafalıyım. Miyazaki ve onun kültüründen gelen insanları takip etmek daha çok hoşuma gidiyor. Miyazaki’nin animeleri bence en iyi animeler, sosyal mesajlar ve alt mesajları çok güzel. Yaralarını kaşır ve bundan dolayı duygularını yüksek hissedersin. Bir animenin içinde kullandığı karakteri başka animelerde de kullanmaya devam eder.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Live-action filmler çok kötü oluyor. Aklıma gelen en yakın Ghost in the Shell, bence hayal kırıklığıydı. Bu tamamen popüler kültürle ilgili. Bir şeyin orijinali her zaman daha güzel. Matrix, Ghost in the Shell’den esinlenmedir. Bir formata aktarılırken pazarlamak için ekstra bir şeyler katılıyor, bu da olumsuz bir etki yaratıyor.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Ekşi Sözlük’ten iletişime geçiyorum. Anime entry’si giren kişiye mesaj atıp düşüncelerini sorarım.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?”

sorusun “Evet, hissettiriyor. Benzer şekilde düşünen insanlarla ortak değerleri konuşmak topluluk hissi yaratır. Onlar ailen oluyor.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Kesinlikle bir kültür. Türkiye’de ise asla bir kültür değil çünkü çocuk filmi gözüyle bakılıyor”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Hayatında hiç anime izlememiş biri için Netflix’te bir anime uyarlaması izlemek aslında bu kültüre dahil olması demek. Ben bunu sevmesem de bu açıdan olumlu buluyorum. Kötü bir reklam ama insanlara kendini bir şekilde tanıtıyor ama evet insanları anime kültüründen uzaklaştırıyor. Animelerin önce mangasını merak edersin sonra animesini izlersin. Hayal gücünü farklı çalıştırırsın, üzerine düşünürsün. Şu an çerez niyetine izliyorsun ve üzerine düşünmüyorsun. 20 dakika kafanı dağıtacak bir araç. Ama aslen animelerde insanların karakterine katkı sağlayacak çok fazla mesaj var.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Hayran kültürüne ait olsa da ikisi de birbirini destekliyor. Biri eksik kalırsa diğeri de eksik kalıyor. Biri var eden biri de işi götüren taraf.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan K-2; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusun “Arkadaşlarım vasıtasıyla tanıştım. Bir arkadaşım Death Note’u önerdi.”; “Seni animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “Anime farklı bir dünya, izlerken bunu hissediyorum. Yaratıcılığı hoşuma gidiyor. Sword Art Online çok hoşuma gitmişti. Gerçekten farklı bir dünya. Bilim kurgu animeler daha da ilgimi çekiyor.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz? sorusuna “Değilim.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Üye değilim ama ziyaret ediyorum. Çünkü bir anime ismi duyuyorum ve onların yorumlarına bakmak için giriyorum. İzleyici yorumlarını okuyorum; beğenildi mi beğenilmedi mi merak ediyorum.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Hayır, genelde eski ve bitmiş animeleri izliyorum.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Katılmadım.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı

sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Katılmadım.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Denemedim ama ilgimi çekiyor. İnsanların bir karakteri canlandırması, emek vermesi önemli, görsel olarak da hoşuma gidiyor. Fakat ben hiç yapmayı düşünmedim, sadece takip ediyorum.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “Sadece izleyiciyim.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Zaman harcamak değil ama nasılmış neymiş derken, ilgimi çeken animeyle ilgili yeniliklere maruz kalıyorum.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Sword Art Online, bir bilgisayar oyununu canlandırıyor. Gerçek insanlar VR gözlük takıp bu dünyanın içine giriyor ve bu dünyada mahsur kalıyorlar. Böyle kurguları destekliyorum.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “İsteyerek değil ama arkadaşımın arkadaşı ya da sosyal ortamda bunların muhabbeti dönüyor.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Biraz da olsa hissettiriyor. Ortak bir değer olduğundan yoğun bir şekilde olmasa da hissediyorum ancak çok fazla anime izleyen arkadaşlarım kendilerini bu toplulukların için de hissediyorlar.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Bence anime bir kültürdür. Bu kültürün altında cosplay, müzik her türlü alt dal var. Bir alt kültür mü tartışılır ama bence kültür. Genelde Japon kültürü görüyoruz, Japon insanını tanımak gibi bir şey. Bazı yerlerde Türk kültürünü hissettiğim oldu ama bunun üzerine çok düşünmedim. Ancak Japon kültürüyle ilgili fikir sahibi oldum.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna Türkiye’deki eski Rap müzikten örnek vereyim. Popülerleştikçe ben bu müzikten soğudum. Asıl niş kitlede bir soğuma oldu. Bence bu her alt kültürde az bilinen ya da çok kullanılmayan şeylerde geçerli. Duygusal bağ yok oluyor.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Popüler kültürün ürünü değil, iyi bir şey oldukça popülerleşecek ama bence değil. Öyle olsaydı bu kadar ince işler çıkmazdı.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-3; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Teyzem vasıtasıyla tanıştım. 12 – 13 yaşlarındaydım.”; “Sizi animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “Konularının farklı ve yaratıcı olması.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Üye değilim.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Üye değilim ama ayda bir kere ziyaret ettiğim siteler var.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Genellikle bitmiş animeleri izliyorum.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Hayır katılmadım.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Bu tarz etkinliklerden haberdar olmuyorum ve bu etkinlikleri biraz çocukça buluyorum.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Hayır denemedim. Tanıdığım cosplayer yok ama kardeşim bir etkinliğe gitmişti. Fakat ben bu tarz şeyleri çocukça buluyorum.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “İzleyiciyim.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Evet harcıyorum. Mesela genellikle mangakaların hayat hikayelerine bakıyorum. Sevdiğim animeleri kimin çizdiğine bakıyorum. Kendim de manga çizmek için çalıştım ama şu an yapmıyorum.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Ghost in Shell baya ünlüydü ve Hollywood oyuncularıyla çekildi kötü oldu çünkü animedeki Japon kültürünün vermek istediği mesaj ve düşünceleri, Batılı göz çok iyi yakalayamadı ve aksiyon filmine döndü. Live-action’a çok sıcak bakmıyorum.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Hayır geçmiyorum. Animeyi iletişim aracı olarak da görmüyorum. Sadece yaratıcı ve seviyorum.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Hayır benim açımdan vermiyor. Ancak genel olarak toplumda böyle bir durum var.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Anime bence büyük bir kültür. Hatta

Amerikan animasyonlarına karşı verilen bir cevap.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Hayır yok etmiyor hatta tam tersine ilgi arttıkça, yapılan işler de artacak. Yapılan işler arttıkça kötü şeyler de olacak ancak has kitle yine de iyi işleri seçer.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Bence hâlâ hayran kültürüne ait.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-4; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Animeyle çocukluk yıllarında Pokemon izleyerek başladım. Küçükken bunların anime olduğunu bilmeden izliyordum. Sonradan anime olduğunu öğrendim ve bu şekilde bu kültüre dahil oldum.”; “Sizi animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “En önemlisi hikâye, karakterlerin davranışları, abartılı hareketleri, ana karakterlerin abartılı olması. Görsel açıdan beni çekti.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Anime izlemek için TürkAnime.tv'den izliyordum ve burada bir hesabım da vardı ancak hiç etkileşim amaçlı kullanmadım.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Takip ettiğim animeler olduğu zaman ara ara girip kontrol ediyordum. Yüklendiği zamanda sezonu bitirene kadar izliyordum sonra girmiyordum. Yeni bir anime duyarsam yeniden ziyaret ediyordum.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Hayır olmuyorum. Bu aralar sosyal medyadan da takip etmiyorum. Ancak çok önemli anime olursa duyuyorum. Takip ettiğim oyun toplulukları bazen anime paylaşıyor ve ben de o zaman haberdar oluyorum.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Hayır, daha önce anime etkinliğine katılmadım.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Katılmadım.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Hiç denemedim, denemek de ister miydim emin değilim, çok zahmetli. Ancak cosplay yapan kişilere saygım sonsuz çünkü çok emek istiyor ve onları takdir ediyorum.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna Sadece izleyiciyim. Bir ara alt yazı çeviri için istek vardı ancak vaktim olmadığından topluluğa katkıda bulunamadım.”; “Anime

endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Hayır harcamıyorum.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Şu ana kadarki uyarlamalara bakarsak uyarlamasalar daha iyi. Karakter duygularını, hareketlerini vs live-action’a aktaramıyorlar. Gerçek hayatta mümkün olmayan bazı şeyler bilgisayar efektiyle güzel ancak ben başarılı olacağını sanmıyorum. Olumlu bakmıyorum.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Hayır, kendi kaynaklarımdan buluyorum. Başka insanlardan etkilenip izlemeye başlamıyorum.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Açıkçası animeyle ilgili böyle şeyler yapmıyorum ama oyun topluluğuyla ilgili yapsam hissederim. Animeyle ilgili bir gruba dahil olsam evet hissederdim. Sonuçta, ortak şeyler paylaştığım insanlarla etkileşime girmek topluluğa ait hissettirir.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Evet anime çok yönlü, devasa ve dallanıp budaklanan bir kültür. Kültür dememek saygısızlık olur. Japon kültürüyle ilgili birçok şey öğrendim. Dili olsun, örf adetler olsun, bazı animeler de bunlar çok güzel gösteriliyor. Animeler dolayısıyla Japonya’ya gitme isteğim oluştu. O yemekleri, o insanları kendi gözlerimle görmek istiyorum.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Zannetmiyorum. Sosyal medyada animeleri daha çok görmemiz duygusal bağı yok etmez, aksine daha çok izleyici kitlesi bulur ve topluluk daha çok büyür. Ancak insanların animeye bakış açılarını duygusal olarak etkileyeceklerini sanmıyorum.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Bence anime kültürü Türkiye’de geriden gelen bir kültür. Direkt olarak ana akım olmadı, tamam evet her yerde görüyoruz ancak hâlâ ana akım olmadı. Hâlâ bir önyargı var. Ama internet sayesinde çok büyüdü ve bence bu kültür hayranları sayesinde var oldu. Çok sıkı hayranları var; sevdiği yazarı her bölümü takip eden. Mesela animeyi beğenip mangasını okuyan vs. Animeyi hayranları var etti diyebiliriz.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-5; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Animeyle 2007 yılında. İlk izlediğim anime Avatar’dı. Onu izleyip çok sevdim. Liseden arkadaşlarım farklı animeleri önerdi ve günde 10 - 15 bölüm izliyordum, hâlâ da izliyorum.”; “Sizi animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “En güzel olan şey heyecanlı, sürükleyici olması ve bölümlerin kısa olması. Uzun dizileri sevmiyorum. Animede her şey hızlı ilerliyor. Hikâyenin hızlı ilerlemesi, heyecanı ve çizimler beni çekiyor.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Doğrudan üye değilim. My Anime List hesabım var. Animeyle ilgili tartışmaları daha çok Türkiye’de yasaklı sitelerden birinde yapıyorum. Bu siteyi herkes olumsuz yönleriyle bilir. (Fortune). Deep Web’in atası denilebilir. Reddit gibi bir site. Reddit’teki gibi farlı boardlar var. Anonim olarak yorum yaparsın ve 24 saat sonra her şey silinir. Bir kere de anime çevirdim. Kaptan Tsubasa’yı çevirdim. Discord’da da toplulukta üyeyim.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Evet, sezonları ve yeni çıkan animeleri takip ediyorum. İzlediğim animeler hakkında konuşmak için de giriyorum.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Evet, oluyorum.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Yok katılmadım. Bu etkinlikler ilgimi çekmiyor ve fazla genç işi kalıyor.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Katılmadım.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Denemedim, yaş faktörü var. Takip de etmiyorum, es kaza görürsem bakıyorum.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “İlk önce izleyiciydim ancak daha sonra çalışma hayatımdan sonra katkı da sağladım. Çok sevdiğim mangaları almaya başladım. İngilizce mangaları alıyordum, ilk çıkan Türkçe mangaları aldım ve Japonca manga da aldım. Figürleri de alıyorum.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Harcıyorum, forumlar okuyorum, Twitter’den takip ettiğim hesaplar var.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Animelerde çok olan bir şey. Çoğu shonen animenin oyunu da çıkar. Çoğu hikâyeyi asıl ekseninden koparıyor. Hikâyede hiç karşılaşmayacak karakterlerin

dövüştürülmesi vs bana saçma geliyor. Farklı medya türlerine çevrilmesini desteklemiyorum. Filme çevrilirse o daha da kötü. Çoğu animeyi güzel yapan gerçek üstü olması. Ama gerçek insanlar rol aldığına buna sinirleniyorum. Senaryo, film için kısaltılıp değiştiriliyor. Çok ender dizi hâline getirilen bazı animeler, daha izlenebilir ama film aynı lezzeti vermiyor.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Evet.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Evet, çoğu insan Facebook’ta bir şeyler yapar mesela. Ama beni bir topluluğa ait hissettiren andan bahsedeyim; anime perşembe günleri çıkardı ben o zaman öğrenciydim, okuldan eve gelirdim hemen izleyeyim diye. Arkadaşlarım bile çağırırsa gitmezdim mesela. Bugün bile o animeyi izleyenler burada denince ben yine etkileniyor. Burada farklı bir durum var iş arkadaşı vs gibi değil. Burada tek bir ortak nokta var ve dünyanın dört bir yanından insan birbirleriyle buluşuyor.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Anime bir kültürdür söylemi çok iddialı. Bence bunu anime izleyen genç kesim bu söylemi kullanıyor. Renkli dünya insanları çekiyor ve insanlar bunu kabul etmek istemediklerinden kültür kavramının arkasına saklanıyor. Belli prototipler var. Kültür deyince bunlar gözümüzde canlanıyor, koca gözler vs. Ama anime ve manga bunlardan başka. Vurdulu kırdılı şeylerin arkasında çok derin hikayeler var. Ghibli stüdyolarının çok boş olduğunu düşünüyorum. Anime bundan ibaret değil. Aynı hikâyeye romanlarda anlatılabilirken Japonlar böyle anlatmış. Duyguların bir anlatış biçimi olduğunu düşünüyorum.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Duygusal bağın yok olduğunu hissediyorum. Animenin aslında dünyaya yayılması 80’ler ve 90’lar. Öncelikle kasetlerde vardı. 90’larda internet çıkınca alt yazılar türedi. Norveç’ten alt yazı hazırlayan arkadaşım oldu. Eskiden insanlar bir animenin bölümü için beklerlerdi. 2000’lere kadar böyleydi. 2009’da illegal bir video izleme sitesi başladı ve her hafta bir anime sunmaya başladı. O günden sonra izleyici ve anime arasındaki bağ beklerdi. İnsanlar artık beklemiyor. Hatta en ufak gecikmede insanlar olay çıkarıyor.

Tadına varmadan tüketime vardı. Netflix olayı iyice deđiřtirdi. D n akřam oturup bir anime bitirdim. Netflix insanları deđiřtirdi. My Anime Listi kurcalayıp, forumlardan bulurduk. řimdi, bize sunulanı izliyoruz.”; “Anime hayranların var ettiđi bir  r n m , yoksa pop ler k lt r n bir  r n  m d r?” sorusuna “Animenin bu kadar yayılmasını sađlayan hayran k lt r d r, ancak bug n pop ler k lt r olmaya yakın. H l  bug n tam pop ler k lt r deđil. Animeleri izleyip indirip izleyen insanlar vardı ve animeler lisans almaya bařladı. Ama bug n netflix sayesinde normal bir řekilde anime izliyorsun. Bu da pop ler k lt re kaydırıyor. Ancak en son yine ger ek hayranların eline kalacak diye d ř n yorum.” cevabını vermiřtir.

Arařtırma evreni kapsamında g r řme yapılan hayranlardan K-6; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “G zlerim biraz b y k olduđu i in insanlar bana bakıp anime karakterlerine benzetiyorlardı. Ben de merak edip izlemeye bařladım.”; “Sizi animeye  eken řey řeydi? Sorusuna “ ok renkli, eđlenceli, ger ek i, hayal d nyası geniř.”; “Animeyle ilgili online bir topluluđa  ye misiniz?” sorusuna “Birka  cosplay topluluđu var, onlar da animeyle bađlantılı. T rk Anime sayfasını da takip ediyorum.”; “Animeyle ilgili online bir topluluđa  yeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Aslında sosyal medyada ilgi alanım olduđundan karřıma  ıkıyor. Bu řekilde aktif kalıyorum.”; “ zlediđiniz animenin yeni b l m  yayınladıđında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Hemen hemen haberdar oluyorum. En ge  bir ay sonra izlemiř oluyorum.”; “Daha  nce animeyle ilgili bir etkinliđe katıldınız mı?” sorusuna “Hayır.”; “Animelerle ilgili olarak d zenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sađlamakla ilgili d ř nceleriniz neler?” sorusuna “ stanbul’da yařamıyorum o y zden etkinliđe katılamıyorum.”; “Daha  nce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi a ıklar mısınız?” sorusuna “Denedim. Bir markayla iřbirliđi i in Harley Quinn oldum. Modellik de yaptığım i in cosplay yapıyorum.”; “Anime end strisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “Sadece izleyiciyim.”; “Anime end strisindeki yeni geliřmeler hakkında bilgi edinmek i in zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Eđer karřıma  ıktıysa ve ilgimi  ekiyor, arařtırmasını yapıyorum.”; “ zlediđiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Genelde merak uyandırıyor, g rmek bakmak istiyorum. Kimin yaptığı ve nasıl yaptığı  nemli.

Ghost in the Shell çok başarılıydı mesela.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Genelde cosplayerlarla oluyor.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Evet hissettiriyor. Konuşacağım konunun biliniyor olması iyi hissettiriyor. Ve insanlarla belirli bir alanı paylaşmak aitlik hissettiriyor.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Kesinlikle var, hatta bunu yaşam tarzı hâline getirmiş insanlar var. Evet kendimi yakın hissediyorum hatta 10 - 12 Japonca cümle öğrendim. Türk kültürüne çok benzetmiyorum.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Aslında takip eden takip ettiği şekilde devam ediyor, diğer insanlar da izleyip geçiyorlar.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Bence her ikisinin de değil. Tek başına bir kültür. Hayranların etken olduğunu düşünmüyorum, popüler kültürünse hiç ürünü değil. Herhangi biri var etmiyor.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-7; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Çocukken televizyonda tanıştım. Önce Türk televizyonunda, daha sonra Amerika’da yaşıyorduk, oradaki televizyonlarda tanıştım.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Evet, anime gruplarına üyeyim. Yeni çıkan animeler, alt yazılar ve yeni bölümlerin paylaşıldığı gruplara üyeyim. Animelerin paylaşıldığı internet sitelerine üyeyim.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Sürekli, izlemek için hep takipteyim. Bazen Japonya’da animelere ara verilebiliyor, tatil edilebiliyor ya da eski serinin yenileri yapılabilir. Onlar hakkında bilgi alabilmek adına, kendimi güncel tutabilmek için haftada bir ziyaret ederim.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Tabii ki hatta ne zaman Türkiye’ye geldiğini, alt yazıların ne zaman konulacağını hatta bazen Japonya’da ne zaman yayınlanacağını bile bilirim.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Evet, anime konulu etkinliklere katıldım. Oyun etkinlikleriyle bir yapıyor ama yine de animeyle

ilgili kısımlarına da katıldım.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Ziyaretçi olarak katkı sağlıyorum ancak arkadaşlarım cosplay yarışmalarına katılıyor. Arkadaşlarımla toplu vakit geçirmek için katılıyorum.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Hayır denemedim.”; “Cosplay deneyiminizi herhangi bir online topluluk ya da sosyal medya üzerinden yayınladınız mı?” sorusuna “Hayır.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “Sadece izleyici konumundayım.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Evet, forumları ziyaret ediyorum.Japon Shonen Jump dergisini takip ediyorum. Japonca bir dergi, Japonların yayınladığı internet dergisi.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “One Piece’i takip ediyorum. 2015’te oyunu çıktı ve ben hep alıp bitirdim. Genellikle hayal kırıklığına uğruyorum çünkü uyarlamalar animelerin yerini tutmuyor, farklı firmalar yapıyor çünkü.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Tabii ki, bir noktada sosyal medyada da bir diyalog geçtiğinde kişiyle bizi birbirimize bağlıyor.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Kesinlikle, olay aynı duyguyu yaşamak ve aynı duyguyu yaşadığın insanla sohbet etmek, çok keyifli.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Bence kültür çünkü Japon ya da Asya çok farklı bir yer. Duyguların yaşanmasına izin verilmemiş, bu yüzden duygular başka yollarla açıklanıyor. Bu da topluluk yaratıyor. Anlayanlar ve anlamayanlar olarak. Animenin içinde bir sahne oluyor ve bunu çizen ya da seslendiren bir kurguyla size aktarabiliyor. Nelerden hoşlanıyorsanız anime, önünüzü açıyor. Paylaşılacak şeyler buluyor, aynı duyguyu yaşadığınızda etkileşime girmeye çalışıyor.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Japon animesi herkese hitap etmiyor, popüler kültür saydığımız yeni nesile ya da herkese hitap ediyor. Ama sinime herkese hitap etmez, sadece kendi hikayesini

anlatmak için anlatılıyor. Bu durum beni çok etkilemiyor, ben zaten duygusal bir bağ kuruyorum. Kendimden bir parça buluyorum.”; Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Hayran kültürüne ait bir ürün.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-8; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Lise 1’de arkadaşlarımın önerisiyle başladım.”; “Sizi animeye çeken şey neydi?” sorusuna “Çocukken de Avatar’ı izlediğim için çizgi film olduğunu düşünmüyorum. Türk televizyonu bu konuda pek bir şey yapmıyor.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna; “İstanbul Üniversitesi Bilimkurgu Fantastik ve Alt Kültür grubunun yönetim üyesindeyim. Animeyle’de ilgileniyoruz. Sadece animeyle değil, genel olarak alt kültür, bilim kurgu içerikleriyle ilgileniyoruz. Masaüstü rol yapma oyunları ile ilgileniyoruz.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Ziyaret ettiğim siteler var.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Hayır, genelde bitmiş olanları takip ediyorum.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Evet, İstanbul’da her yaz yapılan Comikon diye bir etkinlik var. Kostümle katılım yapıyorum.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Arkadaşlarımla görüşmek, uluslararası yazar ve yapımcılarla tanışıyoruz. Türkiye’de anime ve manga üretimi yapan insanlar stand açıyorlar. İletişim kuruyorum. Kendim de stand açmak istiyorum.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “2015’ten beri yapıyorum. Anime’den çok bilgisayar oyunları yaparak başladım. Bir gün dışında kendinden başka biri olmak çok güzel. Zaten kesmek biçmek sevdiğim şeyler, motor yeteneklerimi kullanmayı seviyorum. Sahne sanatlarını seviyorum. Repliksiz doğaçlama yapmak çok güzel.”; “Cosplay deneyiminizi herhangi bir online topluluk ya da sosyal medya üzerinden yayınladınız mı?” sorusuna “Evet, instagram hesabımdan paylaşıyorum.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “Tüketiciyim, belirli konular üzerinden kendi yorumlarımı iletiyorum. Karakter kostüm makyaj vs üretimi yapmak.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Arkadaş

gruplarımla toplandığımda evet yapıyoruz, yeni animelerle ilgili konuşuyoruz.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Şu an takip ettiğim bir seri var; hem animesi hem oyunu hem de telefon oyunu hem dizisi var. Bu iyi bir şey çünkü aynı ürünü farklı yöntemlerle tüketici olarak kullanabiliyorum. Bu bana iyi hissettiriyor. Her zaman 20 dakika oturup izleyemiyorum ama mobil oyun olduğunda günlük tüketimimi yapıyorum.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Alt kültürün birçok alanı bunu yapıyor. Şu an Discord üzerinden sekiz dokuz farklı kanala bağlıyım. Ve bu kanalda dünyanın çok farklı yerlerinden arkadaşlarım var. Burada anime, uyarlanmış oyunu için açılmış gruplar var. Ben de katılıp bazen sohbet ediyoruz, bölüm sonrası yorumlar, beraber dizi izliyoruz. Samimiyet oluştuğunda iletişimi devam ettiriyorum.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Tabii ki de herkes ortak alanları olan insanlarla konuşmayı sever. Sevdiğim bir şeyin çok farklı kitlelerdeki farklı insanlar tarafından beğenildiğini ve kabul edildiğini görmek de beni mutlu ediyor.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Anime diğer bütün görsel ve işitsel tüketim araçları gibi günlük hayatta beyini simüle eden ve insan kısa süreli kendi günlük hayatından uzaklaştırıp farklı bakmasını sağlayan bir ürün. Eğlenceli oluyor çünkü Japonya, Türkiye’yle iletişimde ve ana akım ürün olarak animenin kullanılması güzel. Anime sosyalleşmeyi sağlıyor. Mesela kültür alışverişi de sağlıyor çünkü farklı ülkelerden arkadaşlıklar ediniyorum.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Duygusal bağı yok etmiyor. Günlük hayata entegre ediliyor ve insanlar arasında daha fazla bağ sağlıyor. Çoğu arkadaşım alt kültür denilen ancak şu an halk kültürü hâline gelen anime sayesinde çok insanla tanıştım. Ancak bir şey ne kadar yayılırsa etkileyici olma olasılığı düşer. Yanlış yöne çekilebilecek içerikler de üretiliyor.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “2020’de bu sorunun cevabı popüler kültür, 10 yıl önce

hayran kültürüne ait bir şeydi. Herkes Sailor Moon ya da Dragon Ball izlemiştir, ancak artık çok anime var ve bu iş değişti.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-9; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Lisede bir arkadaşım anime izliyordu. Bu şekilde Japon animesiyle başladım ancak çocukken de izliyordum.”; “Sizi animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “Fotoğrafçiyim ve bu bağlamda bir şeylere daha kreatif bakma yönünden ilgimi çekiyor. Var olmayan şeyleri de sunan çizimler olduğu için daha yaratıcı düşünmemi sağlıyor. Bu yüzden hoşuma gidiyor.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Üye değilim.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Hayır.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Genellikle olmuyorum bitmiş olanları izlemeyi tercih ediyorum. Yeni çıkanların da bitmesini bekliyorum.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Comikon’a katıldım hatta organizasyonundaydım. İçinde animeyle ilgili satılan eşyalar var. Yurtdışından animeyle ilgili gelen konuklar var. Konferanslar veriliyor vs. bunlara katılım gösteriyorum.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Üniversitelerin düzenlediği etkinliklere katılım sağlıyorum. Comikon dışında olan etkinlikler animeyle ilgili değil tam olarak.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Denemedim. Cosplay yaparsam iyi fotoğrafım olmaz diye düşündüm. O yüzden ben cosplay yapanları çektim her zaman.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “Ben anime sektöründe sadece izleyiciyim. İşimden dolayı animenin bana katkıları oluyor.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Hayır.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Düzgün bir şekilde uyarlandığında hoşuma giden bir yapıda oluyor. İş başarılıysa güzel bir yere geliyor. Örnek olarak Lord of the Ring mesela. Hem kitabı hem de filmi başyapıt.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Toplantılarda, rastgele den gelirim evet ama ekstra bir çaba sarf etmedim.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe

katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Evet hissettiriyor. Kültürel bir ortak değer, sevdiğin bir şeyi başkası da seviyor ve ortak bir değer var. Sohbet edecek güzel bir şeyler var.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Tabii ki çok büyük bir kültür. Yaygınlaşmamış olması onu kültürden çıkarmaz.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Evet, kesinlikle zedeleniyor ve yok oluyor.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Ben hayran kültürüne daha yakın bakıyorum ancak animelerde çok fazla da popüler kültür izleri var. Çünkü bir yerde endüstrinin satması da gerekiyor. Sword art online’da mesela ilk bölümde her şey normaldi sonra bir değişme yaşandı, kadın karakterin göğüsleri büyüdü vs. Yani popüler kültürün kölesi oluyor.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-10; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Arkadaşım vasıtasıyla tanıştım. Bu şekilde anime izlemeye başladım.”; “Seni animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “Çizimleri ve Japonca’yı çok seviyorum ve yaratıcı bir yapıları var.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Üye değilim.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Evet. Türk Anime web sitesini ziyaret ediyorum. Yeni çıkan animeler hakkında bilgi almak için.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Hayır.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Hayır katılmadım.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Hayır, bireysel olarak izliyorum.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Denemedim, takip etmiyorum.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız” sorusuna “İzleyiciyim.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Mangaların animeye uyarlanmalarını takip ediyorum.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna”

“Bazıları çok hayal kırıklığı oluyor. Anime film olacaksa evet ama live-action kötü oluyor.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Hayır, tanıdıklarımla iletişim kuruyorum.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Evet hissettiriyor. Anime farklı bir dünya ve diğer seven kişilerle ortak bir dünya var.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Kültür mü bilemiyorum ama kesinlikle bir tarzı var. Evet Japon kültürünü ve mitlerini seviyorum. Ben de Türk kültüründen detaylar yakalıyorum ve bu çok hoşuma gidiyor.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Animenin bilinmesine katkı sağlıyor aslında. İzleyiciler arasında kaliteli anime bulmak isteyen yine emek harcıyor.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Anime hayran kültürüne ait. Bir bağ kuruyorsun, sana bir şeyler katıyor ve bitirdikten sonra animeleri özlüyorsun.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-11; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Ortaokuldayken bir arkadaşım vasıtasıyla tanıştım.”; “Sizi animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “Aynı tür kendi içerisinde bile farklı alanlara ayrılıyor. Bu da beni sıkıyor.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Üye değilim, ancak okul kulübündeki toplantılara bazen katılıyorum.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “My Anime List’i arşiv olarak kullanıyorum.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Hayır çünkü tamamlanmış animeleri izliyorum.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Hayır katılmadım.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Uluslararası etkinliklerde neler olmuş diye araştırıyorum.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıkla mısınız?” sorusuna “Denemedim çünkü özgüvensizlik yaşadım. Cosplayerları da takip etmiyorum.”;

“Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “İzleyiciyim ama anime çevirisi de yaptım. Bir yıl kadar çeviri yaptım. Çeviriyi 40 bölüm kadar yaptım ve iyi hissettim ama düzgün yapmaya çalıştığında bir bölüm 2 saat olduğundan zorlandım.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Youtube’da takip ettiğim kanallar var, onlar üzerinden yapılan paylaşımları takip ediyorum.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Kötü yapılmadığı sürece sıkıntı yok. One Piece’in Netflix uyarlaması yapılacak mesela ondan umudum yok.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Kulüp toplantılardan tanımadığım insanlarla konuştum ama ekstra bir çabam yok.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Sayılır ama normal hayatımda animeyle ilgili çevrem olmadığından tam olarak aitlik hissetmiyorum.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Animeyi anlamak için bir kültüre sahip olman lazım, ben de bu açıdan kültür olduğunu düşünüyorum.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Duygusal bağ bazı animelerde oluyor zaten. Ama Netflix bence çok başarılı seriler yapıyor.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Kişinin takip ettiği seriye göre değişir. Mesela, bir arkadaşım popüler animeleri takip ediyor, onun üzerinde animelerin etkisi olduğunu hiç düşünmedim ama bir arkadaşım daha çok tarihsel animeler izliyor mesela, o kendini bir topluluğa ait hissediyor.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-12; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Ortaokuldayken arkadaş vasıtasıyla. Birlikte bir mangalar aldık, ilki Death Note’u ve tüm seriyi alıp onu okumuştuk.”; “Sizi animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “Mangalar beni animeye çekti.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Facebook, Telegram gibi yerlerden üyeyim.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Güncel olarak takip ediyorum.”; “İzlediğiniz

animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Evet, oluyorum. Hem forumlar üzerinden hem de kullandığım bazı programlar üzerinden haberdar oluyorum.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Hayır katılmadım.”; Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Katılmadım.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Denemedim ama Instagram üzerinden takip ettiklerim var.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “Yorumlarım var, bu şekilde katkı sağlıyorum. Ancak profesyonel olarak bir katkım yok.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Evet harcıyorum. Yine aynı siteler üzerinden. Kayıtlı olduğum siteler var, mailime bültenler geliyor.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Tüm şekillere dönüştürülmesi taraftarıyım. Dizi film olsun ama Death Note en sevdiğim animeydi ancak Netflix bunu satın alıp amacının dışına çıktı. İkinci sezonu bile izlemek istemedim.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Evet geçiyorum.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Elbette, güzel insanlar tanıyorsun. Bilmediğin şeyler öğreniyorsun.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Anime kesinlikle bir kültür. Daha çok Japonların kültürüne yakın ama keşke Türkiye de bu işe girebilse. Japon kültüründen özellikler görüyoruz. Mesela Türk yemeklerinden bahseden bir anime var. Türk yemeklerine oy veriyorlar. Bu da benim hoşuma gitti. Keşke bizim de animemiz olsa dedim. Kendi kültürümden bir şeyler görmek beni mutlu ediyor. Ancak bazı animelerde kötü gösteriliyor.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Aslında her yaşta her gruptan insanın izlemesi taraftarıyım. Ancak evet duygusal bağı bozuyor. Çünkü reklamlar bile buna göre oluyor. Satış kaygısıyla felsefesinden ayrılıyor; Star Wars gibi. Etinden sütünden faydalanıldı. Bu fanatik

izleyiciler tarafından olumsuz bir durum.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Kesinlikle hayran kültürü ürünü. 10 yaşında çocuk da 60 yaşındaki adam da izliyor. Anime izlemek zevkli. Fimlerde ve dizilerde görmek istediğim şeyi almıyorum ama animede böyle bir şey yok. İlk izlediğimde duygu geçişinin güzel olmayacağını düşündüm ama beni ağlatan animeler var.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-13; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Öncelikle MTV’nin eskiden perşembe geceleri anime gecesi vardı. İlk orada gördüm, önce saçma geldi. Ama sonra televizyonda denk geldim. Sonra o animeyi açıp izledim ve o şekilde başladım.”; “Sizi animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “Benim hayal gücüm çok geniş, bu yüzden animeyi çok seviyorum.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Üye değilim.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Üye değilim ama takip ettiğim siteler mevcut. Hangisi ne zaman yayınlanacak vs. Mangaları okuduğum siteler de var. Sadece topluluğa üye değilim.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Evet hemen. Hatta geçen yaz, Türkiye saatiyle 6’da yayınlanacak anime vardı onu bekledim.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Direkt animeyle ilgili değil ama Japon hükümetinin her sene yaptıkları etkinlikler oluyor. Bu kapsamında anime izleme günleri de yapılıyordu. Konsolosluk binasında izliyorduk. Japonca konuşma yarışmaları da yapılıyordu.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Benim anime izleme sebeplerimden biri hayal dünyamın geniş olması. Anime geniş hayal dünyasının tatminini çok iyi sağlıyor. Çizim olarak hayal dünyası beni çok mutlu ediyor. Japon hükümetinin düzenlediği etkinliklerden birinde TR’de yaşayan bir mangaka geldi. O etkinliğe o yüzden gittim. Japon kültürünü tanımak için de gidiyorum. Hem de Japonca öğreniyorum, o yüzden de takip ediyorum.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Cosplay yapmadım. Hiç böyle bir ortamım olmadı, bana eşlik edecek arkadaşım da yoktu. Bu yüzden yapamadım. Sosyal medyadan da çok çok takip etmiyorum.”; “Anime endüstrisinde hangi

konumdasınız?” sorusuna “Forumlarda çok aktif değilim çünkü animeye karşı önyargı var. Çocuk çizgi filmi gibi görülüyor. İzleyiciyim aslında ama benim de hikayem var kafamda, ben de manga hikayesi yaratmak istiyorum ama çizimim yeterli değil. Bir manga yaratmak hayalim var.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Evet harcıyorum, hatta çok severek takip ettiğim animelerin yapımcıları değişince bundan memnun olmuyorum. Genelde detaylardan haberim oluyor.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Çok severek takip ettiğim bir animeyse live-action değilse benim için uygun. Oyunu da benim için tamam. Benim için live action olmaması yeterli.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Evet, oluyor hem online hem yüz yüze. En son liseme gitmiştim ve animeyle ilgili konuşmuştuk başka insanlar da dahil oldu mesela.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Evet hissettiriyor. Benim bildiğim animeler sınırlı. Fikir alışverişi yapmak benim için önemli. Topluluğa aitim gibi hissediyorum çünkü farklı fikirler alıyorum, aktarıyorum.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Japon kültürü olduğunu düşünüyorum. Ortak değerler görmek beni çok etkilemiyor. Ama animeler Japon kültürünü sana veriyor. Tabii ki ortak değerler var. Mesela misafirperverlik, büyüklere saygı, dine bağlılık gibi bazı ortak değerler var. Bunlar beni pozitif ya da negatif etkilemiyor. Beni etkileyen animenin kalitesi.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Ben bağı yok ettiğini düşünmüyorum. Ben de popüler bir anime izlediğimde ondan soğumuyorum. Hoşuma gitmezse izlemem, hoşuma giderse izlerim.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Anime, her iki kültürün de ürünü çünkü popüler kültürde olması gerekiyor ama has anime izleyicilerine de hitap etmeli. Türkiye’de çok değil ama Asya ve Japonya’da çok çok bağlılar. Mesela, takip ettikleri anime kurgunun dışına çıktığında

hayranlar çok tepki gösteriyor. Yapım şirketleri de ikisini birarada götürüyor.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-14; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Liseye gidiyordum, arkadaş tavsiyesiyle tanıştım. Ancak üniversite ve sonrasında da izlemeye devam ettim. Çok uzun senedir izliyorum.”; “Sizi animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “Herhangi bir medyadan farkı yok, bu da bir çeşit görsel medya. İlgi çekici konular var. Hâlâ güncel yapımlardan takip ettiklerim oluyor.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Evet üyeyim. Crunchroll, My Anime List gibi sitelere üyeyim.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyormusunuz?” sorusuna “Ziyaret etme sürem değişiyor. Dönemsel olarak değişir. Takip ettiğim zaman ziyaret ediyorum.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Evet oluyorum. Anime izleyen insanlarla da birbirimizi buluyoruz. Ama esasen Reddit’i takip ediyorum. Ana sayfaya düşüyor.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Hayır herhangi bir etkinliğe katılmadım. Yapımları sevsem de takipçi kitlenin yaklaşımı ve onların normları benden uzak. Aralarına karışmak istemedim.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Katılmadım.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Hiç denemedim. Ama kız kardeşimle beraber denediğimi oldu. Ama bunu yayınlamadık, sadece eğlence amaçlıydı.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “İzleyiciyim ancak Ekşi Sözlük’te yorumlar yapıyorum ancak bu çok nadir oluyor.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Anime izlediğimden çok manga okuyorum. Haftalık, aylık mangaları sıkı takip ederim. Bu sebeple onların uyarlamalarını kesinlikle kaçırmıyorum. Manga sitelerinde anime konuları da geçiyor, o sebeple mangadan öğrenip izlediğim animeler de var.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Film uyarlamalarını kesinlikle beğenmiyorum. Oyun uyarlamalarıysa beni çekmiyor. Film, genellikle bütçeyle alakalı olabilir oyunculuklar prodüksiyon vs iyi olmuyor. Edge of Tomorrow güzel bir uyarlamaydı.”; “Anime hakkında konuşmak

için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Hiç tanımadığım insanlarla konuştuğum oluyor. Anime önerileri isteyenler olursa sosyal medyadan öyle konuşuyorum. Arkadaş grubumda da konuştuğum oluyor. Ancak genellikle çevremden insanlarla konuşuyorum.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Aidiyetim yok. Benim düşüncem animenin görsel medya olduğu. Çok daha fazla anlam yüklemedim. Güzel bir anime var ve izliyorum, hepsi bu.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Animenin bir kültürü var ama çok anlam yüklenmesi gereken bir şey olduğunu düşünmüyorum. Milliyetçi duygularla yaklaşmıyorum ancak tematik olarak düşündüğümde, Türk kültürünün yansıtıldığı yerler hoşuma gidiyor. Ancak genel olarak baktığımda, başka bir kültürü öğrenmek için animeyi izleyeceğimi sanmıyorum. Ben sadece tüketiciyim.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Duygusal bağın yok olduğunu sanmıyorum. Evet erişilebilirlik kolaylaştı. Bu durum da daha az tutkulu insanları çekiyor ama yine de has kitlesi var. Çabuk tüketmek isteyen insanlar da önyargılarını kırabiliyor. Popüler kültür de tanıtıcı bir role sahip. Elbette, erişemezken daha kıymetliydi ancak bu da o kadar kötü değil. Yine de biraz emek istiyor.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Bence popüler kültüre ait çünkü en sıkı anime hayranları bile yeni sezon animelerini takip eder. Kitle, o sezonun animelerini takip eder ve yeni sezona geçilir. Zaten hayran kültürü gibi bir aidiyet uzun zamandır yok, bence artık popüler kültüre ait.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-15; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Çocukken televizyonda izlediğimiz çizgi filmler vasıtasıyla. 4 - 5 yaşlarındayken tanıştım. One Piece’i izlerdim. 18 yaşına geldiğimdeyse gerçekten bilinçli olarak anime izlemeye başladım. Bana eğlenceli geldi.”; “Sizi animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “Japonların savaş sanatı. Öncelikle tarihi animeleri izliyordum. Samurayların kullandığı silahlar ve verdikleri isimler ilgimi çekiyordu. Sonradan gülmek için animeler devreye girdi.”; “Animeyle

ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Üye değilim ancak takip ettiğim siteler var. Türk anime, Netflix gibi.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Günde en az bir kere ziyaret ediyorum. Mangaları da takip ediyorum, okuyorum.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Forum sitelerine baktığımda öğreniyorum. Hayran olduklarımı çıktığı saat içerisinde izliyorum.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “2013 yılından beri düzenli olarak etkinliklere katılıyorum. İstanbul’da gittiğim ilk etkinlik oyun fuarıydı ancak cosplayleri de içerdiği için katıldım. Gaming İstanbul. Hepsinde cosplay teması var ve katıldım.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Bu değişken. Öncelikle insan tanımak için katıldım ve o kültürü öğrenmek istedim. Sonra sadece insanlar için gitmeye başladım. En sonunda ise kazanç kapısı olarak gitmeye başladım. Yarışmalar oluyor ve ben de bu ödülleri kazanmak için yarışmak için gitmeye başladım. Her yarışmanın farklı özellikleri var. Örneğin; bir yarışmayı kazanırsam yurt dışına bedava uçak bileti kazanabiliyorsun. Mesela, dövüş sanatı dersleri alıyorsun. Yeditepe’nin düzenlediği etkinlik YUKO, 100 TL karşılığı yeditepe yurtlarında kal ve yemek ye vs. her şeyi sağlıyorlar. Ben de cosplay yaptım. 2. oldum ve Monster laptop kazandım. Genellikle cosplay temalı yarışmalar ancak değişiyor ödüller de.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Evet denedim. Bu kazanç elde etmek dışında cosplay yapma sebebim; ünlü bir oyuncu olduğunda nasıl fotoğraf çektirirlerse, aynı his. O günlük ünlü olma hissiyatı yaratıyor ve bu ilgi hoşuma gidiyor. Bunları yayınlıyorum ve yurtdışında cosplay yapan sayfalara da yolluyorum. Yurtdışından daha güzel geri bildirimler alıyorum. Türkiye’de daha olumsuz geri bildirimler alıyorum. Ama mesela yurt dışından çok ünlü bir adamla iş yaptım.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “Anime sektörüne katkı da sağlıyorum. Cosplay dışında hayranlara bağış etkinlikleri var. Verdiğiniz katılım ücretleri hayranlara bağış olarak gidiyor. Mesela bir etkinlikteki tüm paralar hayvanlara bağışlandı. Ben gönüllü jürilik yaptım.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Evet.”;

“İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Düzgün ve başarılı olduğu sürece benim için sıkıntı yok. Bir şey düzgün olduğu müddetçe kötülenmez. Mesela Witcher’da karakterler birbirine benzemiyordu. Sevilen karakterleri hissedemedik.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Hissediyorum çünkü yorumlamak istiyorum. Gidişatı sevmediğimde başka insanlar da var mı benimle ilgili düşünen onu merak ediyorum. Sevdiğim bir anime var mesela, karakter hızla ölüyor ve karakterimiz dev olarak geri dönüyor. O zaman o alet ne anlamda kullanıldı. Bunun gibi yorumlar yapıyorum.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Topluluğun içinde hissettiriyor çünkü herkes ne olduğunu bilmiyor ya da küçümsüyor. Bu tarz şeyler bir ülkenin gelir kaynağı. Japonya’nın gelir kaynağı anime ve mangalar. Bunlar üzerinden pek çok şey yapılıyor.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Benim için kültür. Çünkü bazı tarihleri var, ben animelerden öğrendim. Ancak Japonlar kültür olmadığını söylüyorlar. Yani bazı Japonlar kültürlerine hakaret gibi geliyor. Bazı dev tarihi karakterleri çocuklaştırdıklarını düşünüyor. Evet, hatta dilimiz de yakın, ikisi de sondan eklemeli. Mesela, Osmanlı tarihi anlatan bir anime var, onları da öğrenmişliğim var.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Bağ yok olmuyor, hayranlar için üretimler yapılıyor.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Hayran kültürüne daha yakın çünkü insanlar sadece eğlence değil kazanç da sağlıyor. Hatta hayranlara yönelik üretimler yapılıyor. Ama şirketlerin para kazanması da önemli. Mesela, firma animenin bırakılmasını istemiyor, sezonu uzattırıyor. Hayranlar istese firma istemiyor, firma istese hayran istemiyor.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-16; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Animeyle televizyonda yayınlanan animelerle tanıştım.”; “Sizi animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “Beni animeye çeken şey, görsel olarak tatmin etmesi. Çok uzun vakit harcamadığım için de seviyorum, sadece

20 dakika sürüyor. Üstelik çok seçeceğim var ve benim için bir alışkanlık oldu diyebilirim.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Üye değilim.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Türk Anime’yi ziyaret ediyorum ama internetten indirip izliyorum son zamanlarda. Forumları nadiren ziyaret ediyorum.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Evet çünkü zaten günlerine alışıyorum, öğreniyorum.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Hayır katılmadım.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Katılmadım çünkü anime izleyen insanlar aslında bana hitap etmiyor. Çok aşırı bağımlısı olan insanların yanında kendimi iyi hissetmiyorum. Sanki anime olmadan ölecekmiş gibi davranan insanlar bana itici geliyor. Bu yüzden katılmıyorum.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Denemedim ve takip etmeyi de bıraktım. Artık ilgi çekici gelmiyor. Cosplay yapan kişilerin hep aynı şeyleri yaptıklarını düşünüyorum.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “Çok kısa bir çevirmenlik yaptım, ücretli olarak. Ama genel anlamda izleyiciyim diyebilirim.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Nadiren zaman harcarım ama izlediğim ve sevdiğim animelerle ilgili araştırma yaparım. Kendi izlediğim animelerin, yaratım aşamalarını merak ediyorum.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Video oyunu oynadığım oldu ama filmler konusunda iyi düşünmüyorum çünkü film formatına dönüşen animeler çok güzel olmuyor. Yetersiz olduğunu düşünüyorum. Yapımcılar, izleyicilerin sunulan her şeyden memnun kalacağını düşünüyor ama bu yanlış bir düşünce.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Anime hakkında eskiden konuştuğum insanlar oluyordu. Eskiden anime izlediğim yerlerde sohbet kısmı oluyordu ama şu an konuşmuyorum.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Zaten animeyi arkadaşlarımla ya da sevdiğim insanlarla paylaştığım için evet topluluğa ait hissediyorum ama her şeyim değil.”; “Animenin bir kültür olup

olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Anime biraz popüler kültüre ait bir hâle geldi ama eskiden niş bir kitleye hitap ediyordu. Ele ayağa düşmüyordu. Şimdi, herkesin izleyip saçma sapan fikirlere sahip olması hoş değil. Hiç araştırmadan, her şeyi bilir gibi davranmaları beni rahatsız ediyor. Bu hâle gelmesi beni bazen rahatsız ediyor.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Duygusal bağın tam olarak yok olduğunu düşünmüyorum ama duygusal bağın yok olabileceği bir hâle gelebilir de. Artık sosyal medyaya düştüğü için herkesin gözünün önünde ve herkes izliyor. Bu tarz platformlara düştüğünde, anime değişiyor, yeni çıkan sezonlar tatmin etmiyor. Çoğunluğa hitap etmeye çalıştıklarından yeni animeleri kötü yapan da bu.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Animenin popüler kültürün bir ürünü olduğunu düşünmüyorum ama popüler kültür hâline geldi. Eskiden niş kitleye hitap ederken, şu an herkes izleyebiliyor. Takipçisinin bu kadar artmasıyla herkesin izleyebileceği düşünülüyor. Eskiden kötü anime anlamında bir alt sınır olurdu ama artık beklediğimden bile kötü olabiliyor. Cosplay yapmak eskiden benim hoşuma giderdi ve insanlar anime konusunda iletişimler kurardı. Cosplayerlar birbirleriyle konuşturlardı, iletişim hâlindeydiler ancak şu anda izlenme durumuna göre cosplay yapılıyor. Yani popüler kültüre göre şekillenmeye başladı.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-17; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Animeyle “Komşum Totoro” adlı anime vasıtasıyla tanıştım. Ancak daha önceden de anime izlediğim için yabancı değilim bu kültüre. 2008-2009’dan beri bu kültürle tanıştım.”; “Sizi animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “Karakterler aşırı abartılı. Mesela ağlarken gözlerinden ırmaklar akıyor, bu bana çok eğlenceli geliyordu. Tabii ki Japonca’nın dil olarak kendi yapısının da vurgulu olması, daha eğlenceli kılıyordu.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Herhangi bir topluluğa üye değilim. Topluluk üyesi konusunda farklı düşüncelerim var.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Yok çünkü forumlardaki yorumların yüzeysel olduğunu düşünüyorum. Daha çok aksiyon tarzı animelere

odaklandıklarından benim düşüncelerimi ifade edecek gibi değiller. Ben daha çok Miyazaki'nin animeleri gibi duygulu animeleri takip ediyorum.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Evet oluyorum. Belli platformlardan ya da belli film sitelerinden takip ediyorum. Genel itibarıyla internet üzerinden takip ettiğimi söyleyebilirim.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Hayır, daha önce hiç animeyle ilgili bir etkinliğe katılmadım.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Katılmadım.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Cosplayleri ilk gördüğümde çocuksu, gereksiz buluyordum. Ama sonra insanların belirli anime karakterleri / oyun karakterleriyle özdeşleşme olarak gündelik hayattan kopmak için kullandıklarını öğrendiğimde buna saygı duydum.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “İzleyiciyim ama anime çevirisi konusunda destek istense, destek vermeye hazırım.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Hayır harcamıyorum, daha çok yönetmen bazlı takip ediyorum.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “The Last Airbender vardı, filmi çok kötüydü. Ancak başka bir mecraya uyarlanması konusunda açık fikirliyim. Çünkü her mecranın görüntü anlamında insan üzerinde yarattığı etkiler farklı. Video oyunu ya da live-action film; hepsinin farklı etkileri var ve hayal gücünü zenginleştirdiğinden dolayı bu durumu destekliyorum.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Hayır hiç iletişime geçmedim.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Herhangi bir topluluğa üye değilim. Ben bireysel bazda izlemeye çalışıyorum çünkü bunun için hobi bile diyemem yani sadece zevk amaçlı, denk geldiğimde izlediğimde düşünceleri paylaşmak amaçlı çevremden insanlarla tartışıyorum. Ancak herhangi bir örgütlü davranış adı altında tanımlanamaz.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Kesinlikle bir kültür. Kültür dediğimiz şey kitlelerin

davranışlarına yön veren ve belirli normlar oluşturan bir şey. Anime kültürü Japonya’da ya da tüm dünyada insanların davranışlarına, kılık kıyafetlerine, düşünce tarzlarına, alışkanlıklarına, toplumsal durumlara bakış açılarını etkilemiştir. Japon kültürü Türkiye kültüründen farklı. Hem Japonya’nın jeopolitik konumu hem siyasi hem dini hem kadın-erkek ilişkileri dolayısıyla Japonya ilgimi çekiyor. Bakış açıları ilgimi çekiyor, dolayısıyla çok fazla şey öğrendim.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Hayır yok etmiyor çünkü bu tür mecraların en önemli amaçlarından biri belirli görsel medya araçlarını daha büyük kitlelere ulaştırmak ve dolayısıyla büyük sosyal medya mecraları ortada yokken insanlar daha çok “korsan” siteler üzerinden ya da çok da kaliteli olmayan gönüllü altyazı çevirmenliği de yapılabilen çevrimiçi platformlardan takip ediyordu. Bu yeni araçlar aracılığıyla daha da kitleselleşti. Ben de bir çeviri üzerine çalışmalar yapan akademisyen olarak söyleyebilirim ki daha sistematik, daha kontrol edilebilir ve güvenilir bir etkinlik hâline gelmesini sağladı. Bu mecralar animenin görünürlüğü açısından olumlu bir etki yarattı.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Hayran kültürüyle popüler kültürü yüzde yüz birbirinden ayıramayız. Anime doğduğu mecralar açısından popüler kültüre ait ki aslında Japon kültürünün geleneksel öğelerini de barındırıyor. Ancak anime hayran kültürüyle beraber kitleselleşen bir mecra. Doğum yeri popüler kültür, kitleselleşme ve farklı alanlara ulaşma açısından da hayran kültürüne ait olduğunu söyleyebilirim.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-18; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “İlk olarak anime izlemeye 15 yaşında, ablam aracılığıyla başladım. Sonra, eskiden izlediğim animeleri araştırıyordum ve onu ararken tekrar anime izlemeye başladım.”; “Sizi animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “Hayal gücü çok geniş, içerisinde her şey var. Filmlerde prodüksiyona dökemediğin şeyleri anlatıyor. Psikolojik geçişler ve hikâye gibi unsurlar beni çekiyor.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “My Anime List’e üyeyim. Çok anime izledim, pandemi sürecinde de çok izledim. İzlediklerimi unutuyorum. My Anime List beni güncel tutuyor.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna

“Instagram sayfalarına bakıyorum.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “My Anime List’ten bildirim alıyorum. Zaten animelerin günleri var, bu tarihleri bildiğim için de yeni bölümlerden haberdar oluyorum.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Hayır katılmadım.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Katılmadım.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Cosplay yapmadım. Bakış açım normal yani, sosyal medya üzerinden takip ediyorum. Ergenlikte olsaydım belki yapardım ama şu an yapmam.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “Katkı sağladığımı düşünüyorum; anime yorumları yazdım, ekşi üzerinden.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Yok zaman harcamıyorum. Mangakaları takip ediyorum.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Filmlerden nefret ediyorum. Oyunlarla sıkıntım yok. Kazanç açısından güzel ama film yapımcılarına kızıyorum. Yazara baskı yapılıyor, hakları satın alınıyor. Özünden uzaklaşıyor.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Tabii ki çok kişiyle konuştum animeyle ilgili.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Bunları yapsam da bir topluluğa ait hissediyorum. Anime bir topluluk.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Kültürün içine her şey girebilir. Her şey bir kültür olabilir. Ne kadar kültür kattığı tartışılır ama bir kültür nesnesi. Anime, Japonların en büyük propoganda kaynağı. Anime kültürünü değil ama Japon kültürünü yayan daha büyük bir şey yok. Animesine göre değişir. Ancak beni animeye çeken şey, beni eğlendirmesi. Duygu durumuma göre değişiyor. İçinde Türk kültürü var diye izlemem.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Sırf farklı görünmek için izleyen bir kesim var ama benim açımdan yok etmiyor.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün

mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Kişiden kişiye değişir. Benim için hayran ve popüler kültürün içinde gidip geliyor. Bana çok şey katmış animeler de var ama popüler olduğu için izlediğim animeler de var. Bu soruya cevabım yüzde elli yüzde elli.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-19; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Animeyle çocukluğumda, televizyon aracılığıyla tanıştım. Sonra kendim araştırdım.”; “Sizi animeye çeken şey neydi?” sorusuna “Çizim olan şeylerden daha çok hoşlanıyorum. Arkadaşlık, dostluk aile gibi evrensel konuları naif bir şekilde işliyor. Öncelikle görsel ancak sonrasında konular ilgimi çekiyor.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Yok ama Türk Anime'den neler çıktığını takip ediyorum.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Nadiren ziyaret ediyorum, genellikle tavsiye üzerine izliyorum. Öğrencilerim tavsiye ediyor. İzlediğim animelerin benzerlerini izliyorum.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Hayır, genelde bitmiş olan animeleri takip ediyorum.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Hayır katılmadım.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Hayır denemedim ama cosplayleri incelemekten çok hoşlanıyorum. Yetenek unsuru çok önemli, saygı duyuyorum. Kendi ürettikleri malzemelere karakterlere bürünmek çok büyük yetenek ve tabii ki yine görsellik ilgimi çektiğinden dolayı takip ediyorum.”; “Cosplay deneyiminizi herhangi bir online topluluk ya da sosyal medya üzerinden yayınladınız mı?” sorusuna “Hayır denemedim ve yayınlamadım.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “Yaşımdan dolayı sadece izleyiciyim. Türkiye’de anime çok yaygın olmadığından üretici olarak sektöre katılma fırsatım da çok olmuyor.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Hayır harcamıyorum.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Çok muhazafakâr değilim bu konuda, uyarlanabilir bence. Ben de takip etmeye çalışıyorum.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Anime takip eden arkadaşlarımla konuşuyoruz. Öğrencilerimle

konusuyoruz. Onun dışında forum üzerinden kimseyle konuşmuyorum. Anime, iletişimsel anlamda bir köprü. Bu sayede içine kapanık bir öğrencimi bile kazandım.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Kesinlikle, zaten insanları birbirine yaklaştıran şey ortak ilgi alanları. Anime ya da mangalar, bunun için güzel bir alan. Konuşulup vakit geçiriyor.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Bence kültür. Çünkü alt türleri de var. Çizimler, konular, tarzlar ayrılıyor. Kendi alt kültürünü yaratmış bir alan. Evet Türk kültürüyle bazı açılardan benziyor ancak birçok açıdan çok farklı. Onları öğrenmek çok hoşuma gidiyor. Japonca ve Japonya’nın metro - tren yolları bile ilgimi çekiyor anime sayesinde. Önceden bu kültürden çok hoşlanmazdım ancak şu an Japonya’ya bile gitmek istiyorum. Gerçekçi çizimler de hoşuma gidiyor.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Bu her şey için geçerli. Hâliyle popülizm beraberinde getiriyor. Ama zaten popüler kesim izleyip bırakacak ancak seven kitle de her zaman izlemeye devam edecek. Popülerlik çok da tehlikeli bir şey değil, yozlaşacak gibi görmüyorum.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Benim gördüğüm kadarıyla tamamen hayran kültürüne ait. Çünkü seven çok sevip takip ediyor. Ancak Death Note gibi animeler popüler kültüre de kayıyor. Ancak anime sektörünün hayranlar aracılığıyla var olduğunu ve ilerlediğini düşünüyorum.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-20; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Aslında animeye karşı önyargılıydım. Sinema severim ama çizgi dizilerin daha iyi olduğunu düşünmüyordum. Sonra bir arkadaşım önerdi. Bütün duyguları bana geçirebildi ve önyargılarım sona erdi.”; “Sizi animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “Kendi duygularımdan birçok şey buldum ve duyguları izleyiciye geçirebildiğini gördüm.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Değilim.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Çok değil, bir animeye başlamadan izleyeceğim animeyi incelemek için ziyaret ettiğim siteler oluyor.”;

“İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Olmuyorum çünkü zaten bitmiş animeleri izliyorum. Güncelse de bitmesini bekliyorum. Animelerde bir duyguya kapılıyorsun ama yeni bölü bekleyince duyguyu kaybediyorum. O yüzden ard arda izlemeyi seviyorum.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Katılmadım.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Katılmadım.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Arkadaşlarımla eğlenmek amaçlı denedik. Yayınlamadım, tamamen eğlence içindi.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “İzleyiciyim ama sadece ilgimi çeken animeleri izlerim. Fakat kendimi iyi bir izleyiciyim.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Teknik kısımlar dikkatimi çektiği için evet takip ediyorum. Çekim teknikleri ilgimi çekiyor.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Genellikle aktarımda sorunlar oluyor. Kötü olmasının sebepleri şöyle; her şeyin bir özü var ve paylaştıkça çoğalmıyor. Her şeyin içinde bir öz var ve yayıldıkça değerini kaybediyor. Animeler de çeşitlendikçe kötü oluyor. İlk hâli her zaman daha iyi.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Evet oluyor. Ekşi Sözlük’ü kullanıyorum bunun için.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Hissettirmiyor. Zaten topluluk kavramını sevmiyorum, fanatikleşmek saçma geliyor. O yüzden bir topluluğa ait olma girişimim yok. Star Wars hayranlarını sevmiyorum mesela, çok ezici bir topluluk”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Kültürden ziyade sosyal zekâsı yüksek insanlar, çevresindeki kişileri iyi gözlemleyip anlam çıkarıyor. Bu insanların animeye yatkın olduğunu düşünüyorum. Animelerin yüz ifadesi önemli. Ancak sosyal zekası yüksek insanlar animeyi anlayıp, tahminlerde bulunuyor. Diğer insanlar içinse sadece vakit geçirdiğimiz bir araç. Anime, Japonların en büyük propaganda kaynağı. Anime kültürünü değil ama Japon kültürünü yayan daha büyük bir şey yok.

Animesine göre deęiřir. Ancak beni animeye eken řey, beni eęlendirmesi. Duygu durumuma göre deęiřiyor. İinde Trk kltr var diye izlemem.”; “Anime popler kltr tarafından kullanılmaya bařlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal baęın yok olduęunu dřnyor musunuz?” sorusuna “Evet yok ettięini dřnyorum. oęaldıka deęeri kayboluyor, znden uzaklařıyor.”; Anime hayranların var ettięi bir rn m, yoksa popler kltrn bir rn mdr?” sorusuna “Ben iki tarafa da koymuyorum. Mesela popler olarak izledięim bir anime vardı, bana ok řey kattı. Anime bana katacaęını kattı ve iřlevini gerekleřirdi, artık yok olması umrumda deęil. Animelerin bana hissettirdiklerini zlyorum. Popler deęil, hayranlık da iřlevini gerekleřtirdikten sonra ykledięin anlamına baęlı.” cevabını vermiřtir.

Arařtırma evreni kapsamında grřme yapılan hayranlardan K-21; “Anime ile nasıl tanıřtınız?” sorusuna “ok kk yařlarda izgi film sanarak izledim. Anime olduęunu bile bilmiyordum ama izliyordum. Animenin anime olduęunu anladığım zaman, internetin aktif kullanıldığı dnemdeydi. 15-16 yařlarında ęrendim.”; “Sizi animeye eken řey řeydi?” sorusuna “Beni animeye eken řey fantastik evrenler, fantastik konulardı, animeler benzersiz bir anlatım sunuyor. Hayal dnyası ve yaratıcılıęın birleřimi beni etkiliyor.”; “Animeyle ilgili online bir topluluęa ye misiniz?” sorusuna “My Anime List kullanıyorum ancak forumlarda, topluluklarda yer almıyorum.”; “Animeyle ilgili online bir topluluęa yeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Nadiren ziyaret ediyorum.”; “İzledięiniz animenin yeni blm yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Sezonluk serileri gncel olarak takip ediyorum.”; “Daha nce animeyle ilgili bir etkinlięe katıldınız mı?” sorusuna “Cosplay etkinliklerine, animeyle ilgili topluluk buluřmalarına pek ok kez katıldım.”; “Animelerle ilgili olarak dzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı saęlamakla ilgili dřnceleriniz neler?” sorusuna “Etkinliklere katılma sebebim; dięer insanlarla iletiřim kurmak ve sosyalleřmektir. Benim gibi dřnen insanlarla grřmek ve sohbet etmek istedim.”; “Daha nce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi aıklar mısınız?” sorusuna “Ben cosplay yapmadım, ilgimi ekmiyor ancak yine de takip ettięim cosplayerlar

var.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “Eskiden altyazı, çeviri, edit yapıyordum, mangaları türkçeye çevirdim ancak şu anda izleyiciyim. Zorlu bir süreçti ve ben bunu gönüllü yaptım, hayranlar olarak gönüllü yapıyorduk.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Çok değil ama biraz araştırıyorum.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Genelde film uyarlamaları çok kaliteli değil, hayal kırıklığı yaratıyor. Ancak bilgisayar oyunlarına uyarlanan animeler daha iyi diyebiliriz ama genellikle yine de başarılı bulmuyorum.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Evet, iletişime geçiyorum.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Evet böyle bir hissim vardı. Eskiden gerçekten tam bir alt kültürdü, o zaman bir parçası olmak çok iyi hissettiriyordu. Şimdi fazla popüler olduğu için eskisi gibi hissedemiyorum.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Animedan ziyade, manganın Japonya’da çok önemli bir kültür olduğunu düşünüyorum. Zaten animeler de bunun bir uzantısı. Bu anlamda anime büyük bir kültür. Ancak Japonlar’da çok kültür var bu yüzden anime kültürü ne kadar önem arz ediyor bilemiyorum. Sadece Japon kültürü, Türkiye’yle bağlantılı olduğunu düşünmüyorum.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Bu animeden ziyade her alt kültürün popülere dönmesi duygusal bağ yok ediyor. Bu her şey için geçerli. Bilinmezken bilen olmak çekici ancak popülerleştikçe cazibesi kayboluyor. Artık herkes animenin ne olduğunu biliyor zaten. Bu bir bakımdan iyi oldu. Netflix gibi platformlardan anime izlemek iyi değil, iyiyi kötüyü seçemiyoruz. Netflix anime izlemek için güzel bir yer değil.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Bence hem hayran hem de popüler kültür birbirini etkiliyor. Güncel animeleri takip eden biri anime sektörünün popülerleştikçe kalitesizliğini görür ve izleyicilere yönelik

ilerlediğini görür. Ancak has izleyici yine de araştırır, öğrenir ve bulur.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-22; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Bir arkadaşım vasıtasıyla. Üniversite birinci sınıfta izledim.”; “Sizi animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “Çocuklukta izlediklerim de zaten animeymiş. Beğendim ve izlemeye devam ettim.”; Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Değilim, sosyal medya kullanmıyorum. Sadece My Anime List’e üyeyim.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyormusunuz?” sorusuna “Artık çok fazla değil ziyaret etmiyorum.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Yayın günlerini bildiğim için evet.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Katılmadım. Kendi arkadaşlarımla toplanıp anime izlediğimiz oldu.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Katılmadım.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Denemedim. Takip ettiğim cosplayer da yok ama karşıma çıkanlar oluyor.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “İzleyiciyim.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyormusunuz?” sorusuna “Harcamıyorum. Eskiden yeni çıkan animeler için harcıyordum.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Örnekleri var. Hiçbirini beğenmedim. Anime, anime olarak daha iyi ancak daha fazla formatta üretim yapılıyor.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Birkaç kez konuşmak için iletişime geçtiğim oldu.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Ortak bir değer olduğu için topluluğa aitlik hissim oluyor.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Evet kültür. Bir kere bir animenin İngilizce alt yazısını bulamamıştım ve Japonca izlemiştim. Yarım yamalak da olsa anladım.

Ya da kültürlerini gördüğümde, kendi kültürümle karşılaştırdığımda yadırgamadığım hareketler oluyor.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Tabii ki duygusal bağ yok oluyor ama şirketler de para kazanacak. Ters bir etki yaptığını düşünmüyorum.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Kesinlikle hayran kültürüne ait. Yabancılar da anime izleyen insanlar için bir kavram bile var. O yüzden popüler değil. Bunu izleyenler hoş karşılanmıyor. Daha inek diye dalga geçilen insanlar oluyor. O yüzden havalı bir araç gibi gösterildiğini düşünmüyorum. Daha çok kendinden bir şeyler buluyorsan izlersin.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-23; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Ortaokulda bir arkadaşım vasıtasıyla.”; “Sizi animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “Kısa sürmesi ve hikâye kurguları.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Değilim ancak takip ettiğim mecralar var.”; Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Bu mecraları takip ediyorum ancak sosyal medya aracılığıyla olduğundan karşıma çıkıyor.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Ben daha çok manga okuduğum için animelerden de haberdar oluyorum.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Evet katıldım.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “2012’den beri animeyle ilgili etkinliklere katılıyorum. İlk sebep, başarılı cosplayleri görmek, son yıllarda arkadaşlarıma destek olmak, sosyalleşmek ve alışkanlık.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Eğlence amaçlı yaptığım oldu. Takip ettiğim fotoğrafçılar var. Cosplayerlar zaten arkadaşım.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “İzleyici ve okuyucuyum.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Harcıyorum, forum sitelerinde özellikle; Reddit gibi sitelerden takip ediyorum.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Daha önce uyarlamaları izledim ama live-actionları özellikle başarılı bulmadım. Bazen de aynı

anime farklı bir çizim tekniğiyle ortaya çıkıyor. Bu da bana başarısız geliyor.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Oluyor aslında iletişime geçmek için konuşmuyorum da sohbet esnasında anime izlediğini öğreniyorum.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Aslında bir topluluğa ait hissetmiyorum. Ben bu işleri kendi başıma kendi zevkim için yaptığım için kendimi etiketlemiyorum.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Türkiye’de bir kültür olup olmadığı tartışılır ancak Japonya’da bir kültür. Tıpkı bizdeki ebru sanatı gibi onların da sanatı anime.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Yok etmekten ziyade duygusal bağı normalleştiriyor. Yani animeye bakış normalleşti. Evet, ülkemizde hâlâ önyargı var ama global olarak artık Dragon Ball’dan bir ünlü aktör de bahsedebiliyor.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Her ikisinin de olduğunu düşünüyorum. Aslında prodüksiyon şirketinin bir ürünü ve şirketin hangisini tercih ettiğine göre değişir. Sanat filmleri de var normal filmler de var. Burada izleyici seçici olacak.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-24; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “16 yaşındayken bir arkadaşım tavsiye etmişti.”; “Sizi animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “Çizimleri çok beğeniyorum, bana çok hitap ediyorlar. İnsan görmektense çizim görmek isterim. Japonların kurguları da çok başarılı ve abartılı tavırlar da çok hoşuma gidiyor. Anime sınırsız ve özgür bir dünya.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Üye oldum ama aktif olarak kullanmadım. Bireysel olarak arkadaşlarımla konuşuyorum.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Nadiren ziyaret ediyorum.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Hayır, yayınlanmış olanları takip ediyorum.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Animeyle ilgili klasik etkinliklere katıldım. Etkinlik alanında ürünler satın aldım.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere

katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Katılmadım.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Denemedim, cosplay yapanları takip etmiyorum. Cosplay sanatının öne çıkarılması çok sevdiğim bir şey değil.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “İzleyiciyim.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Takip etmiyorum.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Japon animesi olmasa bile oyunlarını oynarım. Sevdiğim dizilerin oyunlarını oynamaya çalışıyorum.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Tabii ki Ekşi Sözlük bu anlamda çok iyi.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Kısmen aitlik hissediyorum.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Kesinlikle bir kültür olduğunu düşünüyorum. Kültür denilen şey insanların ortak eylemlerin sonucudur. Ortak paylaşılan değerlerden gelen bir amaç olduğundan bir kültür olduğunu düşünüyorum.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Bence yok olmuyor. Çünkü Japonlar çok kapalı bir yapıda. Amerika gibi etkileşim olan bir ülkeden çıksaydı evet yok olurdu ama Japonya korumacı ve kapalı.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Kesinlikle hayran kültürüne ait bir ürün bu. Popüler kültüre ait olduğunu düşünmüyorum. Ben de animeyle ilgili anime izleyen insanlarla saatlerce konuşabilirim mesela.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-25; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Küçükken tanıştım, Pokemon gibi çizgi filmleri izleyerek.”; “Sizi animeye çeken şey neydi?” sorusuna “Renkli, görsel ve yaratıcı bir dünya”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Üye olduğum bir topluluk yok, arkadaş grubum var. Ancak arkadaşlarım olmasaydı kesinlikle katılırdım çünkü insanın izledikçe konuşası geliyor. İzlediğim animeler

tartışabileceğim arkadaş grubum var.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Ziyaret ediyorum; animeleri izlediğim siteleri ziyaret ediyorum. Haftanın 3 günü kesin giriyorum. Bazen de girip animelerin isimlerine falan bakıyorum. Haftada 3-4 kez giriyorum. Reddit’te izlediğim animelerle ilgili konulara yorum yapmasam da yorum yapanları okuyorum. Youtube üzerinden videolar izlediğim oluyor. Takip ettiğim bir Youtuber yok.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Evet olurum.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Evet, birden fazla kez katıldım. Yıldız Teknik, Mimar Sinan, Yeditepe Üniversitesi gibi okullar etkinlikler yapıyor. Ben de bunlara katılıyorum. Genellikle kutu oyunları ve masa oyunları var. Ücretsiz eğlenceli vakit geçirmek için oldukça iyi bir fırsat. Cosplay etkinlikleri yapılıyor. Hatta benim de bu etkinliklere katılan arkadaşlarım var. Onun dışında anime ürünleri açan satan standlar açılıyor, ürünler satın alınabiliyor. Koleksiyonum yok, ürünler çok pahalı.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Katkıda bulunmadım, arkadaşlarımla vakit geçirmek için gittik ama cosplay yarışmalarını desteklemek için gittiğim oldu. Diğer hayranlarla da iletişime geçiyorum ama daha yüzeysel.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklayabilir misiniz?” sorusuna “Hayır, ben denemedim çünkü çok emek istiyor, vakit geçirmek gerekiyor. El emeği ve vakit istiyor. Ama cosplay yarışmasına katılan arkadaşımın baltası vardı, o baltaları beraber yapmıştık. En çok yaklaştığım an buydu.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “Ben sadece izleyici konumundayım.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Evet, yeni sezon ne zaman çıkacak gibi bilgileri takip ediyorum.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Biri oyun biri dizi, ikisini ayrı tutuyorum. Zevk alıp almamak bana kalmış. Tepkili değilim.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Hayır, sadece tanıdıklarımla iletişime geçiyorum.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Daha düz olduğunu

düşünüyorum, ben de aidiyet hissi uyandırmıyor. Sadece izleyiciyim.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Kültür çok geniş, kesinlikle kültür çünkü Japon kültürünün bir parçası. Onların kültürüne tanıklık etmiş oluyorum. Ben Japon kültürünü çok seviyorum, mimarlık okuyorum ve Japon mimarisini de çok severim. Hatta Japonca öğrenmeye başladım. One Piece’in güncel sezonda, bulundukları yer Japon kültürünün dünyadaki yansıması gibi. Özdeşleştirdim.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Bence çok bireysel bir şey. O animede kendine dair bir şey bulabiliyorsan oluyor. Karşısında ağladığım anime bile var. Ruhsal bir bağ kurmuş olmam benim için önemli. Senin için ne ifade ettiği önemli değil. Ben izleyip zevk alıyorsam bitmiştir. Bireysel bir bakış açısıyla bakıyorum.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Animeyi azınlıkta kalan bir kesim izliyordu ancak arttı. Anime otomatik olarak popülerleşti. Dün hayran kültürüydü ve bugün popüler kültür olduysa zaten bu bir süreçtir. Bu da yine benim için yine bir şey ifade etmez. One Piece 932. bölümde, One Piece için konu bitmeden biz çekmiyoruz derlerse ben de ayaklanırım ama onun dışında sen bu animeyi nasıl izliyorsun vs gibi bir yargılamada bulunmam. Bana dokunan bir şey olmadığı sürece ben her iki gruba da dahil değilim.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-26; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Animeyle ailemden bir kişi izliyordu ve anime olduğunu bilmeden çizgi film adı altında izleyerek tanıştım. Daha sonra lise zamanlarında hem oyun kültüründen bilgisayarla iç içe olduğum için karşıma çıktı ve ben de animeye ilgi duymaya ve izlemeye başladım.”; “Sizi animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “Ben küçüklüğümden beri fantastik dünyaya, oyun dünyasına meraklıyım. Onları taklit ediyordum. Buna benzer şeyleri de görünce çok heyecanlandım ve bu beni çeken bir şeydi.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Özellikle üye olduğum bir topluluk yok ama yapılan yeni animeleri takip etmek için girip incelediğim oluyor. Bunun nedeni insanlarla iletişim kurmak değil, izlediğim animenin yeni bölümü yayınlanacak mı vs bunları öğrenmek

istiyorum. Direkt olarak animeyi yayınlayan şirketlerin sayfalarına da bakıyorum.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyormusunuz?” sorusuna “Sık sık ziyaret ediyorum.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Hemen hemen her gün yayınladığı yerlere bakıyorum. Bu yüzden son zamanlarda çok takip edemesem de bir iki yıl önce ilk çıktığı anda haberim oluyordu.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Evet, katıldım. Ben Marmara Üniversitesi Alt Kültür Kulübü başkanlığını yaptım, bu eskiden anime ve manga kulübüydü. Dolayısıyla bu etkinlikleri yapan kişilerle iletişimdeyim. Bu etkinliklerle ilgili şunu söyleyebilirim. Bu etkinliklerin manga ve anime etkinlikleriyle iç içe olmaları cosplaydir. Bu etkinliklerin temel amacı cosplay. İnsanlar giyinip rol yapar. Bunun dışında standlar kurulur ve anime ürünleri üretilip satan firmaların standları kurulur ve insanlara belli bir ücret karşılığı satılır. Burada pazarlama önemli bir faktör. İnsanların eğlenme amaçlı yaptıkları şey ise cosplaydir. insanlar taklit yapıyor, çekim yapıyorlar ve ilgi görüyorlar. Ayrıca yarışmalar oluyor ve ödüller oluyor.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Hem katıldım hem düzenledim.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Ben daha önce cosplay yapmadım ama cosplay kullanılacak ürünleri yaptım. Eskiden cosplaye ilgim vardı; 4-5 yıl önce. Çok hevesliydim ancak işin içine çok fazla girdim ve etkinliği düzenleme kısmında da yer aldığım için bu işlerden geri çekildim. Yeni nesilin yaptıklarını izliyorum. Cosplayin iletişime de yararı vardır. Biri sevdiği bir karakterin kostümünü yaptı ve etrafta geziyor. Bunu gören insanlar konuşmaya başlıyor ve karşı taraf iltifat alıyor. İletişim başlangıcı oluyor.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “Anime sektöründe daha önce çalışmadığım için katkı sağladım diyemem ama katkım çok yüksek değil. Ancak izleyici olarak büyük bir rol oynadım. Etkinliklere katılmak isteyen ve bilmeyen insanlara bunları anlatmak, kulübün başkanlığını yaptığımda da onlara bu kültürü tanıtır ve anlatmak anlamında rol oynadım. Bu kulüpte, uzak doğu kültürüne ait restoranlardan rezervasyon yapıp yemeklere gidiyorduk, film geceleri yapıyorduk, cuma akşamları fimler izledik. Origami kültürü vardır. Bunların eğitimlerini verdik,

sertifikalarını verdik. Bu tarz şeyler yaptık. Fantastik edebiyat kültürü de kulübün diğer yüzüydü.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyorum musunuz?” sorusuna “Bazen evet harcıyorum ama çizim, çekim teknikleri ilgi alanım değil. Ancak yapılan her bir çizimden ve hikayeden anime oluşturulabileceğini görüyorum ve araştırıyorum. Hatta bazen uzak doğuyla alakası olmayan şeyler bile animeleştiriliyor.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Daha önce izlediğim bir animenin bilgisayar oyunu yapıldı ve izledim. Animelerin kendi alt kategorisinde oyunları mevcut, bu kullanıcının seçimleriyle ilerliyor. Onun haricinde aksiyonun işin içine girmesiyle farklı oyunlar da yapıldı. Bunlar dışında filme uyarlandı ve live-actionları yapıldı. Bazılarını beğendim bazılarını beğenmedim. İzlediğimiz şeylerdeki yüksek grafikli efektlerin hepsini yapamayacaklar elbette. Bu yüzden bire bir yansıtmayıp normalleştirilmiş hâllerini görmek üzücü. Death Note’un live-action’ı güzeldi mesela. Çünkü aksiyon yoktu, yoğun bir şekilde psikolojik bir animeydi çünkü.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Şu sıralar olmuyor çünkü uğraşmıyorum ancak zamanında oldu. Bunun sebebi kulübe girip yeni insanlarla tanışmaktı. Daha fazla insan gelsin daha fazla bu kültürü tanıtmak düşüncesindeydim. Artık sadece kendi çevremle paylaşıyorum.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Hissettiriyordu evet, ben de burada bir iş yapıyorum diye gördü. Ancak bu eskidendi, şu an biraz daha elimi ayağımı çekti. Arkadaşlarım katılıp çekim yapıyorlar. Ben sadece onlara yardımcı olmak ve zaman geçirmek için gidiyorum bu etkinliklere. Etkinliklerin de yaş ortalaması düştü. Bu yüzden onların beğenip konuştuğu ve bizim beğenip konuştuğumuz farklı. O yüzden artık uzak duruyorum.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Bu baktığımız yere göre değişir. Anime hem Japonya’nın kültürel bir değeridir hem de Japonya’nın kültürlerini herkese yansıtabildikleri bir araçtır. Çünkü onların kültürlerine özgü şeyler öğreniyoruz. Verdikleri tepkiler, kullandıkları kelimeler vs. Onların kültürden çok şey öğreniyoruz. Söylenen karakterlerin isimleri bile çok değerleri. Mesela, İskandinav

mitolojisinden Odin adını verdikleri bir karakter var. Karakteri bile buna özgü dizayn ediyorlar. Bu yüzden animenin iki yönü var. Biri kültürlerini yansıtmak, biri de animenin kültür hâline gelmesi muhtemel diye düşünüyorum. Bunun temelinde Japonya’da da Türkiye’de de en çok etki eden şeylerden biri maalesef ki kadın karakterlerdir. Açık giyinmeleri, yeri geldiğinde sapıklık derecesine gelinceye kadar değişik tepkiler veren insanlar var. Satış açısından da yararlıdır bu. Bahsettiğim kafelerdeki kızların da hizmetçi kıyafetleriyle hizmet etmeleri müşterileri çekiyor. Toplumlar sapıklar konusunda yakınlar. Popüler olmasının en büyük nedeni budur. Cosplayin ilk çıkış hikayeleri arasında da bu vardır. Kostüm giyip partilere katılmak gibi.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Bazı animelerin yayın hakları alındı ve Netflix’in etkisi çok büyük. Bu duyguyu geçmişle ilgili şunu söyleyebilirim. Kişiden kişiye göre değişir. Çünkü animelerin verdiği duygular bambaşka. Bazen romantik, bazen dram. Bir de karışıkları var. Bir bölüm güldürüp bir bölüm ağlatır. Yeni neslin artık seçici olmamasına dayanarak duygusal bağ yok ettiği düşüncesi yanlış. Bir animeyi sadece izlemek için izliyorsa zaten hiçbir duyguyu alamaz. Ancak bir de Japonya tarafı var. Animelerin üretildiği ülkede pazar nasıl işliyor gibi soruların cevapları orada bitiyor. Çünkü animeler birer manga olarak çiziliyor ve kitap hâline getiriliyor. Daha sonra kitaplar çok beğenilip oylanırsa en popüler mangaları animeye çeviriyorlar. Çünkü Japonların, para kazanma yöntemleri bu. Japonların sadece bu kültürle alakalı olarak şehirlerden bir tanesi bağdaşmış durumdadır. Sadece yapılan maddi ürünler değil, cosplayi de kendileri çok kullanıyorlar. Bazı kafeler var, her şey anime konseptine uygun, garson da buna dahil. İnsanları da içeride eğlendiriyorlar. Bunun için ekstradan para alıyorlar.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Anime genel olarak popüler kültür ürünüdür ancak bazı animeler hayran kültürüne dahil olabilir. Anime dediğimiz şey çok daha genel bir şey. Yüzlerce, milyonlarca alt kategoriyi tek bir seferde anime olarak söylüyoruz ancak spesifik olarak indirgensek bunlar hayran kültürüne ait. Bir anime karakterinin şehrin ortasında heykeli var. Belli zamanlarda ufak bir gösterisi oluyor; kanatları açılıyor vs. Bunu sırf izlemek için insanlar başına toplanıyor. Bu hem popüler

kültürün hem de hayran kültürün ürünüdür. Ayrıca ufak figürleri de alıp yapıp biriktiriyorlar.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-27; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Arkadaşım sayesinde, ilk kez onun sayesinde izledim.”; “Sizi animeye çeken şey neydi?” sorusuna “Renkli ve yaratıcı bir dünya olması.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Değilim.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Hayır.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Olmam.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?”; “Katılmadım.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Katılmıyorum.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Hayır denemedim.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna

“Sadece izleyici konumundayım.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Harcamıyorum.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Anime olmaktan çıkardı. Anime olarak değerlendirsem yetersiz hissettirirdi.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Hayır geçmiyorum.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Hissettirir. Sevdiğim bir animeyse ve onun hakkında konuşuyorsam evet.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Aslında kültür olduğunu düşünüyorum. Herkes izlemediği için animenin doğal yapısından kaynaklı, anlatmak istediği şeyler yetişkinler için.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Hiç izlememiş biri için tanıtıcı bir rol oynar ancak izleyen biri için sürekli aynı şeyleri görmek duygusal bağı zedeleyebilir. Hiç bilmeyen için olumlu bir sonuç da yaratır. Kişiye göre de

değişir.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Hayran kültürüne dayalı. Etrafımda düzenli anime izleyen çok fazla insan yok. Popüler değil hayran kültürüne ait. Yani animeyi bir kere izleyen duygusal bağ oluşturup farklı farklı animeler de izliyorlar.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-28; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Yabancı dizi izlerdim ve yazın tatile girerlerdi. O sene izlediğim siteye anime yüklendi. O güne kadar bana çok itici geldi ama anime bittiğinde oldukça ağladım. Sonra o kadar sevdim ki üniversitede de anime kulübünün başkan yardımcılığını bile yaptım.”; “Sizi animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “Duygu yoğunluğu.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Üyeyim ve anime çevirileri de yapıyorum.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Evet, ederim.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “Evet oluyorum. Bu siteler ve discord gruplarındaki bildirimler aracılığıyla. Anizm diye bir site var. Orada discordlar var, orada sohbet edebiliyoruz. Aynı zamanda toplantılar da düzenleniyor.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Hem katıldım hem de düzenledim. Düzenlediklerim; Marmara Üniversitesi anime ve manga topluluğu. Film gösterimleri, cosplay partileri gibi. Katıldığım etkinlikler de Comikon, Gaming İstanbul gibi etkinlikler.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Katkı sağladım, düzenledim. Etkinliklere katılma amacım sosyalleşmek. Artık bilgi çağındayız, öğrenebileceklerimi bilgisayardan öğreniyorum. Anime alt kültür olduğundan kendi ilgi alanlarıma sahip insanlarla konuşmalar yapmak bana iyi hissettiriyor.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Cosplay yaptım, eğlenceliydi. Türkiye’de çok başarılı cosplayerlar var. Türkiye bu konuda gelişmiş. Ben amatörce yaptım. Cadılar Bayramı partisi düzenliyorduk, önce oralarda bir şeyler yaptık. Kostüme giyip dolaşmak çok eğlenceli. Sevdğin karaktere bürünüyorsun. Kendim yapmadığımda başka cosplayerlarla fotoğraf çekilmek çok hoşuma gidiyor. Ve emeğinin takdir edilmesi de çok çok güzel. Yaşım ilerledikçe,

cosplayden uzaklaştım. Kendi sosyal medyamda paylaştım.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “Sadece izleyici değilim, topluluğun gelişmesi için ben katkı sağlıyorum.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Artık anime izlemekten çok manga okuduğumdan, anime gelişmelerinden haberdar olmak için ekstra çaba harcamıyorum. Zaten mangada hepsini okuyorum. Animelerin yapıtaşları mangalar, özü almak istiyorum.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz? Eksik kalıyor, özgün olması daha iyi.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Evet konuşuyorum, özellikle de farklı kültürden insanların neden benzer animeleri sevdiğimiz hakkında çıkarımlar yapmak istiyorum.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Evet ait hissediyorum. Kimliğimin bir parçasını şekillendiriyor gibi.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Evet anime kesinlikle bir kültür. Anime izleyen insanlar Japonca’yı mutlaka kavrar, o kültüre dair bir şey öğrenir. Mesela spor animesi izlerim. Amerikan beyzbolu ve Japon beyzbolunun farklarını bile öğrendim. Mesela, Kingdom serisinde, Çin tarihini açıp okudum. Çizgi film denilip geçilemez. Aileme de anime izletmeye başladım. Çok beğendiler. Rainbow’u izletmiştim. Manga çok eski bir Japon geleceği, çoğumuz x, y ve sonlarına yakın grup Pokemon’la büyüdük. Aslında anime hep hayatımızın içindeydi. One Piece 25 yılı geçkin bir seri. Muhtemelen çocuklarımla da izleyeceğim. Herkes kendinden bir şeyler bulabilir. Benzer özellikleri olduğunu düşünüyorum. Farklı kültürden insanlarla iletişim kurmak için de çok iyi bir yol.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Bu bağın yok olduğunu düşünmüyorum ama eski izleyicilerin sinir olduklarını düşünüyorum. Örnek olarak Game of Thrones. Popülerleştikçe herkes izledi çünkü popüler kültür olma yönünden dolayı ödev gibi görüldü. Animelerde de koptuğunu düşünmüyorum, aksine birleştirici etkisi daha fazla. Çok ağır ithamlar yapıldı anime izleyicilerine ama popülerleşmesiyle bu tarz durumlar azaldı ve konuşacak insanlar çoğaldı. Ancak

anime ve manga kültürü para kazanmak için, normalde 25 bölümde bitmesi gereken bir anime 50 bölüme uzuyor.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Ben hayran kültürüne ait olduğunu düşünüyorum. Birçok hikayenin evrilme aşamasında okuyucu ve izleyicilerden de bir şeyler katılıyor. Mangakalar izleyiciden pas alıyor. İzleyici kitlesine göre şekillendirme çok önemli. Hayran kitlesinin etkili olduğunu düşünüyorum ancak popüler seriler de çıkıyor.” Cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-29; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “İnternette, dizi izlerken. 20 – 21 yaşlarındaydım.”; “Sizi animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “Çizimleri, farklı kültürü, yaratıcılığı.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Değilim, daha önce birkaç siteye üye oldum ama şu anda üyeliğim yok, eskisi kadar izlemiyorum ancak eskiden çok izledim.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Genelde internette film ve dizi izlemelerinden sitelerinden takip ediyorum.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?”; “Oluyordum evet.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Hiç katılmadım ama hep katılmak istedim.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Bu etkinliklerden haberdardım hatta cosplaye ilgim var.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Cosplay çalışmaları yaptım, modellerim için. Kendim denemedim ama fotoğraflarını çektim.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “Sadece izleyiciyim.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Evet harcıyorum ama çok özel bir site yok baktığım. Haber gördüğümde, ilgimi çekiyor.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Evet genelde izliyorum. Mesela Fullmetal Alchemist’in live-action’ı yapıldı. İnanılmaz güzeldi ama kötülere de var. Bu biraz sürpriz. Güzel olduğunda izliyorum zaten.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Evet oldu. Bilgi almak, sevdiğim animeleri konuşmak için sohbet ettiğim arkadaşlarım vardı.”;

“Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Evet hissettiriyor. Bir kültür alt dalı gibi bir kod. Animenin bende hissettirdiklerini başkası da hissettiğinde mutlu oluyorum.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Anime bir kültür. Ucundan yaşayan da tamamen yaşayan da var. Benim için taşımak istediğim bir kültür. Evet bu kültüre yakın hissediyorum. Japon kültürü ve tarihi ilgimi çekiyor. Sürekli yapım temalarını takip ettiğim dönemler oldu. Miyazakiyi takip ettim. Japon yemeklerini merak ettim. Adımı Japonca söyleyebiliyordum. Aynı Amerikan dizilerindeki etkiler gibi animenin de kültür empozesi olduğuna inanıyorum.”; Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Animeyi başından beri izleyenlerle, iki kere anime izleyip yorumlayanlar bir olmamalı ama işin anime kültürünü yapan kişiyle dağlar kadar fark var.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Anime Japon kültürüdür. Her şey gibi birbirine girip entegre olacak ama orijinalini Japon kültürü, anlayışı ve Japon tarihi üzerinden beslenmesi olacak. Kendine has çizimiyle ve karakter özellikleriyle başlı başına bir karakter.” cevabını vermiştir.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlardan K-30; “Anime ile nasıl tanıştınız?” sorusuna “Bir arkadaşım vasıtasıyla tanıştım.”; “Sizi animeye çeken şey şeydi?” sorusuna “Japon arabalarına ilgi duyuyordum. Bu arabaları sevdiğimi bilen bir arkadaşım Inital D’yi mutlaka izlememi söyledi. Beni animeye çeken şey, Japon arabalarına olan ilgimdi.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna “Hayır değilim.”; “Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna “Animeyle ilgili ziyaret ettiğim siteler yok ama Türk Anime’yi takip ediyorum.”; “İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna “İzlediğim animeler tamamlanmış olduğundan haberdar olmam.”; “Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna “Evet katıldım.”; “Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna “Comikon’a

katıldım ve üniversitelerin düzenlediği etkinliklerden bazılarına katıldım. Bunlara katılma sebebim sosyalleşmekti.”; “Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?” sorusuna “Denemedim ama çevremde yapanlar vardı. Ben onların yanında bulundum, fotoğrafçılık da yaptım. Üniversite 1. ve 2. sınıf arkadaşlarım anime topluluklarından bu yüzden onların yaptığı cosplay etkinliklerini takip ediyorum. Artık bu onların mesleği hâline geldi.”; “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna “Anime buluşmalarına ev sahipliği yaptığım için katkım var diyebilirim ama ben genel olarak izleyici tarafındayım. Cosplay partileri düzenledim.”; “Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna “Nadiren zaman harcıyorum.”; “İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna “Initial D’yi severek takip ettim. 2008’de Amerikan şirketleri tarafından filmi çekildi. Bu açıdan çok kötüydü çünkü Amerikan arabalarıyla çektiler. Oyun olarak da uyarlandı, bence o da aynı tadı vermedi.”; “Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna “Hayır, geçmiyorum.”; “Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna “Yok hissettirmiyor, ben zaten o topluluğu da çok beğenmiyorum. Sadece yeni şeylere kendimi açmaya çalıştığımdan animeleri merak ediyorum.”; “Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna “Anime kesinlikle bir kültür. Animeciler diye bir grup var ve bu bir kültür.”; “Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna “Benim çoğu arkadaşım 20 ve 30 yaşında. Bu insanlar Netflix ve Youtube hayatımıza girmeden önce, Japonca anime izleyip onu anlamaya çalışırlardı. Eskiden kaliteli İngilizce alt yazılı anime bulmak neredeyse imkânsızdı. Ama evet popüler kültür, duygusal bağı yok ediyor. Bir örnek de kardeşim 15 yaşında ve anime izliyor. O Netflix’ten reklamsız izlediği için çok memnun. Eski nesil üzüldü ama yeni nesil bu işi sevdi.”; “Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna “Anime hayran kültürüyle başlayan ancak popüler kültüre hizmet eden bir üründür.” cevabını verdi.

Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan ‘hayranların’ araştırma için hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formunda yer alan sorulara verdikleri cevaplar teker teker incelenmiştir ve yapılan araştırma kapsamında şu sonuçlara ulaşılmıştır:

“Animeyle nasıl tanıştınız?” sorusuna, araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan kişilerden on üç kişi ‘lisedeyken arkadaş aracılığıyla’, dokuz kişi ‘çocukken televizyon aracılığıyla’, üç kişi ‘lise yıllarımda televizyon aracılığıyla’, beş kişiye ‘üniversite arkadaş aracılığıyla ’cevabını vermiştir.

“Sizi animeye çeken şey neydi?” sorusuna, araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan kişiler bağlamında yirmi beş kişi ‘çünkü animeler özgür, özgün, yaratıcı, abartılı ve bölümler kısa’, iki kişi ‘mangalar beni animeye çekti’, iki kişi ‘animelerde kendi duygularından bir şeyler bulduğunu’, bir kişi ‘savaş sanatının animeye çektiğini’ ve bir kişi de ‘japon arabalarının onu animeye çektiği’ cevabını vermiştir.

“Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?” sorusuna, araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan kişiler bağlamında üç kişi ‘online değil, yüz yüze bir topluluğa üye olduğu’, on sekiz kişi ‘herhangi bir topluluğa üye olmadığı’ ve dokuz kişi ‘üyeliğim var ’cevabını vermiştir.

“Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?” sorusuna, araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan kişiler bağlamında yedi kişi ‘üyeliğim yok ancak ziyaret ediyorum’, on beş kişi ‘nadiren ziyaret ediyorum’, dört kişi ‘hep ziyaret ediyorum ’ve dört kişi ‘hiç ziyaret etmiyorum ’yanıtını vermiştir.

“İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?” sorusuna, araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan kişiler bağlamında on altı kişi ‘evet’, on iki kişi ‘hayır, bitmiş olan animeleri izliyorum’, bir kişi ‘artık değil ’ve bir kişi de sadece ‘hayır ’cevabını vermiştir.

“Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?” sorusuna, araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan kişiler bağlamında yirmi kişi ‘hayır’, sekiz kişi ‘evet’ ve iki kişi ‘hem katıldım hem de organizasyonundaydım’ cevabını vermiştir.

“Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?” sorusuna, araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan kişiler bağlamında yirmi kişi ‘katılmadım’, sekiz kişi ‘vakit geçirmek için katıldım ’ve iki kişi ‘iş amaçlı katıldım ’ cevabını vermiştir.

“Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıkla mısınız?” sorusuna, araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan kişiler bağlamında yirmi kişi ‘hayır / cosplay yapma amacının anime dışında farklı sebeplerden kaynaklandığını düşünüyorum’, üç kişi ‘denemedim ama ilgimi çekiyor’ ve yedi kişi ‘evet denedim’ cevabını vermiştir.

“Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna, araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan kişiler bağlamında yirmi kişi ‘sadece izleyiciyim, yorum olarak katkı sağladığım oluyor’, altı kişi ‘katkı sağlıyorum / sağladım’ ve üç kişi ‘sadece izleyiciyim’ cevabını vermiştir.

“Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?” sorusuna, araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan kişiler bağlamında dokuz kişi ‘hayır’, on bir kişi ‘özel olarak zaman ayırmıyorum ’ve on kişi ‘evet ’cevabını vermiştir.

“İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?” sorusuna, görüşme yapılan on üç kişi ‘live-action olan filmler kötü oluyor’, on dört kişi ‘başarılysa destekliyorum ’ve üç kişi de ‘hayal kırıklığı yaşadım ’cevabını vermiştir.

“Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?” sorusuna, görüşme yapılan yirmi bir kişi ‘bazı platformlar üzerinden geçtiğim oluyor ’ve dokuz kişi ‘hayır geçmiyorum ’cevabını vermiştir.

“Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?” sorusuna, görüşme yapılan on dokuz kişi ‘evet’, on kişi ‘hayır ’ve bir kişi de ‘kısmen ’cevabını vermiştir.

“Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?” sorusuna, görüşme yapılan yirmi beş kişi özellikle Japonya’da bir kültür olduğu’, bir kişi ‘hayır değil, kültürün altına saklanıyor’, bir kişi ‘kültür olduğundan emin değilim ama özgün bir yapım’, bir kişi ‘evet kültür ama anlam yüklemek saçma’, bir kişi ‘hayır kültür değil ’ve bir kişi de ‘anime değil ama manga bir kültür ’cevabını vermiştir.

“Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna, görüşme yapılan altı kişi ‘anime üzerine düşünmeyi ve mesajları almayı engellese de animenin tanınması için popülerleşmesi olumlu’, dokuz kişi ‘evet bu her şey için geçerli’, on beş kişi ‘hayır duygusal bağı yok etmiyor ’cevabını vermiştir.

“Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusuna, görüşme yapılan on dört kişi ‘hayran kültürüne ait ancak popüler kültürler birbirlerini destekliyorlar’, on bir kişi ‘hayran kültürüne ait’, üç kişi ‘popüler kültüre ait’ ve iki kişi de ‘her iki kültürü de ait değil’ cevabını vermiştir.

3.5. Araştırmanın Sonuçları

Araştırmanın sonuçlarına göre araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlar, önemli veriler elde etmeye yarayacak kilit sorulara ortak cevaplar vermiştir. Hayranların animeyle tanışma öyküleri ‘çocukken televizyon aracılığıyla, lisede ve üniversitede arkadaş aracılığıyla’ olmak üzere üçe ayrılmıştır. Animeye çeken sebebinse hayranlar arasında ortak bir özellik olduğunu görmekteyiz. Anime izlemeyi sağlayan en önemli, ortak faktörlerin arasında ‘özgür, özgün, yaratıcılık, abartılı olması ve bölümlerin kısa sürmesi’ yer almıştır. Bu araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan anime izleyicileri için önemlidir çünkü kendilerini de hayal gücü geniş ve yaratıcı olarak tanımlamaktadırlar. Belirtilen detaylara dikkat

etmeleri, anime hakkında ne kadar derin düşündükleri ve gelip geçici bir ürün olarak görmedikleri anlamına gelmektedir.

Görüşme kapsamındaki anime izleyicilerine topluluklara üyeliklerinin bulunması hakkında ve bulunuyorsa ya da bulunmuyorsa, animeyle ilgili bilgiler içeren web sayfalarını (forumlar, sözlükler, anime bilgileri içeren siteler gibi) ziyaret etme durumlarıyla ilgili sorular sorulmuştur. Bu soruya verilen yüksek orandaki ortak yanıt ‘üyelğin bulunmaması’ yönünde olmuştur. Ancak araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranların bir topluluğa üyeliği olmasa bile anime içeriği bulunan web sayfalarını ziyaret ettikleri ortaya çıkmıştır. Çok az sayıda hayransa bağlı oldukları üniversitenin anime kulüplerindeki etkinliklere katıldıklarını ve etkileşimde bulunduklarını belirtmişlerdir. Anime izleyenler, sitelere üyelikleri bulunmasa dahi izledikleri animelerle ilgili yeni bilgiler edinmek ya da izledikleri animelerle ilgili düşünmek için gereken bilgiyi almak için web sitelerini ziyaret etmişlerdir. Bu veriler sonucunda, araştırma evreni kapsamında görüşülen hayranların animeyi tüketip yenisine geçmeden üzerine düşündükleri ortaya çıkarılmıştır. Araştırma evreni içerisinde kalan hayranlar animeyi sadece etkileşim aracı olarak kullanmamaktadırlar.

İzledikleri animelerin yayınlanan yeni bölümlerinden hemen haberdar olma sorusuna, araştırma kapsamında görüşülen hayranların büyük çoğunluğu ortak cevap olan ‘evet’ cevabını vermişlerdir. Bu cevabın hemen arkasındansa ‘evet’ cevabına yakın bir oranda ‘bitmiş olan’ animeleri izledikleri cevabı verilmiştir. Büyük çoğunluğun evet cevabını vermesi araştırma kapsamında yer alan hayranların animeleri sadece izlemek amaçlı izlemediklerini, sezon arasına bile girse izledikleri animeyi hâlen takip ettiklerini göstermiştir. Bir kısım grupsa animelerin sezon arasına dayanamadıklarından bitmiş olanları izlediklerini, böylece bekleme süresini ortadan kaldırdıklarını vurgulamıştır. Bu cevaplar ışığında, araştırma evreni kapsamında görüşülen anime hayranlarının izledikleri animelerle bağ kurdukları ve animeler hakkında merak duygusu taşıdıkları ortaya çıkarılmıştır.

Araştırma evreni kapsamında görüşülen kişiler bağlamında hayranlara, animeyle ilgili bir etkinliğe katılıp katılmadıkları ve bu konuya bakış açıları sorulmuştur. Hayranların büyük bir çoğu katılmadığını belirtmiştir. Bir hayran grubu

da katıldığını söylemiştir. Katılmayanların ortak gerekçesi, bu etkinlikleri gençlerin yer alabileceği, çocuksu etkinlikler olarak görmeleridir. Hayranlar, bu etkinliklerin animenin gerçek ruhunu yansıtmadığını düşünmektedirler. Bu konudaki düşüncelerine dayanarak hayranların, bu etkinlikleri ‘popülerleşmek, sosyalleşmek ve animeyle ilgili ürünleri satabilmek’ amacıyla kullanılan bir araç olarak gördükleri ortaya çıkmıştır. Etkinliklere katılan kişilerse etkinliklere katılma amacını büyük çoğunlukla ‘sosyalleşmek ve görev alan arkadaşlarına destek olmak’ olarak tanımlamışlar ancak hayranların bir kısmı da etkinliğe katılma sebebini ‘görev almak’ olarak tanımlamıştır. Araştırma evreni içerisinde kalan, görüşme yapılan hayranlar etkinliklere katılmadıklarını çünkü bu etkinliklerin animelerin popülerleşmesini sağlamak amacıyla sadece ticari ve insanların sosyalleşmesi amacıyla yapıldığını vurgulamışlardır. Bu verilerden yola çıkılarak hayranlar animelerle bağ kurdukları ve bu etkinliklere katılan insanların animeyle kurdukları bağlardan ziyade daha yüzeysel sebepler taşıdıkları tespit edilmiştir. Anime hayranlarıysa, taşıdıkları duygusal bağ aracılığıyla bu etkinliklere katılmasalar bile animeye olan ilgilerini her zaman canlı tutabilmektedirler.

Araştırma kapsamında görüşme yapılan hayranlara cosplaye bakış açılarını tespit etmek amacıyla sorular sorulmuştur. Bu sorunun ortak cevabı, araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranların cosplaye bakış açılarının çok da olumlu olmadığı yönündedir. Bu hayranlar, cosplayin anime ruhunun dışında tamamen başka sebeplerle yapıldığını düşünmektedir. Bu sebeplerin başında anime endüstrisinin animeyi pazarlama stratejisidir. Görüşülen hayranların büyük bir çoğunluğu cosplayi de tıpkı etkinlikler gibi çocuksu bulmuşlardır. Hayranlardan bir kısmı cosplayi sevmektedir ve ilgisini çekmektedir ancak kendilerinde bunu yapmak için yeterli özgüven olmadığından bahsetmişlerdir. Cosplay sanatçılarına saygı duymaktadırlar ve dijital medya üzerinden ilgi duydukları sanatçıları takip etmektedirler. Bu konuda, yapılan görüşmelere dayanarak hayranların tıpkı anime etkinlikler gibi cosplayi de bir tüketim / popülerleşme nesnesi olarak gördükleri tespit edilmiştir.

Görüşme yapılan anime hayranlarının ‘anime sektörüne katkısı olup olmadığı’nı, dolayısıyla hayran kültürünün gerekliliklerinden biri olan ilgi duydukları alana katkı sağlamaları ya da popüler kültürün gerekliliği olan sadece

izleyip tüketip yeni bir anime arayışına mı girdikleri konusunda bilgi almak amacıyla ‘kendilerini anime sektöründe hangi konumda tanımladıklarına’ dair bir soru sorulmuştur. Araştırma evreni kapsamında görüşülen hayranların verdikleri ortak cevaplar sadece izleyici oldukları ancak üyelikleri bulunan sitelerde yazılı olarak da katkı sağladıklarını belirtmişlerdir. Bu hayranların az bir kısmı iş olarak da (çevirmenlik, etkinlik organizasyonu gibi) katkı sağladığını belirtmişlerdir. Görüşme yapılan hayranlardan çok az kişi sadece izleyiciğim cevabını vermiştir. Bu soruya verilen cevaplara dayanarak hayranların animeyi sadece bir tüketim nesnesi olarak değil, ayrıca katkı sağlayabilecekleri, üzerine düşünebilecekleri bir alan olarak gördükleri tespit edilmiştir.

Araştırma evreni kapsamında yer alan hayranların animeye olan ilgilerini anlamak amacıyla anime endüstrisindeki yeni gelişmeleri takip durumları hakkında bir soru sorulmuştur. Bu cevaba verilen yanıtta büyük oranda, neredeyse eşit düzeyde ikiye ayrılmıştır. Çoğunluk özel olarak zaman ayırmıyorum ama takip ediyorum cevabını verirken, çok yakın bir oranla diğer grup evet özel olarak zaman harcıyorum demiştir. Bir grupsa hiç zaman ayırmadığını belirtmiştir. Buradan çıkan sonuca göre görüşme yapılan hayranların büyük oranda animeye ilgi duydukları ve literatürde de belirttiği gibi hayran kültürünün gerekliliklerinden biri olan, ilgi duyulan alana dair derin araştırma yapma isteği görüşme yapılan hayranların büyük çoğunluğunda mevcuttur.

Görüşme dahilinde hayranlara, izledikleri animenin farklı bir formata uyarlandığında duygu durumları hakkında bilgi almak amacıyla soru sorulmuştur. Araştırma evreni kapsamında görüşülen hayranların büyük bir çoğunluğu ‘iyi ve başarılı yapılan bir işi desteklediklerini belirtmişlerdir, ancak neredeyse aynı oradan hayran live-action olarak tanımlanan gerçek insanların oynadığı filmlere dönüştürülmüş animelerin hayal kırıklığı yarattığını çünkü anime dünyasının çok geniş ve yaratıcı bir dünya olduğunu ve gerçek insanlarla, gerçek çekimlerle bunun başarılmasının imkansız olacağını düşündüklerini belirtmişlerdir. Animelerin bilgisayar oyunlarına dönüştürülmesineyse sıcak bakmışlardır. Araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan kişilerin arasından az sayıda hayransa animelerin hiçbir formata çevrilmemesi gerektiğini, tamamen hayal kırıklığı yaşattığını belirtmiştir.

Hayranların anime hakkında konuşmak için hiç tanımadıkları insanlarla iletişime geçme durumları hakkında bir soru sorulmuştur. Bu sorunun sorulma amacı, görüşme yapılan hayranların animeye olan ilgilerini ölçebilmek ve diğer hayranlarla iletişime geçerek ortak değerler kapsamında, ilgi duydukları alan için anime hakkında konuşarak toplulukları dahil olma ihtiyacını ortaya çıkarmak. Bu soruya verilen yanıt büyük ölçüde iletişime geçiyorum olmuştur, daha az sayıda kişiye hiç iletişime geçmediğini belirtmiştir. Bu sorumdan yola çıkarak araştırma evreninde yer alan anime hayranlarının, hiç tanımadığı insanlarla iletişime geçerek anime hakkında yeni bilgiler edinmek ya da konuşarak izledikleri animeler hakkında beyin fırtınası yaptıklarının sonucuna varabiliriz. Bu sorudan yola çıkılarak hayranlara, anime izlemek, animeyle ilgili konuşmak gibi eylemlerin kendilerini bir topluluğa ait hissettim durumları hakkında bağlantılı bir soru türetilmiştir. Hayranların çok büyük çoğunluğu kendilerini anime topluluğuna ait hissettiklerini belirtmişlerdir. Animeleri gelip geçici bir film gibi düşünmeyip, mesajları olan ve toplum içerisinde sadece özel insanların bu mesajları anlayıp animeleri seveceklerini düşündüklerini belirtmişlerdir. Görüşme yapılan anime izleyicileri, animeyi ortak bir değer olarak gördüklerinden, kendileri gibi düşünen insanlarla bir arada olmak ve bir topluluk oluşturmaktan mutluluk duyduklarını belirtmişlerdir.

Ayırt edici soru kapsamında görüşme yapılan hayranlara, animenin bir kültür olup olmadığı hakkında ne düşündükleri ve Türk kültüründen benzer özellikler bulup bulmadıkları sorulmuştur. Bu soru kapsamında görüşme yapılan büyük oranda hayran, animenin bir kültür olduğunu düşündüğünü ancak Japonya’da bu kültürün baskın olarak yaşandığını belirtmiştir. Görüşme yapılan hayranlardan bazıları animenin kültür olmadığını, bazıları kısmen bir kültüre ait olduğunu ve bazıları da animenin bir kültür olduğunu ancak anlam yüklemenin yanlış olacağını belirtmiştir. Bu sonuçlar, büyük çoğunluğun animenin bir kültür olduğunu düşündüğünü ortaya çıkartmıştır. Ayrıca hayranlar arasında Türk kültürü, anime izleme açısından bir şart değildir. Sadece Türk kültüründen benzerlik bulduğu için anime izleyen hayrana rastlanmamıştır. Araştırma evreninde yer alan hayranlar, animeler sayesinde Japon kültürünü öğrenmiş ve o kültüre ilgi duymaya başlamışlardır.

Animenin günümüzde yaygınlaşması üzerine anime hayranlarının bu konuya bakış açılarını tespit etmek ve animenin popülerleştikçe seyirciyle anime arasındaki duygusal bağın yok olup olmadığını ortaya çıkarmak amacıyla, görüşme kapsamındaki anime hayranlarına konuyla ilgili soru sorulmuştur. Bu sorudan elde edilen verilerde büyük çoğunluk duygusal bağın yok olmadığını belirtmiştir. Hemen ardından gelen bir grup popülerleşen her şeyin kişilerle duygusal bağı yok ettiğini ve bu durumun animeyle ilgili olmadığını belirtmiştir. Geri kalan küçük bir grupsa, animenin yaygınlaşmasının animelerin tanınması için olumlu olduğunu belirtmiştir. Bu verilere dayanılarak anime hayranlarının, animenin popülerleşmesi ve popüler kültür ürünü hâline gelmesi durumunda bile animeyle aralarında olan bağları korudukları görülmüştür. Gerçekten anime izleyici olan kişi hayran kültürünün önemli maddelerinden biri olan ilk duyulan şeye karşı yapılan derin araştırmalar maddesini gerçekleştirir ve izleyeceği animeyi popülerliğine göre değil, kendisiyle kurduğu bağa göre seçer. Görüşülen Türk hayranlardan bir kişi, anime izleyicilerini hayranlarını ‘sosyal zekâsı yüksek, gözlemlemeyi seven insanlar’ olarak nitelendirmiştir. Bu durumda o animenin popülerleşmesi, hayran için hiçbir şey ifade etmemektedir. Hayran zaten animeyle kendi duygusal bağını kurmuştur ve bu bağ kolay kolay sarsılmayacaktır.

Görüşme kapsamında hayranlara animenin bir popüler kültür ürünü mü olduğu, yoksa animeyi hayranların mı var ettiği sorusu sorulmuştur. Bu sorunun sorulmasındaki amaç, hayranların doğrudan animeye bakış açılarını ölçebilmektir. Araştırma evreninde yer alan hayranların büyük çoğunluğu ortak bir cevap olarak; animenin hayran kültürüne ait olduğunu ancak popüler kültürün animenin yaygınlaşmasını desteklediğini belirtirken hemen ardından neredeyse aynı oranda bir grup tamamıyla hayranların var ettiği bir kültür olduğunu, hayranların animeyi geliştirdiğini ve hayranların anime endüstrisi için büyük önem arz edip bazı bölümlerin bile hayranlara danışarak çekildiğini belirtmiştir. Küçük oranda bir grup sadece popüler kültüre aitliğini belirtirken, yine küçük oranda bir grup da her iki kültürü de ait olmadığını söylemiştir. Burada elde edilen verilere göre araştırma evreni kapsamında görüşülen hayranların animeyi gelip geçici bir heves olarak görmedikleri ve medyanın yönlendirmesiyle izlemedikleri ortaya çıkarılmıştır.

Yarı yapılandırılmış görüşme kapsamında araştırma evreni kapsamında görüşme yapılan hayranlara yöneltilen formda yer alan sorulara göre verilen cevaplar büyük ölçüde ortak niteliktedir. Bu görüşmeler bağlamında, araştırma evreninde yer alan hayranların büyük çoğunluğunun animeyi popüler bir tüketim nesnesi gibi görmediklerini, bilinçli bir şekilde verilen mesajı özümseyerek izlediklerini, anime sayesinde etkileşimde olmasalar bile bir toplulukta olduklarını hissetmelerini, yorumlar yaparak ya da farklı şekillerde anime endüstrisine katkı sağladıklarını ve animeyi tüketim ürünü hâline getirecek etkinliklerden hoşlanmadıklarını destekleyecek nitelikte veriler elde edilmiştir.



SONUÇ

Günümüzde dijital medyanın ilerlemesiyle birlikte dünyanın her yerine ve dünyanın her yerinde yaşanabilecek olaylara hızlı ve kolay bir şekilde erişim sağlanabilmektedir. Bu durumun olumlu ve olumsuz yanları mevcuttur. Dünyanın her yerine erişim sağlayabilmek, bulunulan konumdan dünyanın bir ucundaki etkinliğe bile katılabilmek ve günlük hayatta iletişim kurulmayacak insanlarla bile iletişim kurabilme yetisini sağladığı gibi, medya tarafından kişilerin hareketlerine, davranışlarına ve düşünce şekillerine şekil verilebilmektedir. Bu durumda kişilerin neler izleyeceğine, neler dinleyeceğine, neler düşünebileceğini başkaları tarafından karar verilmektedir. Örneğin; sosyal medya aracılığıyla kişiler, kendilerine ikonlar belirlemekte ve bu insanlara benzemeye çalışmaktadır. O insanlar da aslında popüler kültürün yansıttığı bir illüzyondur. Kişiler; idol aldıkları insanların izledikleri yapımları izlemekte, okudukları kitapları okumaktadır. Kişi burada özgür iradesinden bağımsız bir şekilde dış yönlendirmeye hareket etmektedir ve bu hayranlığı bittiğinde davranışları ve eylemleri de değişecektir. Bahsedilen bu yönlendirmelerin altında kültürün çok büyük bir etkisi yer almaktadır. Kültür toplumlara bağlı olarak gelişir ve literatür kısmında bahsedildiği gibi alt başlıklara ayrılır. Medyanın insanlara yön vermek amacıyla yaptığı eylemlerin altında da kültür kavramından bahsedilmektedir. Popüler kültür yaygın bir kültür çeşidi olsa da hayran kültürü de toplulukların bir araya gelmesinde önemli bir etkidir.

Popüler kültür, bireylere ihtiyacı olmayan ürünleri ihtiyacı varmış gibi yansıtmakta ve kişilerin öncelikle o ürüne hayranlık geliştirmelerini ve sahiplik isteği oluşturmalarına neden olmaktadır. Ancak bu ürünler, bireyler üzerinde kalıcı etkiler yaratmamaktadır. Hayran kültürüyse, ürünleri popüler gibi göstermemekte ve bireylere ihtiyacı varmış algısı yaratmamaktadır. Bu noktada popüler kültürün tam tersi bir yönde, bireylerin ürüne ulaşabilmesi için kendilerinin çaba sarf etmeleri gerekmektedir. Burada önceliğin pazarlama olmasından ziyade, bireylerle duygusal bağ kurmak önem taşımaktadır.

Bu çalışmada Türkiye’de yaşayan anime izleyicilerinin animeye bakış açıları ve buna bağlı olarak animenin Türkiye’de animenin ‘hayran kültüründen mi, popüler

kültürden mi beslendiğine' dair nitel araştırma yöntemi kullanılarak incelenmesi amaçlanmıştır. Bu araştırma kapsamında 30 anime hayranıyla yarı yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Bu çalışmada izleyiciler, "Anime izlemeye nasıl başladılar?", "Animeyi sadece bir tüketim ürünü olarak mı görmekteler, yoksa animeyle aralarında duygusal bir bağ kurmaktalar mı?" gibi soruların cevapları incelenmektedir.

Genel amaç çerçevesinde çalışmanın ilk bölümünde kültür, popüler kültür, hayran kültürü ve bu kavramlarla bağlantılı olan kültürel kimlik ve toplumsal etkileşim kavramlarına değinilmektedir. Çalışmanın ikinci bölümünde, anime kültürünü ve Türkiye'deki konumunu daha iyi anlayabilmek adına öncelikle Japon kültüründen bahsedilmekte, daha sonra manga ve animenin tarihine değinilmektedir. Çalışmanın son bölümünde ise, araştırma detayları incelenmiştir. Bu çalışma kapsamında otuz anime izleyicisiyle yarı yapılandırılmış bir görüşme gerçekleştirilmiştir. Yapılan bu görüşmelerin sonucunda, görüşme yapılan anime izleyicileri bağlamında ortak sonuçlar ortaya çıkmıştır. Yapılan bu çalışma kapsamında, anime izleyicilerinin 'anime'yi, hayatlarında hangi konuma yerleştirdikleri ve anime topluluklarına karşı bakış açılarının nasıl olduğu araştırılmıştır ve anime-kültür ilişkisi incelenmiştir.

Çalışma kapsamında örneklem türlerinden amaçlı örneklem kullanılmıştır ve görüşülen kişilerin verdiği cevaplar bağlamında nitel analiz yapılmıştır. Seçilen kişilerin hepsi anime izleyicileridir ve bu kişiler anime endüstrisini bilen insanlardan oluşmuştur. Sadece anime izleyicisi değildirler, aynı zamanda manga okurlar, Japon kültürüne ilgi duyarlar ve bu endüstrinin alt başlıkları hakkında da bilgi sahibidirler.

Yapılan görüşmeler sonucunda, anime izleyicilerinin verdikleri cevaplar ortak olmuştur. Üçüncü Bölüm'de araştırma verilerinden detaylı bir şekilde bahsedilmiştir. Verilen cevaplara istinaden hayranların anime izlemeye başlamasında televizyonun ve özellikle arkadaş etkisinin büyük olduğu görülmüştür. Örneklem içerisinden görüşülen kişiler, anime izlemeye küçük yaşlarda, televizyonda yayınlanırken henüz izlediklerinin anime olduğunun farkında olmadan izlediklerini belirtmektedirler. Anime izleyicilerinin 'anime'ye karşı olan ilgileri sorulduğunda, ortak cevaplar alınmaktadır. Örneklem içerisindeki çoğu grup, anime izlemenin nedenini 'renkli bir dünya', 'hayal gücü çok geniş', 'çizimleri çok güzel', 'kısa sürüyor', 'fantastik,

abartılı bir dünya beni kendine çekiyor' gibi cevaplar vererek aktarmaktadır. Genel itibarıyla bakıldığında animenin izleyicileri çekmesindeki en önemli nedenler; 'yaratıcı', 'heyecanlı', 'hızlı' ve 'kısa sürmesi'dir. Anime izlemek sebeplerinden bir diğeri de 'karakterlerin duygularını aşırı abartılı şekilde yaşamaları'dır. Anime izleyicisinin bu duyguları görmekten keyif alması, onları animeye çekmektedir. Görüşme yapılan anime izleyicilerinin çoğunlukla yüz yüze ya da online topluluklara üye olmadıkları ancak online web sitelerini (forumlar gibi) nadir olarak ziyaret ettikleri sonucuna varılmaktadır. Araştırma kapsamında görüşme yapılan anime izleyicilerine, izledikleri animenin yeni bölümü yayınlandığında hemen haberdar olup olmadıkları sorulmuştur. Bu soru bağlamında örneklem yine iki gruba ayrılmaktadır. Örneklem içerisindeki bir grup sadece bitmiş olan animeleri izlediğini ve bu sebeple yeni bölümlerden haberdar olmadığını belirtmekteyken, bir diğer grupsa ziyaret ettiği online siteler aracılığıyla izlediği animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olduğunu belirtmektedir. Bu soru bağlamında izleyicinin kişilik özelliğinin cevabı etkilediği söylenebilmektedir; izleyicinin daha sabırsız bir karakteri varsa bitmiş animeler izleyip bekleme süresini ortadan kaldırmak istemektedir, ancak kimi izleyiciler de izledikleri animeleri takip ettikleri ve buna bağlı olarak her yeni bölümden haberdar olduklarının altı çizilmektedir. Hayranlara "Animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?" sorusu yöneltilmektedir. Bu soruya verilen cevap, kendi içerisinde değişkenlik göstermiştir. Görüşülen insanların büyük bir çoğunluğu anime etkinliklerine katılmadıklarını belirtmişlerdir. Katılanlarsa katılma sebebi sorulduğunda bu etkinlikleri bir sosyal iletişim çeşidi olarak gördüklerini ve izledikleri animeye, okudukları mangaya yani anime endüstrisine katkıda bulunmak istediklerini belirtmektedirler. Bu etkinliklerde anime ürünleri satışı yapılan standların açıldığını ve onların da ürünler satın alarak bu sektöre destek sağladıkları belirtilmektedir. Ayrıca bu etkinliklerde cosplayerlerin yapıldığı ve katılan kişilerin bazen cosplayer olarak etkinliğe katıldıkları, bazen de cosplayerlık yapan arkadaşlarına destek olmak amaçlı katıldıkları ortaya çıkarılmaktadır. Bu etkinliklere anime endüstrisinde çalışan yurt dışından önemli isimlerin de katıldığı, görüşmeciler tarafından belirtilmektedir. Görüşme kapsamında bu etkinliklere katılan izleyiciler için bu sektörden yeni insanlarla tanışmak büyük önem arz etmektedir. Araştırma kapsamındaki büyük orandaki bir grup izleyiciyse,

animeyle ilgili etkinliklere katılım sağlamamakta ve etkinlikler ilgilerini çekmemektedir. Bu etkinlikleri daha çok ticari olarak görmektedirler. Anime izleyicilerinin ‘cosplay’e bakış açısı da örneklem içerisinde çeşitlenmektedir. Bir grup izleyici cosplay kavramını artık hayatının içerisine dahil etmekte, hatta bu sanat dalından para kazanmaktadır. Çeşitli anime etkinliklerine katılarak burada görev almışlardır. Cosplay sanat dalını sadece eğlenmek amaçlı arkadaşlarıyla birlikte yapan bir kitle de mevcuttur. Bu kişilerin, bu sanat dalından para kazanma gibi bir amaçları bulunmamaktadır sadece sosyal bir etkinlik ve iletişim aracı olarak görmektedirler. Ayrıca cosplay’i destekleyen kişiler, ilgi odağı olmaktan hoşlanmaktadırlar. Örneklem içerisinde cosplay kavramını ‘çocukça’ bulan bir kitle de mevcuttur. Bu kişiler, cosplay yapan insanlara saygı duymaktadırlar ancak kendilerinin yapmayacaklarını çünkü bu aktivitenin daha genç insanlar için uygun olabileceğini düşünmektedirler. “Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?” sorusuna cevaben çoğunlukla “İzleyici konumundayım.” cevabını vermektedirler. Bu soru kapsamında verilen bir diğer yanıtta, çok az kişiyi kapsamakla birlikte bazı izleyicilerin ‘alt yazı çevirmenliği’ yaptığı ve ‘etkinlik düzenleme’ alanında görev aldığıdır. Görüşme yapılan izleyicilerden birçoğu da izleyici konumunda olduğunu ancak forum sitelerine ya da Ekşi Sözlük gibi sözlüklere izledikleri animelerle ilgili yorumlar yaparak sektöre katkı sağladıklarını belirtmektedirler. Alt yazı çevirmenliği yapan izleyiciler de bunu gönüllü olarak yaptıklarını belirtmektedirler. Anime hayranlarından / izleyicilerinden bir kısmı anime endüstrisindeki gelişmeleri kendi ilgi alanlarına uygun olabilecek bir şekilde takip ederken, bir diğer grupsa yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcamadıklarını belirtmektedir. Bu noktada, yeni gelişmeleri takip eden kitle için ziyaret ettikleri forum siteleri üzerinden gelişmeleri takip ettikleri söylenebilmektedir. Kimi hayranlar yeni çizim tekniklerini, yeni mangakaları, yeni animeleri ve nasıl çekildikleri gibi detaylı bilgileri takip etmektedirler. Animeler, anime dışında farklı formatlara da uygulanmaktadırlar. Bu araştırma kapsamında görüşülen anime izleyicilerinin de çalışmaya fayda sağlaması açısından görüşleri sorulmaktadır. Bu soruya verilen yanıt örneklemi ikiye ayırmaktadır. Bir grup anime izleyicisi, animelerin video oyunlarına ya da live-action film formatına uyarlanmasına tamamıyla karşı çıkmaktadır. Bunun en önemli nedeniniyse ‘hayal kırıklığı’ olarak tarif etmektedirler. Anime, çok

sınırsız, yaratıcı, renkli ve özgür bir dünyada ancak animeler live-action film formatına uyarlandıklarında bu yaratıcılık yok olmaktadır çünkü animedeki karakterleri gerçek insanlar canlandırmaktadır ve evren olarak da fantastik dünyalardan neredeyse tamamıyla uzaklaşmaktadır. Bu da anime izleyicisi üzerinde büyük bir hayal kırıklığı oluşturmaktadır. Ancak bu kişiler animenin live-action formatlı filme dönüştürülmesinden video oyunlarını daha olumlu olarak düşünmektedirler. İzleyiciler video oyunlarında çizimlerle yapıldığından anime ruhuna daha uygun olduğunu belirtmektedirler. Görüşme yapılan kişilerin içinden bir grup izleyiciyse animelerin herhangi bir formata uyarlanmasında bir sakınca bulunmadığını belirtmektedirler. Diğer grubun düşüncesinin tam aksine, farklı formata dönüştürülen animelerin ilham verici olduğunu, hatta bazı live-action filmlerin en az animesi kadar güzel olduğunu belirtmektedirler. Bu soru bağlamında, animelerin anime olarak kalmasını isteyen izletici kitlesi daha büyük bir orandadır çünkü animeler farklı bir formata dönüştürüldüğünde her zaman bir eksiklik olacağını belirtmektedirler. Anime izlemek ve anime kültürü çoğu zaman iletişimsel bir köprü de olabilmektedir. Bu çalışmada elde edilecek veriler için görüşülen izleyicilere, animeyle ilgili fikir paylaşmak ve sohbet etmek amacıyla diğer hayranlarla iletişim kurulup kurulmadığı sorulmaktadır. Anime hayranlarından, izleyicilerinden gelen yorumlar örnekleme gruplara ayırmıştır. Bir kısım izleyici, anime etkinliklerine katıldığında burada hiç tanımadığı insanlarla sohbet ettiğini, sözlük veya forum gibi siteler üzerinden online olarak diğer hayranlarla iletişime geçtiklerini belirtmektedir. Ancak sohbet ettiği kişilerle yüzeysel olarak sadece anime, manga gibi konularda konuştuklarını ve sohbet ettikleri kişilerin hayatlarına etki etmediklerini belirtmektedirler. Bir diğer grupsa sadece tanıdıkları kişilerle sohbet ettiklerini, tanımadıkları insanlarla animeyle ilgili konuşmak üzere yüz yüze ya da online olarak bir araya gelmediklerini belirtmektedirler. Ancak bu kişiler kimi zaman sosyal medya üzerinden izledikleri animelerle ilgili görüşlerini belirtmektedirler. Anime endüstrisi küresel olarak oldukça fazla topluluğa sahiptir. Bu çalışmada da görüşme yapılan anime hayranlarının / izleyicilerinin, kendilerini bir topluluğa ait hissedip hissetmemeleri araştırılmaktadır. Görüşme yapılan kişilerin çok büyük bir çoğunluğu kendilerini bir topluluğa ait hissetmekte, bu hissiyatı benimsemekte ve çok sevmektedirler. Bunun sebebi, animelerin bir topluluk hissi

uyandırdığı, çok fazla insanın anime izlememesi ve izleyen insanların kendilerini anlayan başka insanların yanında çok rahat hissetmeleri ve ortak bir değere sahip olduklarını düşünmelerindedir. Yapılan görüşme bağlamında kendilerini topluluğa ait hissedene kişiler, bu kolektif bakış açısını onaylamaktadırlar. İzledikleri bir animenin yayınlanacağı gün, başkalarının da aynı hislerle o bölümü beklediklerini bilmek onlarda bir topluluğa aitlik hissi yaratmaktadır. Araştırma bağlamında görüşülen bir diğere grup da animayı bireysel olarak izlediklerini ve kendilerinde bir topluluğa aitlik hissinin bulunmadığını belirtmektedir. Ortak değerleri kabul etmektedirler ancak topluluk hissiyatında olmadıklarını söylemektedirler. Çok az sayıdaki izleyici kitlesi de genel anlamda topluluk kavramından hoşlanmadıklarını ve topluluk kavramının ezici olduğundan bahsetmektedirler. Yapılan araştırmada belirlenen anime hayranlarına / izleyicilerine animenin bir kültür olup olmadığı ve Türk kültürüne benzer özellikler bulup bulmadıkları sorusu yöneltilmektedir. Verilen cevapların çok büyük bir kısmı animenin, anime hayranları ve izleyicileri gözünde bir kültür olduğunu doğrular niteliktedir. Birçok kişi animenin çok büyük bir kültür olduğunu ve özellikle Japonya’da bunun turizm açısından da çok etkili olduğunu ve devlet tarafından dahi kullanıldığını belirtmektedir. Animenin yaygınlaşmasının onu kültürden çıkarmayacağını düşünmektedirler. Görüşme yapılan anime hayranları, kendilerini bu kültüre yakın hissetmektedirler ve Japon kültürüne ait yeni öğeler öğrenmektedirler. Bu durum, onları anime izlemeye çeken nedenlerden biri olmaktadır. Kimi izleyiciler, Japon ve Türk kültüründen benzerlikler bulduklarını ancak bu benzerliklerin, onları anime izlemek için etkilemediğinden bahsetmektedirler. Animenin büyük bir kültür olduğunu düşünen kişiler ayrıca animenin toplumdaki duyguları yansıtan çok önemli bir aracı olduğunu da belirtmektedirler. Onlar daha çok Japon kültüründen beslenmek için anime izlediklerini belirtmişlerdir. Görüşme yapılan kişilerden çok az bir kısmı animenin bir kültür olmadığını düşünmekte ve Japon / Türk kültüründen bir esinti bulmadıklarını düşünmektedirler. Bu çalışma kapsamında, günümüzde animenin yaygınlaşmasın bağılı olarak anime hayranlarına, izleyicilerine ‘animenin yaygınlaşmasıyla birlikte aralarındaki duygusal bağın yok olup olmadığı’ sorulmuştur. Bu soru bağlamında, örneklem iki gruba ayrılmaktadır. Örneklemin bir kısmı, popüler kültür etkisi altına giren her şey gibi animenin de yaygınlaştıkça ve

popülerleştikçe duygusal bağı yok edeceğini ve seyircinin animelerden uzaklaşacağını düşünmektedir. Daha büyük bir kısım, popülerliğin ‘anime ve seyirci’ arasındaki duygusal bağı yok etmediğini düşünmektedir. Bu bağlamda düşünülen kişilere göre animenin tanınması, ulaşılabilir olması ve izlenmesinin artması gibi faktörler düşünüldüğünde animenin popülerleşmesi olumlu bir etki yaratmaktadır. Anime popülerleştikçe kalitesiz animeler de ortaya çıkacaktır ancak izledikleri animeler üzerinden kendi gerçekliklerini yaratan anime izleyicileri, popüler animeler arasında bile kendisine hitap eden, duygu yoğunluğu olan, kaliteli animeleri tespit edebilmektedir. Bu noktada, animelerin popülerleşmesi tanıtıcı bir rol oynamaktadır. Bu sebeple animenin popülerleşmesi, duygusal bağı yok etmemektedir. Bu grup, animenin ticari bir ürün olduğunu ve insanların bu endüstriden para kazandığını düşünmektedir. Bu çalışma kapsamında, araştırma için önemli bir soru olan “Anime, hayranların var ettiği bir ürün müdür, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?” sorusu da belirlenen anime hayranlarına / izleyicilerine sorulmaktadır. Bu soru bağlamında örneklem iki gruba ayrılmaktadır. İlk grup, animenin hayranlar tarafından yayıldığını, gündeme geldiğini, geliştiğini ve popüler kültür tarafından köklerinin devam ettirildiğini düşünmektedir. Bu bağlamda hayran kültürü ve popüler kültür birbirlerini desteklemektedirler. Anime, popüler kültürle tanınmış olsa da köklerini hayran kültürüyle oluşturmaktadır. Bazı hayranlar, bu konuya örnek olarak; Japonya’da bazı animelerin yeni bölümlerinin hayranların kararlarıyla belirlendiğini vermektedir. Ancak günümüzde animenin var olabilmesi için popüler kültürün etkisi altına girmesi kaçınılmazdır. Bu bağlamda, anime karakterleri de değişim göstermektedir. (Kadın karakterlerin göğüslerinin büyümesi gibi.) Bu soruya örneklem kapsamında gelen bir diğer yanıt, animenin hayran kültürü ürünü olduğu ve popüler kültürün etkisi altına girmediği ve giremeyeceğidir. Bunun ne önemli nedeniniyse, hem 10 yaşında bir çocuğun hem de 60 yaşında bir insanın anime izleyebileceği ve bu durumun ancak hayranlık kavramıyla hayran kültürüyle var olabilmesidir. Bu kitle, animenin hâlen ana akım olmadığını düşünmektedir. Bu bağlamda, animeler hiçbir zaman popüler kültürün var ettiği bir ürün değildir. Animeyi popüler kültür var etseydi, anime hâlen hayranları tarafından tekrar tekrar izlenmezdi. Popüler kültür, kalıcı değil, hızlı tüketilen abartılı ürünler sunmaktadır. Bu soru kapsamında her iki şekilde düşünmeyen az sayıda insan da

vardır. Bu kişiler, animenin ne hayran üretimi ne de popüler kültür ürünü olduğunu düşünmektedir. Animenin tek başına bir kültür olduğu fikrini savunmaktadır. Kendilerini her iki gruptan da görmemekte ve bireysel olarak sadece sevdikleri animeleri izlediklerini belirtmişlerdir.

Yapılan çalışma kapsamında, seçilen Türkiye’den 18 yaş ve üzeri olmak üzere örnekleme yöneltlen sorulara dayanarak anime hayranlarının / izleyicilerinin ‘anime’ye bakış açıları ortaya konulmaktadır. Anime hayranları ve izleyicileri, sorulara çeşitli cevaplar vermiş ve her soru kapsamında kendi içlerinde değişkenlik göstermektedirler. Anime hayranları ve izleyicilerinin büyük bir çoğunluğu, animeye bir kültür olarak bakmakta ve hayran kültürüyle popüler kültürün birbirlerini destekleseler bile yine de animenin köklerinin hayran kültürüne bağlı olduğunu düşünmektedirler. Bir kısım hayran animeyi sosyal bir etkileşim çeşidi olarak görse de bir kısım hayran sadece sevdikleri için izlemektedirler. Yaş faktörünün bu bağlamda büyük bir rol oynadığı söylenebilmektedir. Orta yaş sayılabilecek yaştaki hayranlar, animeni doğasını anlamaya yönelikken, yaşı genç hayranlar animeyi iletişimsel bir köprü olarak da kullanılmaktadırlar. Anime için gönüllü çevirmenlik yapmaları, izleyici olarak forumlara ya da sözlüklere izledikleri animeler hakkında görüşlerini yazmaları ve fikirlerini beyan etmeleri, görüşülen kişiler kapsamında animenin üzerinde hayran kültürünün etken olduğunu göstermektedir. Yeni bir kültür öğrenme isteği anime izleyenler için ağır basmaktadır. Mülakat kapsamında görüşülen bazı anime izleyicileri, izledikleri animeler vasıtasıyla Japonca kelimeler öğrendiklerini ve Japon tarihiyle ilgili makaleler okuduklarını belirtmektedirler. Bu cevaplardan yola çıkıldığında, animenin popüler bir ürün olarak sunulmasından öte, hayranlarıyla arasında duygusal bağ kurduğu ve hayranların animeyi geliştirmek için emek harcadıkları sonucuna varılmaktadır. Popüler kültürünün bir ürünü olması durumunda, animeler gelip geçici ve üzerine düşünülmeyen yapıtlar hâline gelirdi. Ancak anime endüstrisinin varlığını sürdürebilmesi için popüler kültüre ve pazarlanmaya ihtiyacı vardır. Bu anlamda, görüşme yapılan hayranlar da bu fikri savunmaktadırlar. Hayranlar etkinliklere katılmayı, ‘gerçek’ anime izleyicilerinin yapacağı bir mutlak bir kural olarak görmemektedirler. Gerçekten ‘anime’ izleyicileri, animelerde geçen duyguları ve fikirleri özümseyebilmekte ve animelerin

izgi filminden te bir Őey olduĐunu dŐ nmektedir. Anime izleyicilerinin topluluĐa aitlik hissi aĐır basmaktadır  nk  bu k lt rde ortak bir deĐer ve bilin vardır.

Yapılan araŐtırmadan; hayran k lt r n n T rk anime izleyicileri iin  nemli olduĐu ve animenin temellerini bu k lt rden aldıĐı sonucuna ulaŐılmıştır. Ancak bazı durumlarda, bazı animelerin pop ler k lt rle ortaya ıktıĐı ve hayran k lt r ne d n Ő t Đ  de alıŐmanın sonucunda elde edilmiŐtir. alıŐma kapsamında g r Őme evreninde yapılan g r Őmelere dayanarak hayranların b y k oĐunluĐu pop ler k lt r n, animenin geliŐmesi iin  nemli olduĐunu dile getirmiŐtir.

Bu sonulardan yola ıkarak anime ve k lt r iliŐkisi  zerine alıŐma yapacak araŐtırmacılara ıŐık tutması aısından Őu  nerilerde bulunulabilir:

- alıŐma kapsamı yaŐ bazında geniŐletilebilir.
- alıŐma kapsamında anime izleyici sayısı artırılabilir.
- alıŐma belirli platformlar ıŐıĐında araŐtırılabilir.

KAYNAKÇA

KİTAPLAR

- Adorno, T. W., **Kültür Endüstrisi, Kültür Yönetimi** (7. Baskı), İletişim Yayınları, İstanbul, 2012.
- Annett, S., **Anime Fan Communities: Transcultural Flows and Frictions** (1. Baskı), Palgrave Macmillian, New York, 2014.
- Artun, A., **Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi** (2. Baskı), İletişim Yayınları, İstanbul, 2012.
- Bilgin, N., **Tarih ve Kolektif Bellek** (1. Baskı), Bağlam Yayıncılık, İstanbul, 2013.
- Brenner, R. E., **Understanding Manga and Anime** (1. Baskı), Libraries Unlimited, Westport, 2007.
- Coyle, D., **The Cultural Code** (1. Baskı), Bantam Books, New York, 2018.
- Dittmer, J., Bos, D., **Popular Culture, Geopolitics and Identity** (2. Baskı), Rowman & Littlefield, Londra, 2019.
- Duffett, M., **Understanding Fandom** (1. Baskı), Bloomsbury, New York, 2013.
- Elias, H., **The Anime Galaxy: Japanese Animation As New Media** (1. Baskı), LabCom Books, Portekiz, 2012.
- Ertürk, D. Y., **Davranışlarımız ve Biz: Sosyal Psikoloji Bakışıyla Kalabalık İçinde Ben Olmak** (1. Baskı), Pozitif Yayınları, İstanbul, 2017.
- Fiske, J., **İletişim Çalışmalarına Giriş** (1. Baskı), Bilim ve Sanat, Ankara, 1996.
- Fiske, J., **Understanding Popular Culture** (1. Baskı), Routledge, Londra, 1989.

- Greenhill P., Rudy, J. T., Hamer, N., Bosc, L. (Ed.), (2018), **The Routledge Companion to Media and Fairy-Tale Cultures** (1. Baskı). Kustritz, A., "Fandom/Fan Cultures", Routledge, Londra, 2018, 245-251.
- Güngör, N., **İletişim: Kuramlar ve Yaklaşımlar** (3. Baskı), Siyasal Kitabevi, Ankara, 2016.
- Hall, Stuart ve Gay du, Paul (Ed.), (1996), **Questions of Cultural Identity** (1. Baskı). Hall, S., "Who Needs Identity?", Sage Publications, Londra, 1996, 1-17.
- Hills, M., **Fan Cultures** (1. Baskı), Routledge, Londra, 2002.
- Hood, B., **The Self Illusion: How the Social Brain Creates Identity** (1. Baskı), Oxford University Press, New York, 2012.
- Hogg, M. A. ve Abrams, D., **Social Identifications** (1. Baskı), Routledge, New York, 1998.
- Jenkins, H., **Cesur Yeni Medya: Teknolojiler ve Hayran Kültürü** (1. Baskı), İletişim Yayınları, İstanbul, 2016.
- Jenkins, R., **Social Identity** (1. Baskı), Routledge, New York, 2014.
- Kartarı, A., **Kültür, Farklılık ve İletişim** (2. Baskı), İletişim Yayınları, İstanbul, 2016.
- Keyes, R., **Hakikat Sonrası Çağ** (1. Baskı), 2017, Deli Dolu Yayınları, Ankara, 2017
- Kuloğlu, Gökhan (Ed.), (2017). **Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve Manga** (1. Baskı). Sekendiz, A. Z. "Manganın Tarihsel Gelişimi ve Yaratım Süreci", Japon Yayınları, Antalya, 2017, 13-23.

- Kuloğlu, Gökhan (Ed.), (2017). **Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve Manga** (1. Baskı). Kuloğlu, G. "*Animelerin Yapılış Süreci ve Arka Planı*", Japon Yayınları, Antalya, 2017, 54-74.
- Laughey, D., **Medya Çalışmaları: Teoriler ve Yaklaşımlar** (1. Baskı), Kalkedon Yayınları, İstanbul, 2010.
- Lewis, Lisa A. (Ed.), (1992), **The Adoring Audience Fan Culture and Popular Media** (1. Baskı). Fiske, J., "*The Cultural Economy of Fandom*", Routledge, New York, 1992, 30-49.
- Lull, James (Ed.), (2001), **Culture in the Communication Age** (1. Baskı). Hannerz, U., "*Thinking About Culture in a Global Ecumene*", Routledge, Londra, 2001, 54-71.
- MacWilliams, Mark W (Ed.), (2008), **Japanese Visual Culture** (1. Baskı). Poitras, G., "*Contemporary Anime in Japanese Pop Culture*", An East Gate Book, New York, 2001, 49-67.
- Mahler, S. J., **Culture as Comfort** (1. Baskı), Pearson, New Jersey, 2013.
- McFall, L., **Advertising a Cultural Economy** (1. Baskı), Sage Publications, Londra, 2004.
- McLuhan, M., **Gutenberg Galaksisi: Tipografik İnsanın Oluşumu** (4. Baskı), Yapı Kredi Yayınları, 2017.
- Mollaer, Fırat (Ed.), (2014). **Kimlik Politikaları** (1. Baskı). Hall, S., "*Kimliğe İhtiyaç Duyan Kim?*", Doğu Batı Yayınları, Ankara, 2014, 277-300.
- Mulcahy, K. V., **Public Culture, Cultural Identity, Cultural Policy** (1. Baskı), Palgrave Macmillian, Londra, 2017.
- Napier, S. J., **Anime: Akira'dan Howl'ın Hareketli Şatosuna** (1. Baskı), Es Yayınları, İstanbul, 2008.

- Napier, S. J., **Anime from Akira to Princess Mononoke** (1. Baskı), Palgrave Macmillian, New York, 2000.
- Oskay, Ü., **Yıkanmak İstemeyen Çocuklar Olalım** (2. Baskı), İnkılâp Yayınları, İstanbul, 2016.
- Oskay, Ü., **İletişimin ABC'si** (6. Baskı), İnkılâp Yayınları, İstanbul, 2017.
- Ozgen, O., **Handbook of Research On Combustion** (1. Baskı), IGI Global, Pensilvanya, 2019.
- Papacharissi Zizi (Ed.), (2011), **A Networked Self** (1. Baskı). Walther, J. B., Carr, C. T., Choi, S. S. W., DeAndrea, D. C., Kim J., Tong, S. T. ve Van Der Heide B., “*Interaction of Interpersonal, Peer, and Media Influence Sources Online: A Research Agenda for Technology Convergence*”, Routledge, New York, 2011, 17-38.
- Reeves, J., **Culture and International Relations** (1. Baskı), Routledge, Oxfordshire, 2004.
- Storey, J., **Cultural Theory and Popular Culture** (8. Baskı), Routledge, Oxon, 2018.
- Sugimoto, Y., **Modern Japanese Culture** (1. Baskı), Cambridge University Press, Avustralya, 2009.
- Şen, A., **Kayıp Keşif Yolculuk: Japon Sineması Manga ve Anime** (1. Baskı), Doğu Kitabevi, İstanbul, 2014.
- Tezcan, M., **Toplumsal Bilimlere Giriş** (3. Baskı), Anı Yayıncılık, Ankara, 2014.
- Tosun, L. P., “**Sanal” Ortamda “Gerçek” Kişiler: Sosyal Ağlar ve Sosyal Psikoloji** (1. Baskı), Nobel Kitap, Ankara, 2017.

- Trier-Bieniek, Adrienne (Ed.), (2015). **Fan Girls and the Media** (1. Baskı). Eate, P.,
“*A New Dawn Breaks: Rewriting Gender Wrongs through Twilight Fan Fiction*”, Rowman & Littlefield, Londra, 2015, 21-42.
- Turner, J. H., **A Theory of Social Interaction** (1. Baskı), Stanford University Press,
Kaliforniya, 1988.
- Tylor, E. B., **Primitive Culture Volume I** (1. Baskı), Dover Publications, New
York, 2016.
- Tylor, E. B., **Primitive Culture Volume II** (1. Baskı), Dover Publications, New
York, 2016.
- Weedon C., **Identity and Culture** (1. Baskı), Open University Press, New York,
2004.
- Yaylagül, L., **Kitle İletişim Kuramları** (8. Baskı), Dipnot Yayınları, Ankara, 2017.

SÜRELİ YAYINLAR

Akça, G., **Modernden Postmoderne Kültür ve Kimlik**, Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 15, 2005, 1-24.

Atak, H., **Kimlik Gelişimi ve Kimlik Biçimlenmesi: Kuramsal Bir Değerlendirme**, Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar, 3, 1, 2011, 163-213.

Coşgun, M., **Popüler Kültür ve Tüketim Kültürü**, Yaşam Bilimleri Dergisi, 1, 1, 2012, 837-850.

Erdoğan, İ., **Popüler Kültürün Ne Olduğu Üzerine**, Bilim ve Aklın Aydınlığında Eğitim Dergisi, 5, 57, 2004, 1-18.

Tanyaş, B., **Nitel Araştırma Yöntemlerine Giriş: Genel İlkeler ve Psikolojideki Uygulamaları**, Eleştirel Psikoloji Bülteni, 5, 2014, 25-38.

Tokgöz Şahaoğlu, C., Polat, B., **Transmedya, Kolektif Anlatı ve Kent: Pokemon Go Örneği**, Yeni Düşünceler, 9, 2018, 114-129.

TEZLER

- Barajas, A., **Pros and Cons: Anime Conventions and Cosplayers**, Yüksek Lisans Tezi, The University of Texas, 2018.
- Bondi, G. A., **Close Encounters of Different Kind: A Study of Science Fiction Fan Culture and Its Interactions With Multiple Literacies**, Doktora Tezi, Indiana University of Pennsylvania, 2011.
- Burkett, M. E., **Pop-Diplomacy: Anime and Manga as Vehicles of Cultural Context, Identity Formation and Hybridity**, Yüksek Lisans Tezi, American University, 2009.
- Dziesinski II, M. J., **Cool Vocations in Japan's Global Pop Culture Industries: From Young Fans to Skilled Animators and Manga Artist**, Doktora Tezi, University of Hawai, 2014.
- Ishikura, N., **The Impact of Japanese Popular Culture and Motivation on Language Learning: Exploring the Use of Manga for Teaching Japanese Culture and Reading**, Yüksek Lisans Tezi, Purdue University, 2013.
- Niehusmann, S., **Manga - Lost in Translation? A study of American and German Manga Localisation**, Doktora Tezi, University of London, 2009.
- Rich, D. L., **Global Fandom: The Circulation of Japanese Popular Culture in the U.S.**, The University of Iowa, 2011.
- Sagardia, S. C. P., **Dressing the Part: Communication of Identity in a Performative Fandom Community**, Doktora Tezi, Ohio University, 2017.
- Shiriyeva, A., **2000'li Yıllar Sonrası Küreselleşme Hareketinin Popüler Kültüre Yansıması: Japon "Manga" ve "Anime"lerinde Kimlik Temsilleri Üzerine Bir İnceleme**, Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi, 2017.

Tominaga, M., **Globalization and Japanese Animation: Ethnography of American College Students**, Doktora Tezi, University of Pennsylvania, 2002.

Williams, K. L., **The Impact of Popular Culture Fandom on Perceptions of Japanese Language and Culture Learning: The Case of Student Anime Fans**, Doktora Tezi, The University of Texas, 2006.

Zheng, X., **Borderless Fandom and Contemporary Popular Cultural Scene in Chinese Cyberspace**, Doktora Tezi, University of Washington, 2016.



EKLER

Ek-1: Araştırmada Kullanılan, Anime Hayranları İçin Hazırlanmış Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

1. Ses kaydı için izniniz var mı?
2. Anime ile nasıl tanıştınız?
3. Sizi animeye çeken şey neydi?
4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?
5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?
6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?
7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?
8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?
9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?
10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?
11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?
12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?
13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?
14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?
16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?
17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?



Ek-2: 1 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

Evet var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Lise 2'deyken tanıştım. Anime izlemeye biraz önyargılıydım ama kendimi bu dünyanın içinde buldum. İlk izlediğim anime Death Note'tu.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

Verilmek istenen fikirler, filmlerden daha iyi aktarılıyor. Daha özgür bir ortam var. Yönetmen ya da manga yazarı, yaratıcılığı direkt olarak izleyiciye aktarabiliyor.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Üye değilim ancak Marmara Üniversitesi'nde anime kulübüne üyeydim. Anime izleyen insanlar genelde içine kapanık ve sosyal olmayan insanlar diye düşünüyorum. Ben de bu yüzden çok bu dünyaya girmek istememiştim. Anime insanların yapamadıkları şeyleri kafalarında canlandırıp mutlu olmasını sağlıyor. Çok yakın arkadaşlarımdan duyarak sürekli animeleri takip ettim. Anime yorumlamak film yorumlamak gibi aynı, konuşulacak çok şey var. Her insan kendi hikayesinden bir şeyler buluyor anime izlerken. Daha çok bilmediğim animeleri öğrenmek için bu kulübe üye oldum ve bu sayede çok farklı bakış açılarıyla tanıştım. Ama anime izleyenlerin içine kapanık ve iletişim kurmakta zorlanan insanlar olduğunu düşünüyorum. Anime izlemek için insanın içinde bir çocuk olması lazım. Çocuk ruhunu ve hayal gücünü kaybetmemek gerekiyor. Önyargım kırılmadı ama konu anime olduğunda çok bilgili insanların var olduğunu da düşünmeye başladım. Ben de kötü bir dönemden geçtim ve bu dönem de ilk yaptığım animeye sarılmaktı.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Üyeliğim yok ama nadiren ziyaret ediyorum. Sezonluk animeleri takip ediyorum ya da insanlarla düşüncelerimi paylaşıyorum. Üye olmasam da takip etmeye çalışıyorum. Türk Anime'yi mutlaka takip ediyorum. Zaten forum kültürüyle de bu şekilde tanıştım.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Evet oluyorum, bunu da takip ettiğim web sitelerinden sağlıyorum.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Hayır katılmadım.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Katılmadım çünkü denk gelmedi ve tek başıma etkinliğe gitmek istemem. Çevremde çok fazla anime izleyen de yok. Lisede vardı ama üniversite de hiç yok.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Hayır denemedim, herhalde yakışmaz diye düşünüyorum. Takip ettiğim bir cosplayer da yok. İnsanlar içerlerindeki boşluğu bu şekilde kapatıyor diye düşünüyorum. İlgi odağı da olmak istemem, cosplay işine girmek istemem.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

Üniversitenin birinci sınıfında çeviri grubunda anime için çalıştım. Ama bu kısa bir dönemdi çünkü ben biraz yoğundum. Katkım bu kadar.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Hayır ben bu konuda biraz eski kafalıyım. Miyazaki ve onun kültüründen gelen insanları takip etmek daha çok hoşuma gidiyor. Miyazaki'nin animeleri bence en iyi animeler, sosyal mesajlar ve alt mesajları çok güzel. Yaralarını kaşır ve bundan dolayı duygularını yüksek hissedersin. Bir animenin içinde kullandığı karakteri başka animelerde de kullanmaya devam eder.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Live-action filmler çok kötü oluyor. Aklıma gelen en yakın Ghost in the Shell, bence hayal kırıklığıydı. Bu tamamen popüler kültürle ilgili. Bir şeyin orijinali her zaman daha güzel. Matrix, Ghost in the Shell'den esinlenmedir. Bir formata aktarılırken pazarlamak için ekstra bir şeyler katılıyor, bu da olumsuz bir etki yaratıyor.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Ekşi Sözlük'ten iletişime geçiyorum. Anime entry'si giren kişiye mesaj atıp düşüncelerini sorarım.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Evet, hissettiriyor. Benzer şekilde düşünen insanlarla ortak değerleri konuşmak topluluk hissi yaratır. Onlar ailen oluyor.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Kesinlikle bir kültür. Türkiye'de ise asla bir kültür değil çünkü çocuk filmi gözüyle bakılıyor.

16. Anime pop ler k lt r tarafından kullanılmaya bařlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal baęın yok olduęunu d ř n yor musunuz?

Hayatında hi anime izlememiř biri iin Netflix'te bir anime uyarlaması izlemek aslında bu k lt re dahil olması demek. Ben bunu sevmesem de bu aıdan olumlu buluyorum. K t  bir reklam ama insanlara kendini bir řekilde tanıtıyor ama evet insanları anime k lt r nden uzaklařtırıyor. Animelerin  nce mangasını merak edersin sonra animesini izlersin. Hayal g c n  farklı alıřtırırsın,  zerine d ř n rs n. řu an erez niyetine izliyorsun ve  zerine d ř nm yorsun. 20 dakika kafanı daęıtacak bir ara. Ama aslen animelerde insanların karakterine katkı saęlayacak ok fazla mesaj var.

17. Anime hayranların var ettięi bir  r n m , yoksa pop ler k lt r n bir  r n  m d r?

Hayran k lt r ne ait olsa da ikisi de birbirini destekliyor. Biri eksik kalırsa dięeri de eksik kalıyor. Biri var eden biri de iři g t ren taraf.

Ek-3: 2 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Arkadaşlarım vasıtasıyla tanıştım. Bir arkadaşım Death Note’u önerdi.

3. Seni animeye çeken şey şeydi?

Anime farklı bir dünya, izlerken bunu hissediyorum. Yaratıcılığı hoşuma gidiyor. Sword Art Online çok hoşuma gitmişti. Gerçekten farklı bir dünya. Bilim kurgu animeler daha da ilgimi çekiyor.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Değilim.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Üye değilim ama ziyaret ediyorum. Çünkü bir anime ismi duyuyorum ve onların yorumlarına bakmak için giriyorum. İzleyici yorumlarını okuyorum; beğenildi mi beğenilmedi mi merak ediyorum.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Hayır, genelde eski ve bitmiş animeleri izliyorum.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Katılmadım.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Katılmadım.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Denemedim ama ilgimi çekiyor. İnsanların bir karakteri canlandırması, emek vermesi önemli, görsel olarak da hoşuma gidiyor. Fakat ben hiç yapmayı düşünmedim, sadece takip ediyorum.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

Sadece izleyiciyim.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Zaman harcamak değil ama nasılmış neymiş derken, ilgimi çeken animeyle ilgili yeniliklere maruz kalıyorum.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Sword Art Online, bir bilgisayar oyununu canlandırıyor. Gerçek insanlar VR gözlük takıp bu dünyanın içine giriyor ve bu dünyada mahsur kalıyorlar. Böyle kurguları destekliyorum.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

İsteyerek değil ama arkadaşımın arkadaşı ya da sosyal ortamda bunların muhabbeti dönüyor.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Biraz da olsa hissettiriyor. Ortak bir değer olduğundan yoğun bir şekilde olmasa da hissediyorum ancak çok fazla anime izleyen arkadaşlarım kendilerini bu toplulukların için de hissediyorlar.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Bence anime bir kültürdür. Bu kültürün altında cosplay, müzik her türlü alt dal var. Bir alt kültür mü tartışılır ama bence kültür. Genelde Japon kültürü görüyoruz, Japon insanını tanımak gibi bir şey. Bazı yerlerde Türk kültürünü hissettiğim oldu ama bunun üzerine çok düşünmedim. Ancak Japon kültürüyle ilgili fikir sahibi oldum.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Türkiye'deki eski Rap müzikten örnek vereyim. Popülerleştikçe ben bu müzikten soğudum. Asıl niş kitlede bir soğuma oldu. Bence bu her alt kültürde az bilinen ya da çok kullanılmayan şeylerde geçerli. Duygusal bağ yok oluyor.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür? Popüler kültürün ürünü değil, iyi bir şey oldukça popülerleşecek ama bence değil. Öyle olsaydı bu kadar ince işler çıkmazdı.

Ek-4: 3 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Teyzem vasıtasıyla tanıştım. 12 - 13 yaşlarındaydım.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

Konularının farklı ve yaratıcı olması.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Üye değilim.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Üye değilim ama ayda bir kere ziyaret ettiğim siteler var.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Genellikle bitmiş animeleri izliyorum.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Hayır katılmadım.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Bu tarz etkinliklerden haberdar olmuyorum ve bu etkinlikleri biraz çocukça buluyorum.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Hayır denemedim. Tanıdığım cosplayer yok ama kardeşim bir etkinliğe gitmişti. Fakat ben bu tarz şeyleri çocukça buluyorum.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

İzleyiciyim.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Evet harcıyorum. Mesela genellikle mangakaların hayat hikayelerine bakıyorum. Sevdiğim animeleri kimin çizdiğine bakıyorum. Kendim de manga çizmek için çalıştım ama şu an yapmıyorum.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Ghost in Shell baya ünlüydü ve Hollywood oyuncularıyla çekildi kötü oldu çünkü animedeki Japon kültürünün vermek istediği mesaj ve düşünceleri, Batılı göz çok iyi yakalayamadı ve aksiyon filmine döndü. Live-action'a çok sıcak bakmıyorum.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Hayır geçmiyorum. Animeyi iletişim aracı olarak da görmüyorum. Sadece yaratıcı ve seviyorum.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Hayır benim açımdan vermiyor. Ancak genel olarak toplumda böyle bir durum var.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Anime bence büyük bir kültür. Hatta Amerikan animasyonlarına karşı verilen bir cevap.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Hayır yok etmiyor hatta tam tersine ilgi arttıkça, yapılan işler de artacak. Yapılan işler arttıkça kötü şeyler de olacak ancak has kitle yine de iyi işleri seçer.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Bence hâlâ hayran kültürüne ait.

Ek-5: 4 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Animeyle çocukluk yıllarında Pokemon izleyerek başladım. Küçükken bunların anime olduğunu bilmeden izliyordum. Sonradan anime olduğunu öğrendim ve bu şekilde bu kültüre dahil oldum.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

En önemlisi hikâye, karakterlerin davranışları, abartılı hareketleri, ana karakterlerin abartılı olması. Görsel açıdan beni çekti.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Anime izlemek için TürkAnime.tv'den izliyordum ve burada bir hesabım da vardı ancak hiç etkileşim amaçlı kullanmadım.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Takip ettiğim animeler olduğu zaman ara ara girip kontrol ediyordum. Yüklendiği zamanda sezonu bitirene kadar izliyordum sonra girmiyordum. Yeni bir anime duyarsam yeniden ziyaret ediyordum.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Hayır olmuyorum. Bu aralar sosyal medyadan da takip etmiyorum. Ancak çok önemli anime olursa duyuyorum. Takip ettiğim oyun toplulukları bazen anime paylaşıyor ve ben de o zaman haberdar oluyorum.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Hayır, daha önce anime etkinliğine katılmadım.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Katılmadım.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Hiç denemedim, denemek de ister miydim emin değilim, çok zahmetli. Ancak cosplay yapan kişilere saygım sonsuz çünkü çok emek istiyor ve onları takdir ediyorum.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

Sadece izleyiciyim. Bir ara alt yazı çeviri için istek vardı ancak vaktim olmadığından topluluğa katkıda bulunamadım.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Hayır harcamıyorum.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Şu ana kadarki uyarlamalara bakarsak uyarlamasalar daha iyi. Karakter duygularını, hareketlerini vs live-action'a aktaramıyorlar. Gerçek hayatta mümkün olmayan bazı şeyler bilgisayar efektiyle güzel ancak ben başarılı olacağını sanmıyorum. Olumlu bakmıyorum.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Hayır, kendi kaynaklarımdan buluyorum. Başka insanlardan etkilenip izlemeye başlamıyorum.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Açıkçası animeyle ilgili böyle şeyler yapmıyorum ama oyun topluluğuyla ilgili yapsam hissederim. Animeyle ilgili bir gruba dahil olsam evet hissederdim. Sonuçta, ortak şeyler paylaştığım insanlarla etkileşime girmek topluluğa ait hissettirir.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Evet anime çok yönlü, devasa ve dallanıp budaklanan bir kültür. Kültür dememek saygısızlık olur. Japon kültürüyle ilgili birçok şey öğrendim. Dili olsun, örf adetler olsun, bazı animeler de bunlar çok güzel gösteriliyor. Animeler dolayısıyla Japonya'ya gitme isteğim oluştu. O yemekleri, o insanları kendi gözlerimle görmek istiyorum.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Zannetmiyorum. Sosyal medyada animeleri daha çok görmemiz duygusal bağı yok etmez, aksine daha çok izleyici kitlesi bulur ve topluluk daha çok büyür. Ancak insanların animeye bakış açılarını duygusal olarak etkileyeceklerini sanmıyorum.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Bence anime kültürü Türkiye'de geriden gelen bir kültür. Direkt olarak ana akım olmadı, tamam evet her yerde görüyoruz ancak hâlâ ana akım olmadı. Hâlâ bir önyargı var. Ama internet sayesinde çok büyüdü ve bence bu kültür hayranları sayesinde var oldu. Çok sıkı hayranları var; sevdiği yazarı her bölümü takip eden. Mesela animeyi beğenip mangasını okuyan vs. Animeyi hayranları var etti diyebiliriz.

Ek-6: 5 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Animeyle 2007 yılında. İlk izlediğim anime Avatar'dı. Onu izleyip çok sevdim. Liseden arkadaşlarım farklı animeleri önerdi ve günde 10 - 15 bölüm izliyordum, hâlâ da izliyorum.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

En güzel olan şey heyecanlı, sürükleyici olması ve bölümlerin kısa olması. Uzun dizileri sevmiyorum. Animede her şey hızlı ilerliyor. Hikâyenin hızlı ilerlemesi, heyecanı ve çizimler beni çekiyor.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Doğrudan üye değilim. My Anime List hesabım var. Animeyle ilgili tartışmaları daha çok Türkiye'de yasaklı sitelerden birinde yapıyorum. Bu siteyi herkes olumsuz yönleriyle bilir. (Fortune). Deep Web'in atası denilebilir. REddit gibi bir site. Reddit'teki gibi farklı boardlar var. Anonim olarak yorum yaparsın ve 24 saat sonra her şey silinir. Bir kere de anime çevirdim. Kaptan Tsubasa'yı çevirdim. Discord'da da toplulukta üyeyim.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Evet, sezonları ve yeni çıkan animeleri takip ediyorum. İzlediğim animeler hakkında konuşmak için de giriyorum.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Evet, oluyorum.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Yok katılmadım. Bu etkinlikler ilgimi çekmiyor ve fazla genç işi kalıyor.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Katılmadım.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Denemedim, yaş faktörü var. Takip de etmiyorum, es kaza görürsem bakıyorum.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

İlk önce izleyiciydim ancak daha sonra çalışma hayatımdan sonra katkı da sağladım. Çok sevdiğim mangaları almaya başladım. İngilizce mangaları alıyordum, ilk çıkan Türkçe mangaları aldım ve Japonca manga da aldım. Figürleri de alıyorum.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Harcıyorum, forumlar okuyorum, Twitter'dan takip ettiğim hesaplar var.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Animelerde çok olan bir şey. Çoğu shonen animenin oyunu da çıkar. Çoğu hikâyeyi asıl ekseninden koparıyor. Hikâyede hiç karşılaşmayacak karakterlerin dövüştürülmesi vs bana saçma geliyor. Farklı medya türlerine çevrilmesini desteklemiyorum. Filme çevrilirse o daha da kötü. Çoğu animeyi güzel yapan gerçek üstü olması. Ama gerçek insanlar rol aldığında buna sinirleniyorum. Senaryo, film için kısaltılıp değiştiriliyor. Çok ender dizi hâline getirilen bazı animeler, daha izlenebilir ama film aynı lezzeti vermiyor.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Evet.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Evet, çoğu insan Facebook'ta bir şeyler yapar mesela. Ama beni bir topluluğa ait hissettiren andan bahsedeyim; anime perşembe günleri çıkardı ben o zaman öğrenciydim, okuldan eve gelirdim hemen izleyeyim diye. Arkadaşlarım bile çağırırsa gitmezdim mesela. Bugün bile o animeyi izleyenler burada denince ben yine etkileniyor. Burada farklı bir durum var iş arkadaşları vs gibi değil. Burada tek bir ortak nokta var ve dünyanın dört bir yanından insan birbirleriyle buluşuyor.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Anime bir kültürdür söylemi çok iddialı. Bence bunu anime izleyen genç kesim bu söylemi kullanıyor. Renkli dünya insanları çekiyor ve insanlar bunu kabul etmek istemediklerinden kültür kavramının arkasına saklanıyor. Belli prototipler var. Kültür deyince bunlar gözümüzde canlanıyor, koca gözler vs. Ama anime ve manga bunlardan başka. Vurdulu kırdılı şeylerin arkasında çok derin hikayeler var. Ghibli stüdyolarının çok boş olduğunu düşünüyorum. Anime bundan ibaret değil. Aynı hikâye romanlarda anlatılabilirken Japonlar böyle anlatmış. Duyguların bir anlatış biçimi olduğunu düşünüyorum.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Duygusal bağın yok olduğunu hissediyorum. Animenin aslında dünyaya yayılması 80'ler ve 90'lar. Öncelikle kasetlerde vardı. 90'larda internet çıkınca alt yazılar türedi. Norveç'ten alt yazı hazırlayan arkadaşım oldu. Eskiden insanlar bir animenin bölümü için beklerlerdi. 2000'lere kadar böyleydi. 20009'da illegal bir video izleme sitesi başladı ve her hafta bir anime sunmaya başladı. O günden sonra izleyici ve

anime arasındaki bağı beklerdi. İnsanlar artık beklemiyor. Hatta en ufak gecikmede insanlar olay çıkarıyor. Tadına varmadan tüketime vardı. Netflix olayı iyice değiştirdi. Dün akşam oturup bir anime bitirdim. Netflix insanları değiştirdi. My Anime Listi kurcalayıp, forumlardan bulurduk. Şimdi, bize sunulanı izliyoruz.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Animenin bu kadar yayılmasını sağlayan hayran kültürüdür, ancak bugün popüler kültür olmaya yakın. Hâlâ bugün tam popüler kültür değil. Animeleri izleyip indirip izleyen insanlar vardı ve animeler lisans almaya başladı. Ama bugün netflix sayesinde normal bir şekilde anime izliyorsun. Bu da popüler kültüre kaydırıyor. Ancak en son yine gerçek hayranların eline kalacak diye düşünüyorum.

Ek-7: 6 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Gözlerim biraz büyük olduğu için insanlar bana bakıp anime karakterlerine benzetiyorlardı. Ben de merak edip izlemeye başladım.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

Çok renkli, eğlenceli, gerçekçi, hayal dünyası geniş.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Birkaç cosplay topluluğu var, onlar da animeyle bağlantılı. Türk Anime sayfasını da takip ediyorum.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Aslında sosyal medyada ilgi alanım olduğundan karşıma çıkıyor. Bu şekilde aktif kalıyorum.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Hemen hemen haberdar oluyorum. En geç bir ay sonra izlemiş oluyorum.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Hayır.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

İstanbul'da yaşamıyorum o yüzden.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Denedim. Bir markayla işbirliği için Harley Quinn oldum. Modellik de yaptığım için cosplay yapıyorum.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

Sadece izleyiciyim.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Eğer karşıma çıktıysa ve ilgimi çekiyorsa, araştırmasını yapıyorum.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Genelde merak uyandırıyor, görmek bakmak istiyorum. Kimin yaptığı ve nasıl yaptığı önemli. Ghost in the Shell çok başarılıydı mesela.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Genelde cosplayerlarla oluyor.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Evet hissettiriyor. Konuşacağım konunun biliniyor olması iyi hissettiriyor. Ve insanlarla belirli bir alanı paylaşmak aitlik hissettiriyor.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Kesinlikle var, hatta bunu yaşam tarzı hâline getirmiş insanlar var. Evet kendimi yakın hissediyorum hatta 10 - 12 Japonca cümle öğrendim. Türk kültürüne çok benzetmiyorum.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Aslında takip eden takip ettiği şekilde devam ediyor, diğer insanlar da izleyip geçiyorlar.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Bence her ikisinin de değil. Tek başına bir kültür. Hayranların etken olduğunu düşünmüyorum, popüler kültürünse hiç ürünü değil. Herhangi biri var etmiyor.



Ek-8: 7 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Çocukken televizyonda tanıştım. Önce Türk televizyonunda, daha sonra Amerika'da yaşıyorduk, oradaki televizyonlarda tanıştım.

3. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Evet, anime gruplarına üyeyim. Yeni çıkan animeler, alt yazılar ve yeni bölümlerin paylaşıldığı gruplara üyeyim. Animelerin paylaşıldığı internet sitelerine üyeyim.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Sürekli, izlemek için hep takipteyim. Bazen Japonya'da animelere ara verilebiliyor, tatil edilebiliyor ya da eski serinin yenileri yapılabiliyor. Onlar hakkında bilgi alabilmek adına, kendimi güncel tutabilmek için haftada bir ziyaret ederim.

5. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Tabii ki, hatta ne zaman Türkiye'ye geldiğini, alt yazıların ne zaman konulacağını hatta bazen Japonya'da ne zaman yayınlanacağını bile bilirim.

6. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Evet, anime konulu etkinliklere katıldım. Oyun etkinlikleriyle bir yapılıyor ama yine de animeyle ilgili kısımlarına da katıldım.

7. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Ziyaretçi olarak katkı sağlıyorum ancak arkadaşlarım cosplay yarışmalarına katılıyor. Arkadaşlarımla toplu vakit geçirmek için katılıyorum.

8. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Hayır denemedim.

9. Cosplay deneyiminizi herhangi bir online topluluk ya da sosyal medya üzerinden yayınladınız mı?

Hayır.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

Sadece izleyici konumundayım.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Evet, forumları ziyaret ediyorum. Japon Shonen Jump dergisini takip ediyorum. Japonca bir dergi, Japonların yayınladığı internet dergisi.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

One Piece'i takip ediyorum. 2015'te oyunu çıktı ve ben hep alıp bitirdim. Genellikle hayal kırıklığına uğruyorum çünkü uyarlamalar animelerin yerini tutmuyor, farklı firmalar yapıyor çünkü.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Tabii ki, bir noktada sosyal medyada da bir diyalog geçtiğinde kişiyle bizi birbirimize bağlıyor.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Kesinlikle, olay aynı duyguyu yaşamak ve aynı duyguyu yaşadığın insanla sohbet etmek, çok keyifli.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Bence kültür çünkü Japon ya da Asya çok farklı bir yer. Duyguların yaşanmasına izin verilmemiş, bu yüzden duygular başka yollarla açıklanıyor. Bu da topluluk yaratıyor. Anlayanlar ve anlamayanlar olarak. Animenin içinde bir sahne oluyor ve bunu çizen ya da seslendiren bir kurguyla size aktarabiliyor. Nelerden hoşlanıyorsanız anime, önünüzü açıyor. Paylaşılacak şeyler buluyor, aynı duyguyu yaşadığınızda etkileşime girmeye çalışıyor.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Japon animesi herkese hitap etmiyor, popüler kültür saydığımız yeni nesile ya da herkese hitap ediyor. Ama sinime herkese hitap etmez, sadece kendi hikayesini anlatmak için anlatılıyor. Bu durum beni çok etkilemiyor, ben zaten duygusal bir bağ kuruyorum. Kendimden bir parça buluyorum.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Hayran kültürüne ait bir ürün.

Ek-9: 8 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Lise 1’de arkadaşlarımla önerisiyle başladım.

3. Sizi animeye çeken şey neydi?

Çocukken de Avatar’ı izlediğim için çizgi film olduğunu düşünmüyorum. Türk televizyonu bu konuda pek bir şey yapmıyor.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

İstanbul Üniversitesi Bilimkurgu Fantastik ve Alt Kültür grubunun yönetim üyesindeyim. Animeyle’de ilgileniyoruz. Sadece animeyle değil, genel olarak alt kültür, bilim kurgu içerikleriyle ilgileniyoruz. Masaüstü rol yapma oyunları ile ilgileniyoruz.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Ziyaret ettiğim siteler var.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Hayır, genelde bitmiş olanları takip ediyorum.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Evet, İstanbul’da her yaz yapılan Comikon diye bir etkinlik var. Kostümle katılım yapıyorum.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Arkadaşlarımla görüşmek, uluslararası yazar ve yapımcılarla tanışıyoruz. Türkiye’de anime ve manga üretimi yapan insanlar stand açıyorlar. İletişim kuruyorum. Kendim de stand açmak istiyorum.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

2015’ten beri yapıyorum. Anime’den çok bilgisayar oyunları yaparak başladım. Bir gün dışında kendinden başka biri olmak çok güzel. Zaten kesmek biçmek sevdiğim şeyler, motor yeteneklerimi kullanmayı seviyorum. Sahne sanatlarını seviyorum. Repliksiz doğaçlama yapmak çok güzel.

10. Cosplay deneyiminizi herhangi bir online topluluk ya da sosyal medya üzerinden yayınladınız mı?

Evet, instagram hesabımdan paylaşıyorum.

11. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

Tüketiciyim, belirli konular üzerinden kendi yorumlarımı iletiyorum. Karakter kostüm makyaj vs üretimi yapmak.

12. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Arkadaş gruplarımla toplandığımda evet yapıyoruz, yeni animelerle ilgili konuşuyoruz.

13. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Şu an takip ettiğim bir seri var; hem animesi hem oyunu hem de telefon oyunu hem dizisi var. Bu iyi bir şey çünkü aynı ürünü farklı yöntemlerle tüketici olarak

kullanabiliyorum. Bu bana iyi hissettiriyor. Her zaman 20 dakika oturup izleyemiyorum ama mobil oyun olduğunda günlük tüketimimi yapıyorum.

14. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Alt kültürün birçok alanı bunu yapıyor. Şu an Discord üzerinden sekiz dokuz farklı kanala bağlıyım. Ve bu kanalda dünyanın çok farklı yerlerinden arkadaşlarım var. Burada anime, uyarlanmış oyunu için açılmış gruplar var. Ben de katılıp bazen sohbet ediyoruz, bölüm sonrası yorumlar, beraber dizi izliyoruz. Samimiyet oluştuğunda iletişimi devam ettiriyorum.

15. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Tabii ki de herkes ortak alanları olan insanlarla konuşmayı sever. Sevdiğim bir şeyin çok farklı kitlelerdeki farklı insanlar tarafından beğenildiğini ve kabul edildiğini görmek de beni mutlu ediyor.

16. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Anime diğer bütün görsel ve işitsel tüketim araçları gibi günlük hayatta beyini simüle eden ve insan kısa süreli kendi günlük hayatından uzaklaştırıp farklı bakmasını sağlayan bir ürün. Eğlenceli oluyor çünkü Japonya, Türkiye'yle iletişimde ve ana akım ürün olarak animenin kullanılması güzel. Anime sosyalleşmeyi sağlıyor. Mesela kültür alışverişi de sağlıyor çünkü farklı ülkelerden arkadaşlıklar ediniyorum.

17. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Duygusal bağ yok etmiyor. Günlük hayata entegre ediliyor ve insanlar arasında daha fazla bağ sağlıyor. Çoğu arkadaşım alt kültür denilen ancak şu an halk kültürü hâline gelen anime sayesinde çok insanla tanıştım. Ancak bir şey ne kadar yayılırsa etkileyici olma olasılığı düşer. Yanlış yöne çekilebilecek içerikler de üretiliyor.

18. Anime hayranların var ettiđi bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

2020’de bu sorunun cevabı popüler kültür, 10 yıl önce hayran kültürüne ait bir şeydi. Herkes Sailor Moon ya da Dragon Ball izlemiştir, ancak artık çok anime var ve bu iş deđiştir.



Ek-10: 9 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Lisede bir arkadaşım anime izliyordu. Bu şekilde Japon animesiyle başladım ancak çocukken de izliyordum.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

Fotoğrafçılığım ve bu bağlamda bir şeye daha kreatif bakma yönünden ilgimi çekiyor. Var olmayan şeyleri de sunan çizimler olduğu için daha yaratıcı düşünmemi sağlıyor. Bu yüzden hoşuma gidiyor.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Üye değilim.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Hayır.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Genellikle olmuyorum bitmiş olanları izlemeyi tercih ediyorum. Yeni çıkanların da bitmesini bekliyorum.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Comikon'a katıldım hatta organizasyonundaydım. İçinde animeyle ilgili satılan eşyalar var. Yurtdışından animeyle ilgili gelen konuklar var. Konferanslar veriliyor vs. bunlara katılım gösteriyorum.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?
Üniversitelerin düzenlediği etkinliklere katılım sağlıyorum. Comikon dışında olan etkinlikler animeyle ilgili değil tam olarak.
9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?
Denemedim. Cosplay yaparsam iyi fotoğrafım olmaz diye düşündüm. O yüzden ben cosplay yapanları çektim her zaman.
10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?
Ben anime sektöründe sadece izleyiciyim. İsimden dolayı animenin bana katkıları oluyor.
11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?
Hayır.
12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?
Düzgün bir şekilde uyarlandığında hoşuma giden bir yapıda oluyor. İş başarılıysa güzel bir yere geliyor. Örnek olarak Lord of the Ring mesela. Hem kitabı hem de filmi başyapıt.
13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?
Toplantılarda, rastgele den gelirse evet ama ekstra bir çaba sarf etmedim.
14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?
Evet hissettiriyor. Kültürel bir ortak değer, sevdiğin bir şeyi başkası da seviyor ve ortak bir değer var. Sohbet edecek güzel bir şeyler var.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Tabii ki çok büyük bir kültür. Yaygınlaşmamış olması onu kültürden çıkarmaz.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Evet, kesinlikle zedeleniyor ve yok oluyor.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Ben hayran kültürüne daha yakın bakıyorum ancak animelerde çok fazla da popüler kültür izleri var. Çünkü bir yerde endüstrinin satması da gerekiyor. Sword art online'da mesela ilk bölümde her şey normaldi sonra bir değişme yaşandı, kadın karakterin göğüsleri büyüdü vs. Yani popüler kültürün kölesi oluyor.

Ek-11: 10 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Arkadaşım vasıtasıyla tanıştım. Bu şekilde anime izlemeye başladım.

3. Seni animeye çeken şey şeydi?

Çizimleri ve Japonca'yı çok seviyorum ve yaratıcı bir yapıları var.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Üye değilim.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Evet. Türk Anime web sitesini ziyaret ediyorum. Yeni çıkan animeler hakkında bilgi almak için.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Hayır.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Hayır katılmadım.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Hayır, bireysel olarak izliyorum.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklayınız?

Denemedim, takip etmiyorum.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

İzleyiciyim.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Mangaların animeye uyarlanmalarını takip ediyorum.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Bazıları çok hayal kırıklığı oluyor. Anime film olacaksa evet ama live-action kötü oluyor.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Hayır, tanıdıklarımla iletişim kuruyorum.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Evet hissettiriyor. Anime farklı bir dünya ve diğer seven kişilerle ortak bir dünya var.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Kültür mü bilemiyorum ama kesinlikle bir tarzı var. Evet Japon kültürünü ve mitlerini seviyorum. Ben de Türk kültüründen detaylar yakalıyorum ve bu çok hoşuma gidiyor.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Animenin bilinmesine katkı sağlıyor aslında. İzleyiciler arasında kaliteli anime bulmak isteyen yine emek harcıyor.

17. Anime hayranların var ettiđi bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Anime hayran kültürüne ait. Bir bağ kuruyorsun, sana bir şeyler katıyor ve bitirdikten sonra animeleri özlüyorsun.



Ek-12: 11 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Ortaokuldayken bir arkadaşım vasıtasıyla tanıştım.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

Aynı tür kendi içerisinde bile farklı alanlara ayrılıyor. Bu da beni sıkmıyor.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Üye değilim, ancak okul kulübündeki toplantılara bazen katılıyorum.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

My Anime List'i arşiv olarak kullanıyorum.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Hayır çünkü tamamlanmış animeleri izliyorum.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Hayır katılmadım.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Uluslararası etkinliklerde neler olmuş diye araştırıyorum.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Denemedim çünkü özgüvensizlik yaşadım. Cosplayerları da takip etmiyorum.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

İzleyiciyim ama anime çevirisi de yaptım. Bir yıl kadar çeviri yaptım. Çeviriyi 40 bölüm kadar yaptım ve iyi hissettim ama düzgün yapmaya çalıştığında bir bölüm 2 saat olduğundan zorlandım.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Youtube’da takip ettiğim kanallar var, onlar üzerinden yapılan paylaşımları takip ediyorum.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Kötü yapılmadığı sürece sıkıntı yok. One Piece’in Netflix uyarlaması yapılacak mesela ondan umudum yok.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Kulüp toplantılardan tanımadığım insanlarla konuştum ama ekstra bir çabam yok.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Sayılr ama normal hayatımda animeyle ilgili çevrem olmadığından tam olarak aitlik hissetmiyorum.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Animeyi anlamak için bir kültüre sahip olman lazım, ben de bu açıdan kültür olduğunu düşünüyorum.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Duygusal bağ bazı animelerde oluyor zaten. Ama Netflix bence çok başarılı seriler yapıyor.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Kişinin takip ettiği seriye göre değişir. Mesela, bir arkadaşım popüler animeleri takip ediyor, onun üzerinde animelerin etkisi olduğunu hiç düşünmedim ama bir arkadaşım daha çok tarihsel animeler izliyor mesela, o kendini bir topluluğa ait hissediyor.



Ek-13: 12 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Ortaokuldayken arkadaş vasıtasıyla. Birlikte bir mangalar aldık, ilki Death Note'tu ve tüm seriyi alıp onu okumuştuk.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

Mangalar beni animeye çekti.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Facebook, Telegram gibi yerlerden üyeyim.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Güncel olarak takip ediyorum.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Evet, oluyorum. Hem forumlar üzerinden hem de kullandığım bazı programlar üzerinden haberdar oluyorum.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Hayır katılmadım.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler? Katılmadım.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Denemedim ama Instagram üzerinden takip ettiklerim var.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

Yorumlarım var, bu şekilde katkı sağlıyorum. Ancak profesyonel olarak bir katkım yok.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Evet harcıyorum. Yine aynı siteler üzerinden. Kayıtlı olduğum siteler var, mailime bültenler geliyor.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Tüm şekillere dönüştürülmesi taraftarıyım. Dizi film olsun ama Death Note en sevdiğim animeydi ancak Netflix bunu satın alıp amacının dışına çıktı. İkinci sezonu bile izlemek istemedim.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Evet geçiyorum.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Elbette, güzel insanlar tanıyorsun. Bilmediğin şeyler öğreniyorsun.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Anime kesinlikle bir kültür. Daha çok Japonların kültürüne yakın ama keşke Türkiye de bu işe girebilse. Japon kültüründen özellikler görüyoruz. Mesela Türk yemeklerinden bahseden bir anime var. Türk yemeklerine oy veriyorlar. Bu da benim hoşuma gitti. Keşke bizim de animemiz olsa dedim. Kendi kültürümden bir şeyler görmek beni mutlu ediyor. Ancak bazı animelerde kötü gösteriliyoruz.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz? Aslında her yaştan her gruptan insanın izlemesi taraftarıyım. Ancak evet duygusal bağı bozuyor. Çünkü reklamlar bile buna göre oluyor. Satış kaygısıyla felsefesinden ayrılıyor; Star Wars gibi. Etinden sütünden faydalanıldı. Bu fanatik izleyiciler tarafından olumsuz bir durum.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür? Kesinlikle hayran kültürü ürünü. 10 yaşında çocuk da 60 yaşındaki adam da izliyor. Anime izlemek zevkli. Fimlerde ve dizilerde görmek istediğim şeyi almıyorum ama animede böyle bir şey yok. İlk izlediğimde duygu geçişinin güzel olmayacağını düşündüm ama beni ağlatan animeler var.

Ek-14: 13 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Öncelikle MTV'nin eskiden perşembe geceleri anime gecesi vardı. İlk orada gördüm, önce saçma geldi. Ama sonra televizyonda denk geldim. Sonra o animeyi açıp izledim ve o şekilde başladım.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

Benim hayal gücüm çok geniş, bu yüzden animeyi çok seviyorum.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Üye değilim.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Üye değilim ama takip ettiğim siteler mevcut. Hangisi ne zaman yayınlanacak vs. Mangaları okuduğum siteler de var. Sadece topluluğa üye değilim.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Evet hemen. Hatta geçen yaz, Türkiye saatiyle 6'da yayınlanacak anime vardı onu bekledim.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Direkt animeyle ilgili değil ama Japon hükümetinin her sene yaptıkları etkinlikler oluyor. Bu kapsamında anime izleme günleri de yapılıyordu. Konsolosluk binasında izliyorduk. Japonca konuşma yarışmaları da yapılıyordu.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Benim anime izleme sebeplerimden biri hayal dünyamın geniş olması. Anime geniş hayal dünyasının tatminini çok iyi sağlıyor. Çizim olarak hayal dünyası beni çok mutlu ediyor. Japon hükümetinin düzenlediği etkinliklerden birinde TR’de yaşayan bir mangaka geldi. O etkinliğe o yüzden gittim. Japon kültürünü tanımak için de gidiyorum. Hem de Japonca öğreniyorum, o yüzden de takip ediyorum.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Cosplay yapmadım. Hiç böyle bir ortamım olmadı, bana eşlik edecek arkadaşım da yoktu. Bu yüzden yapamadım. Sosyal medyadan da çok çok takip etmiyorum.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

Forumlarda çok aktif değilim çünkü animeye karşı önyargı var. Çocuk çizgi filmi gibi görülüyor. İzleyiciyim aslında ama benim de hikayem var kafamda, ben de manga hikayesi yaratmak istiyorum ama çizimim yeterli değil. Bir manga yaratmak hayalim var.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Evet harcıyorum, hatta çok severek takip ettiğim animelerin yapımcıları değişince bundan memnun olmuyorum. Genelde detaylardan haberim oluyor.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Çok severek takip ettiğim bir animeyse live-action değilse benim için uygun. Oyunu da benim için tamam. Benim için live action olmaması yeterli.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Evet, oluyor hem online hem yüz yüze. En son liseme gitmiştim ve animeyle ilgili konuşmuştuk başka insanlar da dahil oldu mesela.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Evet hissettiriyor. Benim bildiğim animeler sınırlı. Fikir alışverişi yapmak benim için önemli. Topluluğa aitim gibi hissediyorum çünkü farklı fikirler alıyorum, aktarıyorum.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Japon kültürü olduğunu düşünüyorum. Ortak değerler görmek beni çok etkilemiyor. Ama animeler Japon kültürünü sana veriyor. Tabii ki ortak değerler var. Mesela misafirperverlik, büyüklere saygı, dine bağlılık gibi bazı ortak değerler var. Bunlar beni pozitif ya da negatif etkilemiyor. Beni etkileyen animenin kalitesi.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Ben bağı yok ettiğini düşünmüyorum. Ben de popüler bir anime izlediğimde ondan soğumuyorum. Hoşuma gitmezse izlemem, hoşuma giderse izlerim.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Anime, her iki kültürün de ürünü çünkü popüler kültürde olması gerekiyor ama has anime izleyicilerine de hitap etmeli. Türkiye’de çok değil ama Asya ve Japonya’da çok çok bağlılar. Mesela, takip ettikleri anime kurgunun dışına çıktığında hayranlar çok tepki gösteriyor. Yapım şirketleri de ikisini birarada götürüyor.

Ek-15: 14 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Liseye gidiyordum, arkadaş tavsiyesiyle tanıştım. Ancak üniversite ve sonrasında da izlemeye devam ettim. Çok uzun senedir izliyorum.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

Herhangi bir medyadan farkı yok, bu da bir çeşit görsel medya. İlgi çekici konular var. Hâlâ güncel yapımlardan takip ettiklerim oluyor.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Evet üyeyim. Crunchroll, My Anime List gibi sitelere üyeyim.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Ziyaret etme sürem değişiyor. Dönemsel olarak değişir. Takip ettiğim zaman ziyaret ediyorum.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Evet oluyorum. Anime izleyen insanlarla da birbirimizi buluyoruz. Ama esasen Reddit'i takip ediyorum. Ana sayfaya düşüyor.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Hayır herhangi bir etkinliğe katılmadım. Yapımları sevsem de takipçi kitlenin yaklaşımı ve onların normları benden uzak. Aralarına karışmak istemedim.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Katılmadım.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Hiç denemedim. Ama kız kardeşimle beraber denediğimi oldu. Ama bunu yayınlamadık, sadece eğlence amaçlıydı.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

İzleyiciyim ancak Ekşi Sözlük'te yorumlar yapıyorum ancak bu çok nadir oluyor.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Anime izlediğimden çok manga okuyorum. Haftalık, aylık mangaları sıkı takip ederim. Bu sebeple onların uyarlamalarını kesinlikle kaçırmıyorum. Manga sitelerinde anime konuları da geçiyor, o sebeple mangadan öğrenip izlediğim animeler de var.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Film uyarlamalarını kesinlikle beğenmiyorum. Oyun uyarlamalarıysa beni çekmiyor. Film, genellikle bütçeyle alakalı olabilir oyunculuklar prodüksiyon vs iyi olmuyor. Edge of Tomorrow güzel bir uyarlamaydı.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Hiç tanımadığım insanlarla konuştuğum oluyor. Anime önerileri isteyenler olursa sosyal medyadan öyle konuşuyorum. Arkadaş grubumda da konuştuğum oluyor. Ancak genellikle çevremden insanlarla konuşuyorum.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Aidiyetim yok. Benim düşüncem animenin görsel medya olduğu. Çok daha fazla anlam yüklemedim. Güzel bir anime var ve izliyorum, hepsi bu.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Animenin bir kültürü var ama çok anlam yüklenmesi gereken bir şey olduğunu düşünmüyorum. Milliyetçi duygularla yaklaşmıyorum ancak tematik olarak düşündüğümde, Türk kültürünün yansıtıldığı yerler hoşuma gidiyor. Ancak genel olarak baktığımda, başka bir kültürü öğrenmek için animeyi izleyeceğimi sanmıyorum. Ben sadece tüketiciyim.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Duygusal bağın yok olduğunu sanmıyorum. Evet erişilebilirlik kolaylaştı. Bu durum da daha az tutkulu insanları çekiyor ama yine de has kitlesi var. Çabuk tüketmek isteyen insanlar da önyargılarını kırabiliyor. Popüler kültür de tanıtıcı bir role sahip. Elbette, erişemezken daha kıymetliydi ancak bu da o kadar kötü değil. Yine de biraz emek istiyor.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Bence popüler kültüre ait çünkü en sıkı anime hayranları bile yeni sezon animelerini takip eder. Kitle, o sezonun animelerini takip eder ve yeni sezona geçilir. Zaten hayran kültürü gibi bir aidiyet uzun zamandır yok, bence artık popüler kültüre ait.

Ek-16: 15 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Çocukken televizyonda izlediğimiz çizgi filmler vasıtasıyla. 4 - 5 yaşlarındayken tanıştım. One Piece'i izlerdim. 18 yaşına geldiğimdeyse gerçekten bilinçli olarak anime izlemeye başladım. Bana eğlenceli geldi.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

Japonların savaş sanatı. Öncelikle tarihi animeleri izliyordum. Samurayların kullandığı silahlar ve verdikleri isimler ilgimi çekiyordu. Sonradan gülmek için animeler devreye girdi.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Üye değilim ancak takip ettiğim siteler var. Türk anime, Netflix gibi.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Günde en az bir kere ziyaret ediyorum. Mangaları da takip ediyorum, okuyorum.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz? Forum sitelerine baktığımda öğreniyorum. Hayran olduklarımı çıktığı saat içerisinde izliyorum.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

2013 yılından beri düzenli olarak etkinliklere katılıyorum. İstanbul'da gittiğim ilk etkinlik oyun fuarıydı ancak cosplayleri de içerdiği için katıldım. Gaming İstanbul. Hepsinde cosplay teması var ve katıldım.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Bu değişken. Öncelikle insan tanımak için katıldım ve o kültürü öğrenmek istedim. Sonra sadece insanlar için gitmeye başladım. En sonunda ise kazanç kapısı olarak gitmeye başladım. Yarışmalar oluyor ve ben de bu ödülleri kazanmak için yarışmak için gitmeye başladım. Her yarışmanın farklı özellikleri var. Örneğin; bir yarışmayı kazanırsam yurt dışına bedava uçak bileti kazanabiliyorsun. Mesela, dövüş sanatı dersleri alıyorsun. Yeditepe'nin düzenlediği etkinlik YUKO, 100 TL karşılığı yeditepe yurtlarında kal ve yemek ye vs. her şeyi sağlıyorlar. Ben de cosplay yaptım. 2. oldum ve Monster laptop kazandım. Genellikle cosplay temalı yarışmalar ancak değişiyor ödüller de.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklayınız?

Evet denedim. Bu kazanç elde etmek dışında cosplay yapma sebebim; ünlü bir oyuncu olduğunda nasıl fotoğraf çektirirlerse, aynı his. O günlük ünlü olma hissiyatı yaratıyor ve bu ilgi hoşuma gidiyor. Bunları yayınlıyorum ve yurtdışında cosplay yapan sayfalara da yolluyorum. Yurtdışından daha güzel geri bildirimler alıyorum. Türkiye'de daha olumsuz geri bildirimler alıyorum. Ama mesela yurt dışından çok ünlü bir adamla iş yaptım.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

Anime sektörüne katkı da sağlıyorum. Cosplay dışında hayranlara bağış etkinlikleri var. Verdiğiniz katılım ücretleri hayranlara bağış olarak gidiyor. Mesela bir etkinlikteki tüm paralar hayvanlara bağışlandı. Ben gönüllü jüri yaptım.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyorsunuzuz?

Evet.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Düzgün ve başarılı olduğu sürece benim için sıkıntı yok. Bir şey düzgün olduğu müddetçe kötülenmez. Mesela Witcher’da karakterler birbirine benzemiyordu. Sevilen karakterleri hissedemedik.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz? Hissediyorum çünkü yorumlamak istiyorum. Gidişatı sevmediğimde başka insanlar da var mı benimle ilgili düşünen onu merak ediyorum. Sevdiğim bir anime var mesela, karakter hızla ölüyor ve karakterimiz dev olarak geri dönüyor. O zaman o alet ne anlamda kullanıldı. Bunun gibi yorumlar yapıyorum.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Topluluğun içinde hissettiriyor çünkü herkes ne olduğunu bilmiyor ya da küçümsüyor. Bu tarz şeyler bir ülkenin gelir kaynağı. Japonya’nın gelir kaynağı anime ve mangalar. Bunlar üzerinden pek çok şey yapılıyor.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Benim için kültür. Çünkü bazı tarihleri var, ben animelerden öğrendim. Ancak Japonlar kültür olmadığını söylüyorlar. Yani bazı Japonlar kültürlerine hakaret gibi geliyor. Bazı dev tarihi karakterleri çocuklaştırdıklarını düşünüyor. Evet, hatta dilimiz de yakın, ikisi de sondan eklemeli. Mesela, Osmanlı tarihi anlatan bir anime var, onları da öğrenmişliğim var.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz? Bağ yok olmuyor, hayranlar için üretimler yapılıyor.

17. Anime hayranların var ettiđi bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Hayran kültürüne daha yakın çünkü insanlar sadece eğlence değil kazanç da sağlıyor. Hatta hayranlara yönelik üretimler yapılıyor. Ama şirketlerin para kazanması da önemli. Mesela, firma animenin bırakılmasını istemiyor, sezonu uzattırıyor. Hayranlar istese firma istemiyor, firma istese hayran istemiyor.



Ek-17: 16 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Animeyle televizyonda yayınlanan animelerle tanıştım.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

Beni animeye çeken şey, görsel olarak tatmin etmesi. Çok uzun vakit harcamadığım için de seviyorum, sadece 20 dakika sürüyor. Üstelik çok seçeceğim var ve benim için bir alışkanlık oldu diyebilirim.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Üye değilim.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Türk Anime'yi ziyaret ediyorum ama internetten indirip izliyorum son zamanlarda. Forumları nadiren ziyaret ediyorum.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Evet çünkü zaten günlerine alışıyorum, öğreniyorum.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Hayır katılmadım.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler? Katılmadım çünkü anime izleyen insanlar aslında bana hitap etmiyor. Çok aşırı bağımlısı olan insanların yanında kendimi iyi hissetmiyorum. Sanki anime olmadan ölecekmiş gibi davranan insanlar bana itici geliyor. Bu yüzden katılmıyorum.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Denemedim ve takip etmeyi de bıraktım. Artık ilgi çekici gelmiyor. Cosplay yapan kişilerin hep aynı şeyleri yaptıklarını düşünüyorum.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

Çok kısa bir çevirmenlik yaptım, ücretli olarak. Ama genel anlamda izleyiciyim diyebilirim.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyorsunuzunuz?

Nadiren zaman harcarım ama izlediğim ve sevdiğim animelerle ilgili araştırma yaparım. Kendi izlediğim animelerin, yaratım aşamalarını merak ediyorum.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Video oyunu oynadığım oldu ama filmler konusunda iyi düşünmüyorum çünkü film formatına dönüşen animeler çok güzel olmuyor. Yetersiz olduğunu düşünüyorum. Yapımcılar, izleyicilerin sunulan her şeyden memnun kalacağını düşünüyor ama bu yanlış bir düşünce.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Anime hakkında eskiden konuştuğum insanlar oluyordu. Eskiden anime izlediğim yerlerde sohbet kısmı oluyordu ama şu an konuşmuyorum.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Zaten animeyi arkadaşlarımla ya da sevdiğim insanlarla paylaştığım için evet topluluğa ait hissediyorum ama her şeyim değil.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Anime biraz popüler kültüre ait bir hâle geldi ama eskiden niş bir kitleye hitap ediyordu. Ele ayağa düşmüyordu. Şimdi, herkesin izleyip saçma sapan fikirlere sahip olması hoş değil. Hiç araştırmadan, her şeyi bilir gibi davranmaları beni rahatsız ediyor. Bu hâle gelmesi beni bazen rahatsız ediyor.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Duygusal bağın tam olarak yok olduğunu düşünmüyorum ama duygusal bağın yok olabileceği bir hâle gelebilir de. Artık sosyal medyaya düştüğü için herkesin gözünün önünde ve herkes izliyor. Bu tarz platformlara düştüğünde, anime değişiyor, yeni çıkan sezonlar tatmin etmiyor. Çoğunluğa hitap etmeye çalıştıklarından yeni animeleri kötü yapan da bu.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Animenin popüler kültürün bir ürünü olduğunu düşünmüyorum ama popüler kültür hâline geldi. Eskiden niş kitleye hitap ederken, şu an herkes izleyebiliyor. Takipçisinin bu kadar artmasıyla herkesin izleyebileceği düşünülüyor. Eskiden kötü anime anlamında bir alt sınır olurdu ama artık beklediğimden bile kötü olabiliyor. Cosplay yapmak eskiden benim hoşuma giderdi ve insanlar anime konusunda iletişimler kurardı. Cosplayerlar birbirleriyle konuşurlardı, iletişim hâlindeydiler ancak şu anda izlenme durumuna göre cosplay yapılıyor. Yani popüler kültüre göre şekillenmeye başladı.

Ek-18: 17 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Animeyle “Komşum Totoro” adlı anime vasıtasıyla tanıştım. Ancak daha önceden de anime izlediğim için yabancı değilim bu kültüre. 2008-2009’dan beri bu kültürle tanıştım.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

Karakterler aşırı abartılı. Mesela ağlarken gözlerinden ırmaklar akıyor, bu bana çok eğlenceli geliyordu. Tabii ki Japonca’nın dil olarak kendi yapısının da vurgulu olması, daha eğlenceli kılıyordu.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Herhangi bir topluluğa üye değilim. Topluluk üyesi konusunda farklı düşüncelerim var.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Yok çünkü forumlardaki yorumların yüzeysel olduğunu düşünüyorum. Daha çok aksiyon tarzı animelere odaklandıklarından benim düşüncelerimi ifade edecek gibi değiller. Ben daha çok Miyazaki’nin animeleri gibi duygulu animeleri takip ediyorum.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?
Evet oluyorum. Belli platformlardan ya da belli film sitelerinden takip ediyorum. Genel itibarıyla internet üzerinden takip ettiğimi söyleyebilirim.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Hayır, daha önce hiç animeyle ilgili bir etkinliğe katılmadım.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Katılmadım.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklayınız?

Cosplayleri ilk gördüğümde çocuksu, gereksiz buluyordum. Ama sonra insanların belirli anime karakterleri / oyun karakterleriyle özdeşleşme olarak gündelik hayattan kopmak için kullandıklarını öğrendiğimde buna saygı duydum.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

İzleyiciyim ama anime çevirisi konusunda destek istense, destek vermeye hazırım.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Hayır harcamıyorum, daha çok yönetmen bazlı takip ediyorum.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

The Last Airbender vardı, filmi çok kötüydü. Ancak başka bir mecraya uyarlanması konusunda açık fikirliyim. Çünkü her mecranın görüntü anlamında insan üzerinde yarattığı etkiler farklı. Video oyunu ya da live-action film; hepsinin farklı etkileri var ve hayal gücünü zenginleştirdiğinden dolayı bu durumu destekliyorum.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Hayır hiç iletişime geçmedim.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Herhangi bir topluluğa üye değilim. Ben bireysel bazda izlemeye çalışıyorum çünkü bunun için hobi bile diyemem yani sadece zevk amaçlı, denk geldiğimde izlediğimde

düşünceleri paylaşmak amaçlı çevremden insanlarla tartışıyorum. Ancak herhangi bir örgütlü davranış adı altında tanımlanamaz.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Kesinlikle bir kültür. Kültür dediğimiz şey kitlelerin davranışlarına yön veren ve belirli normlar oluşturan bir şey. Anime kültürü hem Japonya’da hem de tüm dünyada insanların davranışlarına, kıyafetlerine, düşünce tarzlarına, alışkanlıklarına, toplumsal durumlara bakış açılarını etkilemiştir. Japon kültürü Türkiye kültüründen farklı. Hem Japonya’nın jeopolitik konumu hem siyasi hem dini hem kadın-erkek ilişkileri dolayısıyla Japonya ilgimi çekiyor. Bakış açıları ilgimi çekiyor, dolayısıyla çok fazla şey öğrendim.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Hayır yok etmiyor çünkü bu tür mecraların en önemli amaçlarından biri belirli görsel medya araçlarını daha büyük kitlelere ulaştırmak ve dolayısıyla büyük sosyal medya mecraları ortada yokken insanlar daha çok “korsan” siteler üzerinden ya da çok da kaliteli olmayan gönüllü altyazı çevirmenliği de yapılabilen çevrimiçi platformlardan takip ediyordu. Bu yeni araçlar aracılığıyla daha da kitleselleşti. Ben de bir çeviri üzerine çalışmalar yapan akademisyen olarak söyleyebilirim ki daha sistematik, daha kontrol edilebilir ve güvenilir bir etkinlik hâline gelmesini sağladı. Bu mecralar animenin görünürlüğü açısından olumlu bir etki yarattı.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Hayran kültürüyle popüler kültürü yüzde yüz birbirinden ayıramayız. Anime doğduğu mecralar açısından popüler kültüre ait ki aslında Japon kültürünün geleneksel öğelerini de barındırıyor. Ancak anime hayran kültürüyle beraber kitleselleşen bir mecra. Doğum yeri popüler kültür, kitleselleşme ve farklı alanlara ulaşma açısından da hayran kültürüne ait olduğunu söyleyebilirim.

Ek-19: 18 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

İlk olarak anime izlemeye 15 yaşında, ablam aracılığıyla başladım. Sonra, eskiden izlediğim animeleri araştırıyordum ve onu ararken tekrar anime izlemeye başladım.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

Hayal gücü çok geniş, içerisinde her şey var. Filmlerde prodüksiyona dökemediğin şeyleri anlatıyor. Psikolojik geçişler ve hikâye gibi unsurlar beni çekiyor.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

My Anime List'e üyeyim. Çok anime izledim, pandemi sürecinde de çok izledim. İzlediklerimi unutuyorum. My Anime List beni güncel tutuyor.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Instagram sayfalarına bakıyorum.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

My Anime List'ten bildirim alıyorum. Zaten animelerin günleri var, bu tarihleri bildiğim için de yeni bölümlerden haberdar oluyorum.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Yok katılmadım.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Katılmadım.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Cosplay yapmadım. Bakış açım normal yani, sosyal medya üzerinden takip ediyorum. Ergenlikte olsaydım belki yapardım ama şu an yapmam.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

Katkı sağladığımı düşünüyorum; anime yorumları yazdım, ekşi üzerinden.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Yok zaman harcamıyorum. Mangakaları takip ediyorum.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Filmlerden nefret ediyorum. Oyunlarla sıkıntım yok. Kazanç açısından güzel ama film yapımcılarına kızıyorum. Yazara baskı yapılıyor, hakları satın alınıyor. Özünden uzaklaşıyor.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Tabii ki, çok kişiyle konuştum animeyle ilgili.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Bunları yapsam da bir topluluğa ait hissediyorum. Anime bir topluluk.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Kültürün içine her şey girebilir. Her şey bir kültür olabilir. Ne kadar kültür kattığı tartışılır ama bir kültür nesnesi. Anime, Japonların en büyük propoganda kaynağı. Anime kültürünü değil ama Japon kültürünü yayan daha büyük bir şey yok.

Animesine göre deęiřir. Ancak beni animeye çeken řey, beni eęlendirmesi. Duygu durumuma göre deęiřiyor. İinde Trk kltr var diye izlemem.

16. Anime popler kltr tarafından kullanılmaya bařlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal baęın yok olduęunu dřnyor musunuz?

Sırf farklı grnmek iin izleyen bir kesim var ama benim aımdan yok etmiyor.

17. Anime hayranların var ettięi bir rn m, yoksa popler kltrn bir rn mdr?

Kiřiden kiřiye deęiřir. Benim iin hayran ve popler kltrn iinde gidip geliyor. Bana ok řey katmıř animeler de var ama popler olduęu iin izledięim animeler de var. Bu soruya cevabım yzde elli yzde elli.

Ek-20: 19 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Animeyle çocukluğumda, televizyon aracılığıyla tanıştım. Sonra kendim araştırdım.

3. Sizi animeye çeken şey neydi?

Çizim olan şeylerden daha çok hoşlanıyorum. Arkadaşlık, dostluk aile gibi evrensel konuları naif bir şekilde işliyor. Öncelikle görsel ancak sonrasında konular ilgimi çekiyor.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Yok ama Türk Anime'den neler çıktığını takip ediyorum.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Nadiren ziyaret ediyorum, genellikle tavsiye üzerine izliyorum. Öğrencilerim tavsiye ediyor. İzlediğim animelerin benzerlerini izliyorum.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Hayır, genelde bitmiş olan animeleri takip ediyorum.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Hayır katılmadım.

8. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Hayır denemedim ama cosplayleri incelemekten çok hoşlanıyorum. Yetenek unsuru çok önemli, saygı duyuyorum. Kendi ürettikleri malzemelere karakterlere bürünmek çok büyük yetenek ve tabii ki yine görsellik ilgimi çektiğinden dolayı takip ediyorum.

9. Cosplay deneyiminizi herhangi bir online topluluk ya da sosyal medya üzerinden yayınladınız mı?

Hayır denemedim ve yayınlamadım.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

Yaşımdan dolayı sadece izleyiciyim. Türkiye’de anime çok yaygın olmadığından üretici olarak sektöre katılma fırsatım da çok olmuyor.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Hayır harcamıyorum.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Çok muhazafakâr değilim bu konuda, uyarlanabilir bence. Ben de takip etmeye çalışıyorum.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Anime takip eden arkadaşlarımla konuşuyoruz. Öğrencilerimle konuşuyoruz. Onun dışında forum üzerinden kimseyle konuşmuyorum. Anime, iletişimsel anlamda bir köprü. Bu sayede içine kapanık bir öğrencimi bile kazandım.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Kesinlikle, zaten insanları birbirine yaklaştıran şey ortak ilgi alanları. Anime ya da mangalar, bunun için güzel bir alan. Konuşulup vakit geçiriyor.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Bence kültür. Çünkü alt türleri de var. Çizimler, konular, tarzlar ayrılıyor. Kendi alt kültürünü yaratmış bir alan. Evet Türk kültürüyle bazı açılardan benziyor ancak birçok açıdan çok farklı. Onları öğrenmek çok hoşuma gidiyor. Japonca ve Japonya'nın metro - tren yolları bile ilgimi çekiyor anime sayesinde. Önceden bu kültürden çok hoşlanmazdım ancak şu an Japonya'ya bile gitmek istiyorum. Gerçekçi çizimler de hoşuma gidiyor.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Bu her şey için geçerli. Hâliyle popülizm beraberinde getiriyor. Ama zaten popüler kesim izleyip bırakacak ancak seven kitle de her zaman izlemeye devam edecek. Popülerlik çok da tehlikeli bir şey değil, yozlaşacak gibi görmüyorum.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Benim gördüğüm kadarıyla tamamen hayran kültürüne ait. Çünkü seven çok sevip takip ediyor. Ancak Death Note gibi animeler popüler kültüre de kayıyor. Ancak anime sektörünün hayranlar aracılığıyla var olduğunu ve ilerlediğini düşünüyorum.

Ek-21: 20 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Aslında animeye karşı önyargılıyım. Sinema severim ama çizgi dizilerin daha iyi olduğunu düşünmüyordum. Sonra bir arkadaşım önerdi. Bütün duyguları bana geçirebildi ve önyargılarım sona erdi.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

Kendi duygularımdan birçok şey buldum ve duyguları izleyiciye geçirebildiğini gördüm.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Değilim.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Çok değil, bir animeye başlamadan izleyeceğim animeyi incelemek için ziyaret ettiğim siteler oluyor.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Olmuyorum çünkü zaten bitmiş animeleri izliyorum. Güncelse de bitmesini bekliyorum. Animelerde bir duyguya kapılıyorsun ama yeni bölü bekleyince duyguyu kaybediyorum. O yüzden ard arda izlemeyi seviyorum.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Katılmadım.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Katılmadım.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Arkadaşlarımla eğlenmek amaçlı denedik. Yayınlamadım, tamamen eğlence içindi.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

İzleyiciyim ama sadece ilgimi çeken animeleri izlerim. Fakat kendimi iyi bir izleyiciyim.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Teknik kısımlar dikkatimi çektiği için evet takip ediyorum. Çekim teknikleri ilgimi çekiyor.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Genellikle aktarımda sorunlar oluyor. Kötü olmasının sebepleri şöyle; her şeyin bir özü var ve paylaştıkça çoğalmıyor. Her şeyin içinde bir öz var ve yayıldıkça değerini kaybediyor. Animeler de çeşitlendikçe kötü oluyor. İlk hâli her zaman daha iyi.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Evet oluyor. Ekşi Sözlük'ü kullanıyorum bunun için.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Hissettirmiyor. Zaten topluluk kavramını sevmiyorum, fanatikleşmek saçma geliyor. O yüzden bir topluluğa ait olma girişimim yok. Star Wars hayranlarını sevmiyorum mesela, çok ezici bir topluluk.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Kültürden ziyade sosyal zekâsı yüksek insanlar, çevresindeki kişileri iyi gözlemleyip anlam çıkarıyor. Bu insanların animeye yatkın olduğunu düşünüyorum. Animelerin yüz ifadesi önemli. Ancak sosyal zekası yüksek insanlar animeyi anlayıp, tahminlerde bulunuyor. Diğer insanlar içinse sadece vakit geçirdiğimiz bir araç. Anime, Japonların en büyük propoganda kaynağı. Anime kültürünü değil ama Japon kültürünü yayan daha büyük bir şey yok. Animesine göre değişir. Ancak beni animeye çeken şey, beni eğlendirmesi. Duygu durumuma göre değişiyor. İçinde Türk kültürü var diye izlemem.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Evet yok ettiğini düşünüyorum. Çoğaldıkça değeri kayboluyor, özünden uzaklaşıyor.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Ben iki tarafa da koymuyorum. Mesela popüler olarak izlediğim bir anime vardı, bana çok şey kattı. Anime bana katacağını kattı ve işlevini gerçekleştirdi, artık yok olması umrumda değil. Animelerin bana hissettirdiklerini özlüyorum. Popüler değil, hayranlık da işlevini gerçekleştirdikten sonra yüklediğin anlamına bağlı.

Ek-22: 21 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Çok küçük yaşlarda çizgi film sanarak izledim. Anime olduğunu bile bilmiyordum ama izliyordum. Animenin anime olduğunu anladığım zaman, internetin aktif kullanıldığı dönemdeydi. 15-16 yaşlarında öğrendim.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

Beni animeye çeken şey fantastik evrenler, fantastik konulardı, animeler benzersiz bir anlatım sunuyor. Hayal dünyası ve yaratıcılığın birleşimi beni etkiliyor.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

My Anime List kullanıyorum ancak forumlarda, topluluklarda yer almıyorum.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Nadiren ziyaret ediyorum.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Sezonluk serileri güncel olarak takip ediyorum.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Cosplay etkinliklerine, animeyle ilgili topluluk buluşmalarına pek çok kez katıldım.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Etkinliklere katılma sebebim; diğer insanlarla iletişim kurmak ve sosyalleşmekti. Benim gibi düşünen insanlarla görüşmek ve sohbet etmek istedim.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Ben cosplay yapmadım, ilgimi çekmiyor ancak yine de takip ettiğim cosplayerlar var.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

Eskiden altyazı, çeviri, edit yapıyordum, mangaları türkçeye çevirdim ancak şu anda izleyiciyim. Zorlu bir süreçti ve ben bunu gönüllü yaptım, hayranlar olarak gönüllü yapıyorduk.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Çok değil ama biraz araştırıyorum.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Genelde film uyarlamaları çok kaliteli değil, hayal kırıklığı yaratıyor. Ancak bilgisayar oyunlarına uyarlanan animeler daha iyi diyebiliriz ama genellikle yine de başarılı bulmuyorum.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Evet, iletişime geçiyorum.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Evet böyle bir hissim vardı. Eskiden gerçekten tam bir alt kültürdü, o zaman bir parçası olmak çok iyi hissettiriyordu. Şimdi fazla popüler olduğu için eskisi gibi hissedemiyorum.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Animeden ziyade, manganın Japonya’da çok önemli bir kültür olduğunu düşünüyorum. Zaten animeler de bunun bir uzantısı. Bu anlamda anime büyük bir kültür. Ancak Japonlar’da çok kültür var bu yüzden anime kültürü ne kadar önem arz ediyor bilemiyorum. Sadece Japon kültürü, Türkiye’yle bağlantılı olduğunu düşünmüyorum.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Bu animeden ziyade her alt kültürün popülere dönmesi duygusal bağ yok ediyor. Bu her şey için geçerli. Bilinmezken bilen olmak çekici ancak popülerleştikçe cazibesi kayboluyor. Artık herkes animenin ne olduğunu biliyor zaten. Bu bir bakımdan iyi oldu. Netflix gibi platformlardan anime izlemek iyi değil, iyiyi kötüyü seçemiyoruz. Netflix anime izlemek için güzel bir yer değil.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Bence hem hayran hem de popüler kültürü birbirini etkiliyor. Güncel animeleri takip eden biri anime sektörünün popülerleştikçe kalitesizliğini görür ve izleyicilere yönelik ilerlediğini görür. Ancak has izleyici yine de araştırır, öğrenir ve bulur.

Ek-23: 22 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Bir arkadaşım vasıtasıyla. Üniversite birinci sınıfta izledim.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

Çocuklukta izlediklerim de zaten animeymiş. Beğendim ve izlemeye devam ettim.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Değilim, sosyal medya kullanmıyorum. Sadece My Anime List'e üyeyim.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Artık çok fazla değil ziyaret etmiyorum.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Yayın günlerini bildiğim için evet.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Katılmadım. Kendi arkadaşlarımla toplanıp anime izlediğimiz oldu.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Katılmadım.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Denemedim. Takip ettiğim cosplayer da yok ama karşıma çıkanlar oluyor.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

İzleyiciyim.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Harcamıyorum. Eskiden yeni çıkan animeler için harcıyordum.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Örnekleri var. Hiçbirini beğenmedim. Anime, anime olarak daha iyi ancak daha fazla formatta üretim yapılıyor.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Birkaç kez konuşmak için iletişime geçtiğim oldu.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Ortak bir değer olduğu için topluluğa aitlik hissim oluyor.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Evet kültür. Bir kere bir animenin İngilizce alt yazısını bulamamıştım ve Japonca izlemiştim. Yarım yamalak da olsa anladım. Ya da kültürlerini gördüğümde, kendi kültürümle karşılaştırdığımda yadırgamadığım hareketler oluyor.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Tabii ki duygusal bağ yok oluyor ama şirketler de para kazanacak. Ters bir etki yaptığını düşünmüyorum.

17. Anime hayranların var ettiđi bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Kesinlikle hayran kültürüne ait. Yabancılar da anime izleyen insanlar için bir kavram bile var. O yüzden popüler deđil. Bunu izleyenler hoş karşılanmıyor. Daha inek diye dalga geçilen insanlar oluyor. O yüzden havalı bir araç gibi gösterildiđini düşünmüyorum. Daha çok kendinden bir şeyler buluyorsan izlersin.



Ek-24: 23 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Ortaokulda bir arkadaşım vasıtasıyla.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

Kısa sürmesi ve hikâye kurguları.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Değilim ancak takip ettiğim mecralar var.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Bu mecraları takip ediyorum ancak sosyal medya aracılığıyla olduğundan karşıma çıkıyor.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Ben daha çok manga okuduğum için animelerden de haberdar oluyorum.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Evet katıldım.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

2012'den beri animeyle ilgili etkinliklere katılıyorum. İlk sebep, başarılı cosplayleri görmek, son yıllarda arkadaşlarıma destek olmak, sosyalleşmek ve alışkanlık.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Eğlence amaçlı yaptığım oldu. Takip ettiğim fotoğrafçılar var. Cosplayerlar zaten arkadaşım.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

İzleyici ve okuyucuyum.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Harcıyorum, forum sitelerinde özellikle; Reddit gibi sitelerden takip ediyorum.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Daha önce uyarlamaları izledim ama live-actionları özellikle başarılı bulmadım. Bazen de aynı anime farklı bir çizim tekniğiyle ortaya çıkıyor. Bu da bana başarısız geliyor.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Oluyor aslında iletişime geçmek için konuşmuyorum da sohbet esnasında anime izlediğini öğreniyorum.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Aslında bir topluluğa ait hissetmiyorum. Ben bu işleri kendi başıma kendi zevkim için yaptığım için kendimi etiketlemiyorum.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Türkiye’de bir kültür olup olmadığı tartışılır ancak Japonya’da bir kültür. Tıpkı bizdeki ebru sanatı gibi onların da sanatı anime.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Yok etmekten ziyade duygusal bağı normalleştiriyor. Yani animeye bakış normalleşti. Evet, ülkemizde hâlâ önyargı var ama global olarak artık Dragon Ball’dan bir ünlü aktör de bahsedebiliyor.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Her ikisinin de olduğunu düşünüyorum. Aslında prodüksiyon şirketinin bir ürünü ve şirketin hangisini tercih ettiğine göre değişir. Sanat filmleri de var normal filmler de var. Burada izleyici seçici olacak.

Ek-25: 24 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

16 yaşındayken bir arkadaşım tavsiye etmişti.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

Çizimleri çok beğeniyorum, bana çok hitap ediyorlar. İnsan görmektense çizim görmek isterim. Japonların kurguları da çok başarılı ve abartılı tavırlar da çok hoşuma gidiyor. Anime sınırsız ve özgür bir dünya.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Üye oldum ama aktif olarak kullanmadım. Bireysel olarak arkadaşlarımla konuşuyorum.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Nadiren ziyaret ediyorum.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Hayır, yayınlanmış olanları takip ediyorum.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Animeyle ilgili klasik etkinliklere katıldım. Etkinlik alanında ürünler satın aldım.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Katılmadım.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Denemedim, cosplay yapanları takip etmiyorum. Cosplay sanatının öne çıkarılması çok sevdiğim bir şey değil.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

İzleyiciyim.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Takip etmiyorum.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Japon animesi olmasa bile oyunlarını oynarım. Sevdiğim dizilerin oyunlarını oynamaya çalışıyorum.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Tabii ki Ekşi Sözlük bu anlamda çok iyi.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Kısmen aitlik hissediyorum.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Kesinlikle bir kültür olduğunu düşünüyorum. Kültür denilen şey insanların ortak eylemlerin sonucudur. Ortak paylaşılan değerlerden gelen bir amaç olduğundan bir kültür olduğunu düşünüyorum.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Bence yok olmuyor. Çünkü Japonlar çok kapalı bir yapıda. Amerika gibi etkileşim olan bir ülkeden çıksaydı evet yok olurdu ama Japonya korumacı ve kapalı.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Kesinlikle hayran kültürüne ait bir ürün bu. Popüler kültüre ait olduğunu düşünmüyorum. Ben de animeyle ilgili anime izleyen insanlarla saatlerce konuşabilirim mesela.



Ek-26: 25 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Küçükken tanıştım, Pokemon gibi çizgi filmleri izleyerek.

3. Sizi animeye çeken şey neydi?

Renkli, görsel ve yaratıcı bir dünya

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Üye olduğum bir topluluk yok, arkadaş grubum var. Ancak arkadaşlarım olmasaydı kesinlikle katılırdım çünkü insanın izledikçe konuşası geliyor. İzlediğim animeler tartışabileceğim arkadaş grubum var.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Ziyaret ediyorum; animeleri izlediğim siteleri ziyaret ediyorum. Haftanın 3 günü kesin giriyorum. Bazen de girip animelerin isimlerine falan bakıyorum. Haftada 3-4 kez giriyorum. Reddit'te izlediğim animelerle ilgili konulara yorum yapmasam da yorum yapanları okuyorum. Youtube üzerinden videolar izlediğim oluyor. Takip ettiğim bir Youtuber yok.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Evet olurum.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Evet, birden fazla kez katıldım. Yıldız Teknik, Mimar Sinan, Yeditepe Üniversitesi gibi okullar etkinlikler yapıyor. Ben de bunlara katılıyorum. Genellikle kutu oyunları ve masa oyunları var. Ücretsiz eğlenceli vakit geçirmek için oldukça iyi bir fırsat.

Cosplay etkinlikleri yapılıyor. Hatta benim de bu etkinliklere katılan arkadaşlarım var. Onun dışında anime ürünleri açan satan standlar açılıyor, ürünler satın alınabiliyor. Koleksiyonum yok, ürünler çok pahalı.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Katkıda bulunmadım, arkadaşlarımla vakit geçirmek için gittik ama cosplay yarışmalarını desteklemek için gittiğim oldu. Diğer hayranlarla da iletişime geçiyorum ama daha yüzeysel.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Hayır, ben denemedim çünkü çok emek istiyor, vakit geçirmek gerekiyor. El emeği ve vakit istiyor. Ama cosplay yarışmasına katılan arkadaşımın baltası vardı, o baltaları beraber yapmıştık. En çok yaklaştığım an buydu.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

Ben sadece izleyici konumundayım.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Evet, yeni sezon ne zaman çıkacak gibi bilgileri takip ediyorum.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Biri oyun biri dizi, ikisini ayrı tutuyorum. Zevk alıp almamak bana kalmış. Tepkili değilim.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Hayır, sadece tanıdıklarımla iletişime geçiyorum.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Daha düz olduğunu düşünüyorum, ben de aidiyet hissi uyandırmıyor. Sadece izleyiciyim.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Kültür çok geniş, kesinlikle kültür çünkü Japon kültürünün bir parçası. Onların kültürüne tanıklık etmiş oluyorum. Ben Japon kültürünü çok seviyorum, mimarlık okuyorum ve Japon mimarisini de çok severim. Hatta Japonca öğrenmeye başladım. One Piece'in güncel sezonda, bulundukları yer Japon kültürünün dünyadaki yansıması gibi. Özdeşleştirdim.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Bence çok bireysel bir şey. O animede kendine dair bir şey bulabiliyorsan oluyor. Karşısında ağladığım anime bile var. Ruhsal bir bağ kurmuş olmam benim için önemli. Senin için ne ifade ettiği önemli değil. Ben izleyip zevk alıyorsam bitmiştir. Bireysel bir bakış açısıyla bakıyorum.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Animeyi azınlıkta kalan bir kesim izliyordu ancak arttı. Anime otomatik olarak popülerleşti. Dün hayran kültürüydü ve bugün popüler kültür olduysa zaten bu bir süreçtir. Bu da yine benim için yine bir şey ifade etmez. One Piece 932. bölümde, One Piece için konu bitmeden biz çekmiyoruz derlerse ben de ayaklanırım ama onun dışında sen bu animeyi nasıl izliyorsun vs gibi bir yargılamada bulunmam. Bana dokunan bir şey olmadığı sürece ben her iki gruba da dahil değilim.

Ek-27: 26 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Animeyle ailemden bir kişi izliyordu ve anime olduğunu bilmeden çizgi film adı altında izleyerek tanıştım. Daha sonra lise zamanlarında hem oyun kültüründen bilgisayarla iç içe olduğum için karşıma çıktı ve ben de animeye ilgi duymaya ve izlemeye başladım.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

Ben küçüklüğümde beri fantastik dünyaya, oyun dünyasına meraklıyım. Onları taklit ediyordum. Buna benzer şeyleri de görünce çok heyecanlandım ve bu beni çeken bir şeydi.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Özellikle üye olduğum bir topluluk yok ama yapılan yeni animeleri takip etmek için girip incelediğim oluyor. Bunun nedeni insanlarla iletişim kurmak değil, izlediğim animenin yeni bölümü yayınlanacak mı vs bunları öğrenmek istiyorum. Direkt olarak animeyi yayınlayan şirketlerin sayfalarına da bakıyorum.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Sık sık ziyaret ediyorum.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Hemen hemen her gün yayınladığı yerlere bakıyorum. Bu yüzden son zamanlarda çok takip edemesem de bir iki yıl önce ilk çıktığı anda haberim oluyordu.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Evet, katıldım. Ben Marmara Üniversitesi Alt Kültür Kulübü başkanlığını yaptım, bu eskiden anime ve manga kulübüydü. Dolayısıyla bu etkinlikleri yapan kişilerle iletişimdeyim. Bu etkinliklerle ilgili şunu söyleyebilirim. Bu etkinliklerin manga ve anime etkinlikleriyle iç içe olmaları cosplaydir. Bu etkinliklerin temel amacı cosplay. İnsanlar giyinip rol yapar. Bunun dışında standlar kurulur ve anime ürünleri üretilip satan firmaların standları kurulur ve insanlara belli bir ücret karşılığı satılır. Burada pazarlama önemli bir faktör. İnsanların eğlenme amaçlı yaptıkları şey ise cosplaydir. İnsanlar taklit yapıyor, çekim yapıyorlar ve ilgi görüyorlar. Ayrıca yarışmalar oluyor ve ödüller oluyor.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Hem katıldım hem düzenledim.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklayınız?

Ben daha önce cosplay yapmadım ama cosplay kullanılacak ürünleri yaptım. Eskiden cosplaye ilğim vardı; 4-5 yıl önce. Çok hevesliydim ancak işin içine çok fazla girdim ve etkinliği düzenleme kısmında da yer aldığım için bu işlerden geri çekildim. Yeni nesilin yaptıklarını izliyorum. Cosplayin iletişime de yararı vardır. Biri sevdiği bir karakterin kostümünü yaptı ve etrafta geziyor. Bunu gören insanlar konuşmaya başlıyor ve karşı taraf iltifat alıyor. İletişim başlangıcı oluyor.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

Anime sektöründe daha önce çalışmadığım için katkı sağladım diyemem ama katkım çok yüksek değil. Ancak izleyici olarak büyük bir rol oynadım. Etkinliklere katılmak isteyen ve bilmeyen insanlara bunları anlatmak, kulübün başkanlığını yaptığım da onlara bu kültürü tanıtır ve anlatmak anlamında rol oynadım. Bu kulüpte, uzak doğu kültürüne ait restoranlardan rezervasyon yapıp yemeklere gidiyorduk, film geceleri yapıyorduk, cuma akşamları fimler izledik. Origami kültürü vardır. Bunların

eğitimlerini verdik, sertifikalarını verdik. Bu tarz şeyler yaptık. Fantastik edebiyat kültürü de kulübün diğer yüzüydü.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyorsunuz?

Bazen evet harcıyorum ama çizim, çekim teknikleri ilgi alanım değil. Ancak yapılan her bir çizimden ve hikayeden anime oluşturulabileceğini görüyorum ve araştırıyorum. Hatta bazen uzak doğuyla alakası olmayan şeyler bile animeleştiriliyor.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Daha önce izlediğim bir animenin bilgisayar oyunu yapıldı ve izledim. Animelerin kendi alt kategorisinde oyunları mevcut, bu kullanıcının seçimleriyle ilerliyor. Onun haricinde aksiyonun işin içine girmesiyle farklı oyunlar da yapıldı. Bunlar dışında filme uyarlandı ve live-actionları yapıldı. Bazılarını beğendim bazılarını beğenmedim. İzlediğimiz şeylerdeki yüksek grafikli efektlerin hepsini yapamayacaklar elbette. Bu yüzden bire bir yansıtmayıp normalleştirilmiş hallerini görmek üzücü. Death Note'un live-action'ı güzeldi mesela. Çünkü aksiyon yoktu, yoğun bir şekilde psikolojik bir animeydi çünkü.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Şu sıralar olmuyor çünkü uğraşmıyorum ancak zamanında oldu. Bunun sebebi kulübe girip yeni insanlarla tanışmaktı. Daha fazla insan gelsin daha fazla bu kültürü tanıttım düşüncesindeydim. Artık sadece kendi çevremle paylaşıyorum.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Hissettiriyordu evet, ben de burada bir iş yapıyorum diye gördü. Ancak bu eskidendi, şu an biraz daha elimi ayağımı çekti. Arkadaşlarım katılıp çekim yapıyorlar. Ben sadece onlara yardımcı olmak ve zaman geçirmek için gidiyorum bu etkinliklere.

Etkinliklerin de yaş ortalaması düştü. Bu yüzden onların beğenip konuştuğu ve bizim beğenip konuştuğumuz farklı. O yüzden artık uzak duruyorum.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Bu baktığımız yere göre değişir. Anime hem Japonya'nın kültürel bir değeridir hem de Japonya'nın kültürlerini herkese yansıtabildikleri bir araçtır. Çünkü onların kültürlerine özgü şeyler öğreniyoruz. Verdikleri tepkiler, kullandıkları kelimeler vs. Onların kültürden çok şey öğreniyoruz. Söylenen karakterlerin isimleri bile çok değerleri. Mesela, İskandinav mitolojisinden Odin adını verdikleri bir karakter var. Karakteri bile buna özgü dizayn ediyorlar. Bu yüzden animenin iki yönü var. Biri kültürlerini yansıtmak, biri de animenin kültür hâline gelmesi muhtemel diye düşünüyorum. Bunun temelinde Japonya'da da Türkiye'de de en çok etki eden şeylerden biri maalesef ki kadın karakterlerdir. Açık giyinmeleri, yeri geldiğinde sapıklık derecesine gelinceye kadar değişik tepkiler veren insanlar var. Satış açısından da yararlıdır bu. Bahsettiğim kafelerdeki kızların da hizmetçi kıyafetleriyle hizmet etmeleri müşterileri çekiyor. Toplumlar sapıklar konusunda yakınlar. Popüler olmasının en büyük nedeni budur. Cosplayin ilk çıkış hikayeleri arasında da bu vardır. Kostüm giyip partilere katılmak gibi.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Bazı animelerin yayın hakları alındı ve Netflix'in etkisi çok büyük. Bu duyguyu geçmişle ilgili şunu söyleyebilirim. Kişiden kişiye göre değişir. Çünkü animelerin verdiği duygular bambaşka. Bazen romantik, bazen dram. Bir de karışıklar var. Bir bölüm güldürüp bir bölüm ağlatır. Yeni neslin artık seçici olmamasına dayanarak duygusal bağ yok ettiği düşüncesi yanlış. Bir animeyi sadece izlemek için izliyorsa zaten hiçbir duyguyu alamaz. Ancak bir de Japonya tarafı var. Animelerin üretildiği ülkede pazar nasıl işliyor gibi soruların cevapları orada bitiyor. Çünkü animeler birer manga olarak çiziliyor ve kitap hâline getiriliyor. Daha sonra kitaplar çok beğenilip oylanırsa en popüler mangaları animeye çeviriyorlar. Çünkü Japonların, para

kazanma yöntemleri bu. Japonların sadece bu kültürle alakalı olarak şehirlerden bir tanesi bağdaşmış durumdadır. Sadece yapılan maddi ürünler değil, cosplayi de kendileri çok kullanıyorlar. Bazı kafeler var, her şey anime konseptine uygun, garson da buna dahil. İnsanları da içeride eğlendiriyorlar. Bunun için ekstradan para alıyorlar.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Anime genel olarak popüler kültür ürünüdür ancak bazı animeler hayran kültürüne dahil olabilir. Anime dediğimiz şey çok daha genel bir şey. Yüzlerce, milyonlarca alt kategoriye tek bir seferde anime olarak söylüyoruz ancak spesifik olarak indirgensek bunlar hayran kültürüne ait. Bir anime karakterinin şehrin ortasında heykeli var. Belli zamanlarda ufak bir gösterisi oluyor; kanatları açılıyor vs. Bunu sırf izlemek için insanlar başına toplanıyor. Bu hem popüler kültürün hem de hayran kültürün ürünüdür. Ayrıca ufak figürleri de alıp yapıp biriktiriyorlar.

Ek-28: 27 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Arkadaşım sayesinde, ilk kez onun sayesinde izledim.

3. Sizi animeye çeken şey neydi?

Renkli ve yaratıcı bir dünya olması.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Değilim.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Hayır.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Olmam.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Katılmadım.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Katılmıyorum.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Hayır denemedim.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

Sadece izleyici konumundayım.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Harcamıyorum.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Anime olmaktan çıkardı. Anime olarak değerlendirirsem yetersiz hissettirirdi.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Hayır geçmiyorum.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Hissettirir. Sevdiğim bir animeyse ve onun hakkında konuşuyorsam evet.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Aslında kültür olduğunu düşünüyorum. Herkes izlemediği için animenin doğal yapısından kaynaklı, anlatmak istediği şeyler yetişkinler için.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Hiç izlememiş biri için tanıtıcı bir rol oynar ancak izleyen biri için sürekli aynı şeyleri görmek duygusal bağı zedeleyebilir. Hiç bilmeyen için olumlu bir sonuç da yaratır. Kişiye göre de değişir.

17. Anime hayranların var ettiđi bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Hayran kültürüne dayalı. Etrafımda düzenli anime izleyen çok fazla insan yok. Popüler deđili hayran kültürüne ait. Yani animeyi bir kere izleyen duygusal bađ oluřturup farklı farklı animeler de izliyorlar.



Ek-29: 28 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Yabancı dizi izlerdim ve yazın tatile girerlerdi. O sene izlediğim siteye anime yüklendi. O güne kadar bana çok itici geldi ama anime bittiğinde oldukça ağladım. Sonra o kadar sevdim ki üniversitede de anime kulübünün başkan yardımcılığını bile yaptım.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

Duygu yoğunluğu.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Üyeyim ve anime çevirileri de yapıyorum.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Evet, ederim.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Evet oluyorum. Bu siteler ve discord gruplarındaki bildirimler aracılığıyla. Anizm diye bir site var. Orada discordlar var, orada sohbet edebiliyoruz. Aynı zamanda toplantılar da düzenleniyor.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Hem katıldım hem de düzenledim. Düzenlediklerim; Marmara Üniversitesi anime ve manga topluluğu. Film gösterimleri, cosplay partileri gibi. Katıldığım etkinlikler de Comikon, Gaming İstanbul gibi etkinlikler.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Katkı sağladım, düzenledim. Etkinliklere katılma amacım sosyalleşmek. Artık bilgi çağındayız, öğrenebileceklerimi bilgisayardan öğreniyorum. Anime alt kültür olduğundan kendi ilgi alanlarıma sahip insanlarla konuşmalar yapmak bana iyi hissettiriyor.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Cosplay yaptım, eğlenceliydi. Türkiye’de çok başarılı cosplayerlar var. Türkiye bu konuda gelişmiş. Ben amatörce yaptım. Cadılar Bayramı partisi düzenliyorduk, önce oralarda bir şeyler yaptık. Kostüme giyip dolaşmak çok eğlenceli. Sevdiğin karaktere bürünüyorsun. Kendim yapmadığımda başka cosplayerlarla fotoğraf çekilmek çok hoşuma gidiyor. Ve emeğinin takdir edilmesi de çok çok güzel. Yaşım ilerledikçe, cosplayden uzaklaştım. Kendi sosyal medyamda paylaştım.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

Sadece izleyici değilim, topluluğun gelişmesi için ben katkı sağlıyorum.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Artık anime izlemekten çok manga okuduğumdan, anime gelişmelerinden haberdar olmak için ekstra çaba harcamıyorum. Zaten mangada hepsini okuyorum. Animelerin yapıtaşları mangalar, özü almak istiyorum.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Eksik kalıyor, özgün olması daha iyi.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Evet konuşuyorum, özellikle de farklı kültürden insanların neden benzer animeleri sevdiğimiz hakkında çıkarımlar yapmak istiyorum.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Evet ait hissediyorum. Kimliğimin bir parçasını şekillendiriyor gibi.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Evet anime kesinlikle bir kültür. Anime izleyen insanlar Japonca'yı mutlaka kavrar, o kültüre dair bir şey öğrenir. Mesela spor animesi izlerim. Amerikan beyzbolu ve Japon beyzbolunun farklarını bile öğrendim. Mesela, Kingdom serisinde, Çin tarihini açıp okudum. Çizgi film denilip geçilemez. Aileme de anime izletmeye başladım. Çok beğendiler. Rainbow'u izletmişim. Manga çok eski bir Japon geleceği, çoğumuz x, y ve sonlarına yakın grup Pokemon'la büyüdük. Aslında anime hep hayatımızın içindeydi. One Piece 25 yılı geçkin bir seri. Muhtemelen çocuklarımla da izleyeceğim. Herkes kendinden bir şeyler bulabilir. Benzer özellikleri olduğunu düşünüyorum. Farklı kültürden insanlarla iletişim kurmak için de çok iyi bir yol.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Bu bağın yok olduğunu düşünmüyorum ama eski izleyicilerin sinir olduklarını düşünüyorum. Örnek olarak Game of Thrones. Popülerleştikçe herkes izledi çünkü popüler kültür olma yönünden dolayı ödev gibi görüldü. Animelerde de koptuğunu düşünmüyorum, aksine birleştirici etkisi daha fazla. Çok ağır ithamlar yapıldı anime izleyicilerine ama popülerleşmesiyle bu tarz durumlar azaldı ve konuşacak insanlar çoğaldı. Ancak anime ve manga kültürü para kazanmak için, normalde 25 bölümde bitmesi gereken bir anime 50 bölüme uzuyor.

17. Anime hayranların var ettiđi bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Ben hayran kültürüne ait olduğunu düşünüyorum. Birçok hikayenin evrilme aşamasında okuyucu ve izleyicilerden de bir şeyler katılıyor. Mangakalar izleyiciden pas alıyor. İzleyici kitlesine göre şekillendirme çok önemli. Hayran kitlesinin etkili olduğunu düşünüyorum ancak popüler seriler de çıkıyor.



Ek-30: 29 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

İnternette dizi izlerken. 20 - 21 yaşlarındaydım.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

Çizimleri, farklı kültürü, yaratıcılığı.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Değilim, daha önce birkaç siteye üye oldum ama şu anda üyeliğim yok, eskisi kadar izlemiyorum ancak eskiden çok izledim.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Genelde internette film ve dizi izlemelerinden sitelerinden takip ediyorum.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

Oluyordum evet.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Hiç katılmadım ama hep katılmak istedim.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Bu etkinliklerden haberdardım hatta cosplayle ilgim var.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Cosplay çalışmaları yaptım, modellerim için. Kendim denemedim ama fotoğraflarını çektim.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

Sadece izleyiciyim.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Evet harcıyorum ama çok özel bir site yok baktığım. Haber gördüğümde, ilgimi çekiyor.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Evet genelde izliyorum. Mesela Fullmetal Alchemist'in live-action'ı yapıldı. İnanılmaz güzeldi ama kötüler de var. Bu biraz sürpriz. Güzel olduğunda izliyorum zaten.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Evet oldu. Bilgi almak, sevdiğim animeleri konuşmak için sohbet ettiğim arkadaşlarım vardı.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Evet hissettiriyor. Bir kültür alt dalı gibi bir kod. Animenin bende hissettirdiklerini başkası da hissettiğinde mutlu oluyorum.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Anime bir kültür. Ucundan yaşayan da tamamen yaşayan da var. Benim için taşımak istediğim bir kültür. Evet bu kültüre yakın hissediyorum. Japon kültürü ve tarihi ilgimi çekiyor. Sürekli yapım temalarını takip ettiğim dönemler oldu. Miyazakiyi takip ettim. Japon yemeklerini merak ettim. Adımı Japonca söyleyebiliyordum. Aynı Amerikan dizilerindeki etkiler gibi animenin de kültür empozesi olduğuna inanıyorum.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Animeyi başından beri izleyenlerle, iki kere anime izleyip yorumlayanlar bir olmamalı ama işin anime kültürünü yapan kişiyle dağlar kadar fark var.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Anime Japon kültürüdür. Her şey gibi birbirine girip entegre olacak ama orijinalini Japon kültürü, anlayışı ve Japon tarihi üzerinden beslenmesi olacak. Kendine has çizimiyle ve karakter özellikleriyle başlı başına bir karakter.

Ek-31: 30 Numaralı Ses Kaydı Deşifresi

1. Ses kaydı için izniniz var mı?

İznim var.

2. Anime ile nasıl tanıştınız?

Bir arkadaşım vasıtasıyla tanıştım.

3. Sizi animeye çeken şey şeydi?

Japon arabalarına ilgi duyuyordum. Bu arabaları sevdiğimi bilen bir arkadaşım Inital D'yi mutlaka izlememi söyledi. Beni animeye çeken şey, Japon arabalarına olan ilgimdi.

4. Animeyle ilgili online bir topluluğa üye misiniz?

Hayır değilim.

5. Animeyle ilgili online bir topluluğa üyeyseniz, bu siteleri sık sık ziyaret ediyor musunuz?

Animeyle ilgili ziyaret ettiğim siteler yok ama Türk Anime'yi takip ediyorum.

6. İzlediğiniz animenin yeni bölümü yayınladığında hemen haberdar olur musunuz?

İzlediğim animeler tamamlanmış olduğundan haberdar olmam.

7. Daha önce animeyle ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?

Evet katıldım.

8. Animelerle ilgili olarak düzenlenen etkinliklere katılma sebebiniz nedir? Bu etkinlikleri ziyaret etmek ya da katkı sağlamakla ilgili düşünceleriniz neler?

Comikon'a katıldım ve üniversitelerin düzenlediği etkinliklerden bazılarına katıldım. Bunlara katılma sebebim sosyalleşmekti.

9. Daha önce cosplay yapmayı denediniz mi? Yaptıysanız, yapma sebebinizi açıklar mısınız?

Denemedim ama çevremde yapanlar vardı. Ben onların yanında bulundum, fotoğrafçılık da yaptım. Üniversite 1. ve 2. sınıf arkadaşlarım anime topluluklarından bu yüzden onların yaptığı cosplay etkinliklerini takip ediyorum. Artık bu onların mesleği hâline geldi.

10. Anime endüstrisinde hangi konumdasınız?

Anime buluşmalarına ev sahipliği yaptığım için katkım var diyebilirim ama ben genel olarak izleyici tarafındayım. Cosplay partileri düzenledim.

11. Anime endüstrisindeki yeni gelişmeler hakkında bilgi edinmek için zaman harcıyor musunuz?

Nadiren zaman harcıyorum.

12. İzlediğiniz bir anime farklı bir formata uyarlansa (video oyunu gibi) uyarlansa nasıl hissederdiniz?

Initial D'yi severek takip ettim. 2008'de Amerikan şirketleri tarafından filmi çekildi. Bu açıdan çok kötüydü çünkü Amerikan arabalarıyla çektiler. Oyun olarak da uyarlandı, bence o da aynı tadı vermedi.

13. Anime hakkında konuşmak için diğer hayranlarla iletişime geçiyor musunuz?

Hayır, geçmiyorum.

14. Anime izlemek, animelerle ilgili konuşmak ya da animelerle ilgili bir etkinliğe katılmak sizi bir topluluğa ait hissettiriyor mu?

Yok hissettirmiyor, ben zaten o topluluğu da çok beğenmiyorum. Sadece yeni şeylere kendimi açmaya çalıştığımdan animeleri merak ediyorum.

15. Animenin bir kültür olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir? Siz kendinizi Japon kültürüne yakın hissediyor musunuz? Türk kültüründen benzer özellikler buluyor musunuz?

Anime kesinlikle bir kültür. Animeciler diye bir grup var ve bu bir kültür.

16. Anime popüler kültür tarafından kullanılmaya başlandığında, seyirci ve anime arasındaki duygusal bağın yok olduğunu düşünüyor musunuz?

Benim çoğu arkadaşım 20 ve 30 yaşında. Bu insanlar Netflix ve Youtube hayatımıza girmeden önce, Japonca anime izleyip onu anlamaya çalışırlardı. Eskiden kaliteli İngilizce alt yazılı anime bulmak neredeyse imkânsızdı. Ama evet popüler kültür, duygusal bağı yok ediyor. Bir örnek de kardeşim 15 yaşında ve anime izliyor. O Netflix'ten reklamsız izlediği için çok memnun. Eski nesil üzüldü ama yeni nesil bu işi sevdi.

17. Anime hayranların var ettiği bir ürün mü, yoksa popüler kültürün bir ürünü müdür?

Anime hayran kültürüyle başlayan ancak popüler kültüre hizmet eden bir üründür.

ÖZGEÇMİŞ

11 Şubat 1993 tarihi, İstanbul ili Fatih ilçesi doğumluyum. İlkokul, ortaokul ve liseyi aynı ilçede tamamladıktan sonra, Beykent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne ve Gösteri Sanatları Yönetimi Bölümü'ne tam burslu olarak kaydoldum. Üniversite üçüncü sınıfta Beykent Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Psikoloji Bölümü'nden yan dal yapmaya hak kazandım ve kaydoldum. Her iki bölümdende de 2015 yılında Onur Öğrencisi olarak mezun oldum. Bu esnada öğrencilik sürecinde part time olarak çalıştığım yerde iş hayatıma devam ettim. 2016 yılında İstanbul Üniversitesi Eski Yunan Dili ve Edebiyatı'na kayıt oldum ancak devam etmiyorum. 2017 yılında İstanbul Üniversitesi, Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi'nde Pedagojik Formasyonumu tamamladım. 2017 yılında, Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Medya ve İletişim Anabilim Dalı, Medya ve İletişim Sistemleri Bölümü'nde yüksek lisans eğitimime başladım. 2017 yılında yayınevinde editörlük, çevirmenlik yaptım ve iletişim sürecini yönettim. 2018 yılında kendi yazdığım çocuk kitabım ve çocuk kitabı çevirilerim yayımlandı. 2019'da bu çalıştığım kurumdan ayrıldım ve dijital bir ajansta sosyal medya uzmanı, metin yazarı olarak görev aldım. Bu ajansta 5 farklı markayı yönettim. Şu anda bir kurumdan bağımsız olarak uzaktan çalışmakta ve hâlen editörlük yapmaktayım.

Özel ilgi alanlarım arasında, editörlük ve dijital pazarlama önemli bir yer tutmaktadır. Yabancı dil olarak İngilizce başta olmak üzere, başlangıç düzeyinde Almanca bilmekteyim.

Hale ÖZDEMİR