



**TÜRK OKURLARIN JAPON MANGA  
KÜLTÜRÜNE YÖNELİK GÖRÜŞLERİ**

**2024  
KÜLTÜREL MİRAS VE MİRAS ALAN YÖNETİMİ  
ANABİLİM DALI**

**Tolunay ÖZATA**

**Tez Danışmanı  
Doç. Dr. Evrim ÇAĞLAYAN**

**TÜRK OKURLARIN JAPON MANGA KÜLTÜRÜNE YÖNELİK  
GÖRÜŞLERİ**

**Tolunay ÖZATA**

**Tez Danışmanı  
Doç. Dr. Evrim ÇAĞLAYAN**

**T.C.  
Karabük Üniversitesi  
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü  
Kültürel Miras ve Miras Alan Yönetimi Anabilim Dalında  
Yüksek Lisans Tezi  
Olarak Hazırlanmıştır**

**KARABÜK  
Haziran 2024**

## İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER .....	1
TEZ ONAY SAYFASI.....	3
DOĞRULUK BEYANI .....	4
ÖNSÖZ .....	5
ÖZ.....	6
ABSTRACT.....	7
ARŞİV KAYIT BİLGİLERİ.....	8
ARCHIVE RECORD INFORMATION .....	9
KISALTMALAR .....	10
ARAŞTIRMANIN KONUSU .....	11
ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ.....	11
ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ.....	11
ÇALIŞMA GRUBU .....	12
ARAŞTIRMA HİPOTEZLERİ / PROBLEM .....	13
KARŞILAŞILAN GÜÇLÜKLER .....	13
ÖNCEKİ ÇALIŞMALAR.....	14
GİRİŞ .....	15
1. MANGA NEDİR?.....	17
1.1. Manga Tarihi.....	17
1.1.1. 1800'lü Yıllarda Manga.....	20
1.1.2. 1900'lü Yıllarda Manga.....	24
1.1.3. 2. Dünya Savaşında Manga .....	26
1.1.4. 1950'li Yıllarda Manga .....	28
1.1.5. 1960'lı ve 1970'li Yıllarda Manga.....	29

1.1.6. 1980’li ve 1990’lı Yıllarda Manga.....	31
1.1.7. 2000’li Yıllarda ve Günümüzde Manga .....	32
1.2. Türkiye’de Manga.....	33
2. MANGANIN ÖZELLİKLERİ.....	38
2.1. Shonen Manga ve One Piece Örneği .....	40
2.2. Shojo Manga ve Kaichou Wa Maid Sama Örneği .....	45
2.3. Seinen Manga ve Monster Örneği .....	51
2.4. Josei Manga ve Don’t Call It Mystery Örneği.....	57
2.5. Manga Efektleri ve Anlatım Tarzı.....	63
3. BULGULAR VE YORUMLAR .....	67
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	79
KAYNAKÇA.....	80
TABLolar LİSTESİ .....	91
ŞEKİLLER LİSTESİ .....	92
EKLER .....	95
ÖZGEÇMİŞ .....	96

## TEZ ONAY SAYFASI

Tolunay ÖZATA tarafından hazırlanan “TÜRK OKURLARIN JAPON MANGA KÜLTÜRÜNE YÖNELİK GÖRÜŞLERİ” başlıklı bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.

Doç. Dr. Evrim ÇAĞLAYAN

.....

Tez Danışmanı, Kültürel Miras ve Miras Alan Yönetimi Anabilim Dalı

Bu çalışma, jürimiz tarafından Oy Birliği ile Kültürel Miras ve Miras Alan Yönetimi Anabilim Dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.  
26/06/2024

**Ünvanı, Adı SOYADI (Kurumu)**

**İmzası**

Başkan : Doç. Dr. Evrim ÇAĞLAYAN(KBÜ)

.....

Üye : Prof. Dr. Taşkın DENİZ(KBÜ)

.....

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Hande Bolu SERT(GÜ)

.....

KBÜ Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yönetim Kurulu, bu tez ile, Yüksek Lisans Tezi derecesini onamıştır.

Doç. Dr. Zeynep ÖZCAN

.....

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

## **DOĐRULUK BEYANI**

Yüksek lisans tezi olarak sunduĐum bu çalıřmayı bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı herhangi bir yola tevessül etmeden yazdıĐımı, arařtırmamı yaparken hangi tür alıntıların intihal kusuru sayılacaĐını bildiĐimi, intihal kusuru sayılabilecek herhangi bir bölüme arařtırmamda yer vermediĐimi, yararlandıĐım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluřtuĐunu ve bu eserlere metin içerisinde uygun şekilde atıf yapıldıĐını beyan ederim.

Enstitü tarafından belli bir zamana baĐlı olmaksızın, tezimle ilgili yaptıĐım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak ahlaki ve hukuki tüm sonuçlara katlanmayı kabul ederim.

**Adı Soyadı: Tolunay ÖZATA**

**İmza :**

## ÖNSÖZ

Yüksek lisans eğitimimin “Türk Okurların Japon Manga Kültürüne Yönelik Görüşleri” başlıklı tezimde bana her daim ve her zamanda yardımcı olan, desteğini asla esirgemeyen, meşakkatli ve uzun soluklu bir tez süreci olmasına rağmen daima yanımda olan, değerli hocam ve tez danışmanım Doç. Dr. Evrim Çağlayan’a sonsuz teşekkür ederim. Ayrıca tez savunma aşamasında görev alan değerli hocalarım Prof. Dr. Taşkın Deniz’e ve Dr. Öğretim Üyesi Hande Bolu Sert’e vermiş oldukları emeklerden dolayı teşekkürlerimi sunarım. Bununla birlikte, görüşme ve konuşma taleplerimi kırmayan, sorularıma eksiksiz, detaylı ve uzun cevaplar veren, 10 kişiden oluşan Türk manga okuyucularının her birine ayrı ayrı teşekkür ederim. Yüksek Lisans eğitimimde derslerini almış olduğum, hayatım boyunca asla unutmayacağım Karabük Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Kültürel Miras ve Miras Alan Yönetimi bölümündeki saygıdeğer hocalarıma her birine teşekkür ederim.

Eğitim hayatım boyunca, hayatımın her alanında bana desteklerini asla esirgemeyen, değerli babam Metin Özata’ya, değerli annem Duygu Özata’ya ve değerli kardeşim Doğanay Özata’ya sonsuz teşekkür ederim. Son olarak da hayatımda iz bırakmış ve güler yüzleriyle zihnimden asla çıkmayacak kıymetli babaannem Hüsniye Özata ve kıymetli dedem Hakkı Özata’ya da sonsuz teşekkür eder, sonsuz saygılarımı sunarım.

Tolunay Özata

Karabük, 2024

## ÖZ

Manga, Japonya için büyük bir sanat ve kültür olup, milyonlarca satan çizgi romanlardır. Bu kültürel çizgi roman sanatı zamanla sadece Japonya'da değil, tüm dünyada bilinirliğini arttırıp, evrensel olarak okuyucu çekmeyi başarmıştır. Bu okuyucu kitlesinin Türkiye'de de oluştuğu görülmüştür. Bu çalışma, Türk okuyucuların Japon mangasına olan ilgi ve düşüncelerini sosyal, kültürel boyutlarda daha iyi anlamak üzere yapılan bir çalışmadır.

Çalışma, Türk okuyucuların tercihlerini doğrudan araştırmaktadır. Kendilerine uygun olarak gördükleri türler ve sevdikleri demografiler gözlemlenmiştir. Son yıllarda mangaya gözle görülür bir biçimde artan ilgi boyutunun sebepleri incelenmiştir. Okuyucularla bire bir görüşmeler yapıp, manganın okuyucular üzerindeki ana etkenleri ele alındığında ciddi şekilde hayal gücünün gelişmesini sağladığı, sanatsal, görsel, hikaye anlatımı olarak fazlasıyla beğenildiği ve ilgi çekici olduğu anlaşılmaktadır.

Bu çalışmada, Türk manga okuyucularının verdiği cevaplar göz önüne alındığında her birinin hayatında Japon mangalarının etki bıraktığı da verilen yanıtlardan anlaşılmıştır. Japon mangalarının Türk okuyucuları tarafından neden sevildiği ve neden dikkat çekici bulunduğu bu yanıtlarla daha fazla açığa çıkmış ve tespit edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Manga; Anime; Çizgi Roman; Kültür; Sanat



## **ABSTRACT**

Manga is a great art and culture for Japan, selling millions of copies of comic books. Over time, this cultural comic book art has become known not only in Japan but all over the world and has managed to attract universal readers. It has been observed that this readership has also been formed in Turkey. This study is a study conducted to better understand the interest and thoughts of Turkish readers in Japanese manga in social and cultural dimensions.

The study directly investigates the preferences of Turkish readers. The genres they see as suitable for them and their favorite demographics were observed. The reasons for the increasing interest in manga in recent years have been analyzed. By conducting one-on-one interviews with readers, it is understood that when the main factors of manga on readers are discussed, it is understood that it provides serious imagination development, is highly appreciated and interesting in terms of artistic, visual, storytelling.

In this study, considering the answers given by Turkish manga readers, it is understood from the answers given that Japanese manga has left an impact on the lives of each of them. The reasons why Japanese manga is loved and found remarkable by Turkish readers have been further revealed and identified through these responses.

**Keywords:** Manga; Anime; Comics; Culture; Art

## ARŞİV KAYIT BİLGİLERİ

<b>Tezin Adı</b>	Türk Okurların Japon Manga Kültürüne Yönelik Görüşleri
<b>Tezin Yazarı</b>	Tolunay ÖZATA
<b>Tezin Danışmanı</b>	Doç. Dr. Evrim ÇAĞLAYAN
<b>Tezin Derecesi</b>	Yüksek Lisans
<b>Tezin Tarihi</b>	26/06/2024
<b>Tezin Alanı</b>	Kültürel Miras ve Miras Alan Yönetimi
<b>Tezin Yeri</b>	KBÜ/LEE
<b>Tezin Sayfa Sayısı</b>	96
<b>Anahtar Kelimeler</b>	Manga; Anime; Çizgi Roman; Kültür; Sanat

## ARCHIVE RECORD INFORMATION

<b>Name of the Thesis</b>	Turkish Readers Views on Japanese Manga Culture
<b>Author of the Thesis</b>	Tolunay ÖZATA
<b>Advisor of the Thesis</b>	Assoc. Prof. Evrim ÇAĞLAYAN
<b>Status of the Thesis</b>	Master's Degrees
<b>Date of the Thesis</b>	26/06/2024
<b>Field of the Thesis</b>	Cultural Heritage and Heritage Management
<b>Place of the Thesis</b>	UNIKA/IGP
<b>Total Page Number</b>	96
<b>Keywords</b>	Manga; Anime; Comics; Culture; Art

## **KISALTMALAR**

**Jmpa:** Japan Magazine Publishers Association

**Tpsj:** The Physiological Society of Japan

## **ARAŞTIRMANIN KONUSU**

Bu araştırmada öncelikle “manga nedir?” başlığında manganın anlamı ve hakkında bilgiler verilmiştir. Daha sonra ise “manga tarihi” üzerine detaylı bilgilerden bahsedilmiş, manga tarihine ışık tutulmuştur. Ardından dünyayı saran ve dünyayı etkisi altına alan mangaların Türkiye’deki durumu ele alınmış, yayınevlerinden bahsedilmiş ve sunulmuştur. Son olarak ise “manga özellikleri” üzerinde durulmuş, mangaların diğer çizgi romanlardan farklılıkları ve spesifik özellikleri, manga demografileri anlatılmıştır.

Böylece araştırma olarak, Japon mangalarının Türk okuyucuları üzerindeki etkileri ele alınmıştır. Kullanılan kültürel araçlardan birisi olan manga ve Türk okuyucuları araştırılmış, bu konu üzerinde bulgular elde edilmiştir.

## **ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ**

Manga kültürü ve manga okuma alışkanlığı son birkaç yıla bakıldığında tüm dünyada artmış, aynı şekilde de ülkemizde de kendisine yer edinmeyi başaramıştır. Araştırma kapsamında bu yer edinmenin Türk okuyucuları üzerindeki etkileri ve görüşlerinin ne ölçüde olduğu bu çalışmada konu edinmiştir.

Bu çalışmanın ana amacı; Japon manga kültürünün Türk okuyucuları üzerindeki etkileri, düşünceleri daha iyi anlamak ve Türk okuyucularının görüşlerini dinlemek ve belirlemektir. Alt amaçlar ise;

- Türk okurların manga okuma sebeplerini belirlemek
- Manga okumanın Türk okurlar üzerinde bıraktığı olumlu ve olumsuz etkileri belirlemek
- Mangalardaki çizim ve hikâyelerin Türk manga okuyucularının hayal güçlerini ve düşünce tarzlarını değiştirip değiştirmeme durumunu sebepleriyle belirlemek

## **ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ**

Bu araştırma katılımcıların belirli bir konudaki görüşlerini betimlemeyi amaçlayan nitel bir araştırmadır. Katılımcıların konuyu nasıl değerlendirdikleri ve ne şekilde anladıkları nitel araştırmacılar için önemli görülmektedir. Araştırmacılar

gerçekleştirdikleri nitel arařtırmalarda katılımcıların tutumlarını, deneyimlerini ve davranıřlarını, tutumlarını anlamaya çalıřır (Pathak, Jena ve Kalra, 2013, s.192). Arařtırma kapsamında ele alınan Japon manga kùltür olgusunu anlamak ve betimlemek amacıyla nitel arařtırma yaklařımı tercih edilmiřtir.

## ÇALIřMA GRUBU

Arařtırma kapsamında gerçekteřtirilen literatür taraması ve gözlemler neticesinde Japon manga kùltürünün Türk okurlar üzerindeki etkilerini açıklamada fikir verebilecek katılımcılar belirlenmiřtir. Arařtırmacının profesyonel manga yazarı olması ve uzun yıllar Japon mangalarını takip eden topluluklar içinde yer alması katılımcıların belirlenmesinde etkili olmuřtur. Arařtırma kapsamında belirlenen amaçlara baėlı olarak 10 katılımcı ile görüřme yapılmıřtır. Farklı yař ve meslek gruplarındaki katılımcıların demografik özellikleri tablo 1’de sunulmuřtur.

**Tablo 1:** Katılımcılar yař ve meslek

Katılımcılar	Yař ve Meslek
Türk manga okuyucusu 1	26, Çizer
Türk manga okuyucusu 2	28, Hemřire
Türk manga okuyucusu 3	23, Çizer
Türk manga okuyucusu 4	20, Mühendislik Öğrencisi
Türk manga okuyucusu 5	25, Doktor
Türk manga okuyucusu 6	19, Öğrenci
Türk manga okuyucusu 7	27, Mühendis
Türk manga okuyucusu 8	23, Grafik tasarımcısı ve çizer,
Türk manga okuyucusu 9	36, Grafik tasarımcısı ve editör,
Türk manga okuyucusu 10	26, Edebiyat öğretmeni

Arařtırmanın verileri yarı-yapılandırılmıř görüřme tekniėi ile toplanmıřtır. Görüřme yöntemi karřılıklı etkileřim yoluyla saėlanır ve arařtırmacının hazırlamıř olduėu soruların yanıtlanması ile gerçekteřir (Creswell, 2020; Yıldırım ve řimřek, 2018). Arařtırma amaçları ve katılımcılar belirlendikten sonra arařtırmanın taslak soruları hazırlanmıřtır. Hazırlanan taslak görüřme formu kùltür ve edebiyat alanında

uzman iki akademisyene sunulmuş ve uzman görüşleri doğrultusunda görüşme formunun son hali hazırlanmıştır. Nihai görüşme soruları görüşme öncesi etik kurul onayına sunulmuştur. Bu araştırma; Karabük Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulunun 03/05/2024 tarih ve 2024/05(22) sayılı kararı ile gerçekleştirilmiştir.

Araştırma kapsamında yapılan görüşmelerde elde edilen veriler betimsel analiz tekniğiyle analiz edilmiştir. Nitel araştırma sonucunda araştırmacı katılımcıların verilerini topladıktan sonra verileri yorumlayarak bir sonuca ulaşır (Creswell, 2020). Araştırma bulgularının paylaşılmasında, görüşme dökümlerinden yapılan doğrudan alıntılara ve literatürdeki görüşlere sıklıkla yer verilerek betimsel verilerin güvenilir ve geçerli olması sağlanmaya çalışılmıştır.

## **ARAŞTIRMA HİPOTEZLERİ / PROBLEM**

Manga ile alakalı dünyada birçok çalışma yapılmıştır. Bunlardan bazıları manganın tarihine odaklanırken, bazıları ise manganın demografik türleriyle alakalı çalışmaları içermektedir. Ancak daha önce “Türk manga okuyucuları” üzerine bir çalışma yapılmamıştır. Dolayısıyla bu çalışmanın kapsamını iki temel problem oluşturmaktadır:

- Türk manga okuyucuları neden manga okumaktadırlar? İlgilerini ne çekmektedir?
- Türk manga okuyucuları mangalardaki hikâye ve çizimler hakkında ne düşünmektedirler?

## **KARŞILAŞILAN GÜÇLÜKLER**

Türk okuyucularının farklı şehirlerde yaşaması sonucunda görüşmeler yüz yüze gerçekleştirilememiştir. Bu nedenle, çeşitli sosyal medya ağları ve dijital yollar üzerinden çevrimiçi görüşmeler sağlanmıştır. Aynı zamanda Türk manga okuyucuları ile daha önce bir çalışma yapılmadığı için kaynak bulunma da zorluklar yaşanmıştır.

## ÖNCEKİ ÇALIŞMALAR

Bu bölümde daha önceki çalışmalardan bahsedilmiştir. Araştırma konusu kapsamında son yıllardaki manga ve anime ile ilgili çalışmalara yer verilmiştir. Bu bağlamda ilgili çalışmalarla alakalı bu araştırmayı destekleyecek bölümler ele alınıp anlatılmıştır.

Duran (2024), “Türkiye’de Manga, Anime, K-Drama ve K-Pop: Toplumsal Etki ve Hayranların Deneyimleri” başlıklı makalede manga, anime, k-drama, k-pop gibi kavramlardan bahsedilmiştir. Araştırma evreni kapsamında bu alt kültürü takip eden 14 Türk hayrana bu konudaki ilgilerini anlamak için sorular sorulmuştur. Sonuç olarak, katılımcıların kendilerini o kültürlere yakın hissettiği belirlenmiştir. Bu alt kültürlerin büyük bir kesime hitap etmesinin sebepleri küreselleşme, popüler kültür ve hayran kültürü gibi kavramların olduğu anlaşılmıştır.

Kılıç (2024), “Lise Düzeyi Öğrencilerinin Popüler Kültüre Yönelik Görüşleri ve Görsel Sanatlar Çalışmalarına Yansıması: Manga ve Anime Örneği” başlıklı yüksek lisans tezinde lise öğrencilerinin görsel sanatlar derslerindeki mangalara ve animelere ilgileri incelenmiş ve bunların sebepleri araştırılmıştır. Araştırma neticesinde lise öğrencilerinin mangalara ve animelere büyük bir ilgi gösterdiği anlatılmaktadır. Sonuç olarak, bu ilgileri lise öğrencileri söz konusu olduğunda animeler ve mangalar sayesinde görsel sanatlar derslerini daha fazla dikkat çekici buldukları, fazlaca katılım gösterdikleri ve hayal güçlerini geliştirdikleri anlaşılmıştır.

Kılıç, Küpeli (2023), “Lise Düzeyi Öğrencilerinin Manga ve Anime Bağlamında Popüler Kültüre Yönelik Görüşleri” başlıklı makalede 30 öğrenci üzerinde yaptıkları çalışmada öğrencilerin manga ve animeye büyük ilgi gösterdikleri anlaşılmıştır. Öğrenciler arasında olumsuz düşünceler içinde olanlar olsa da mangaların ve animelerin sanatsal çalışmalarında etkili olduklarını belirtmişlerdir. Bu durum öğrencilerin farklı davranışlarının ve düşüncelerinin olduğunu göstermektedir.

Kaya, Tokcan, Çam (2023), “Ortaokul öğrencilerinin geleneksel çizgi roman ve manga türü çizgi romana ilişkin görüşleri” başlıklı makalede katılım gösteren ortaokul öğrencilerine 1 adet klasik çizgi roman ve 1 adet ise manga türü çizgi roman verilir bunların okunması istenmiştir. Çizgi roman ve mangadaki birçok faktörlere göre



öğrencilerin başarılı buldukları şeyler farklılık göstermektedir. Ancak sonuç olarak katılım gösteren öğrencilerin tamamı çizgi roman okumayı sevdiklerini belirtmişlerdir.

Parlak (2019), “Japon Manga ve Anime Sanatının Cosplay Yansımaları” başlıklı yüksek lisans tezinde, Japon manga ve animelerinden tüm dünyaya yayılmış olan cosplay sanatı anlatılmaktadır. Cosplay sanatının nasıl ortaya çıktığı, Japon toplumunun cosplay sanatıyla nasıl ilgilendiği gibi durumlara vurgular yapılmıştır. Sonuç olarak cosplay sanatı öncelikle Japonya’da ortaya çıkmış ve zamanla dünya tarafından ilgi duyularak çeşitli ülkelerde ve bölgelerde gösterileri yapılmış ve fuarlar düzenlenmiştir.

Taş Alicenap (2014), “Yerelden Evrensel Japon Anime ve Manga Sanatı” başlıklı makalede anime ve manga kültürünün batıdaki çizgi roman ve animasyon farklılıkları araştırılmıştır. Daha sonra Japonya ile Türkiye karşılaştırılması yapılmış ve Japonya’nın çizgi filmde elde ettiği başarıları Türkiye’nin neden elde edemediği sorusuna cevap aranmıştır. Sonuç olarak Japonya’nın izlediği yöntemlerin ve yolların değerlendirildiği, Türkiye’ye yararlı sonuçlar oluşturacak fikirlerin olabileceği anlatılmıştır.

## GİRİŞ

Manga, farklı açıdan bakıldığında sadece bir çizgi roman gibi gözüke de Japonya için büyük bir kültürdür. Japonya’daki insanlar çocuktan gencine, gencinden yaşlısına bu kültürü okumaktadırlar. Manga hem bir gelenek olarak, hem de bir görenek olarak gelişmiş ve gelişmeye devam etmektedir. Mangalar hikâye anlatımıyla birçok kişinin yeri gelmiş hüznü bir şekilde kalbine dokunmuş, yeri gelmiş insanların yüzünde gülümsemelere sebep olmayı başarabilmiştir. Kendisine has çizimleri ile adeta görsel şölen sunabilmiş ve insanlara çizimlerle bile ufuk açıcı bir sanat gösterebilmiştir. Bu manga kültürü zamanla sadece Japonya ile sınırlı kalmamış, tüm dünyada da sevilen ve fazlasıyla ilgi gören bir durum haline gelmiştir. Hemen hemen herkese hitap edebilmeyi başaran mangalar, Türkiye’de de son yıllarda fazlasıyla kendisine yer bulabilmeyi başarabilmiştir.

Bu çalışmada Türk okuyucuların düşünce tarzları, mangalardan ne bekledikleri, hikâye anlatımı, çizimlerdeki görsellerin beğenilme durumları, neden ve hangi sebeplerle son dönemlerde manga okumaya başladıkları araştırılmaya değer

bulunmuştur. Bu sebeple Türk okuyucuların manga konusundaki görüşlerinin ne olduğu bu çalışmada hedeflenmiştir.

Bu hedef doğrultusunda Türk manga okuyucuları ile görüşmeler yapıp fikirleri dinlenmiştir. Her birinin fikri birbirinden bağımsız bir şekilde dikkat çekici bulunmuştur. Bu sebeple, yapılan görüşmelerde Türk manga okuyucularının nedenleri, düşünceleri, manga dünyasını ifade ediş tarzları, sevdikleri mangaları ya da sevmedikleri, olumsuz gördükleri v.b. gibi durumlar ortaya çıkmış, bakış açıları net bir şekilde anlaşılıp bu çalışmada incelenmiştir.

# 1. MANGA NEDİR?

Manga, diğer benzer kavramlardan farklı olarak, gerçekten tatmin edici bir şekilde tanımlanamamaktadır (Berndt, 2008, s. 295). Manga birçok hayran bakış açısından, mangaka(Manga çizeri ya da yazarı) açısından, yayınevleri açısından tanımlamaları değişkenlik gösteren bir sanattır. Ancak yine de manganın tanımlaması birkaç açıklamayla şu şekildedir. Manga, kısaca çizgi roman anlamına gelmektedir (Schodt, 1996, s. 19). Ama manga terimi, Japonya içinde mi yoksa dışında mı kullanıldığına bağlı olarak oldukça farklı bir deneyim olmaktadır. Manga terimi Japonya’da kullanıldığında, yalnızca Japon çizgi romanlarına değil, çizgi romanın tümüne, atıfta bulunmaktadır. Ancak Japonya dışında kullanıldığında ise, sadece Japon çizgi romanına işaret etmektedir. Manga kelimesinin daha belirli bir anlamını öğrenmek için Japoncanın yazım biçimine bakılması gerekmektedir. Manga, Japon kanji’sinin “漫画” Latin alfabesiyle yazılan şeklidir ve man “漫” ve ga “画” olarak yazılmaktadır. “漫” “istemsiz” veya “tuhaf” anlamına gelirken “画” “firça darbesi” veya “resim” anlamına gelmektedir (Schodt, 1996, s. 21). Manga kanji karakterleriyle yazıldığında, bu terim 1700 ve 1800'lere kadar uzanan daha eski Japon çizgi romanlarına atıfta bulunur; bu dönemde Hokusai Katsushika’nın ilk kez resimli tasvirler için bu terimi kullandığı zamanlara kadar uzanır ve “karakter komedileri” veya “eğlenceli resimler” şeklinde çevrilmektedir (Power 2009, s. 8–12).

## 1.1. Manga Tarihi

Manganın tarihine bakıldığında ilk izleri çok eskiye dayanıp, 600’lü yıllara kadar uzanmaktadır. O zamanların Japon hükümdarları Çin kültürüne ve geleneklerine büyük ilgi beslemektedir. Hatta bu ilgi giderek artmış, onların geleneklerini düşünce yapılarını öğrenmeye çalışmışlardır. Ve büyük bir din hareketi olan Budizm o yıllarda Japonya’ya ulaşmıştır. Budizm dini zaman ilerledikçe ülke çapında dini tapınaklar inşa etmeye başlamıştır. Manganın tarihi anlamdaki ilk yapılış tarzı o yıllarda yapılan Horyuji tapınağına çizilen resimlerde göze çarpmaktadır (Schodt 1986, s. 28: McCarthy 2014, s. 6). (Şekil 1)



**Şekil 1:** Horyuji Tapınağı (horyuji.or.jp, 2024)

Ancak zamanla manganın bir sonraki deęişimi ise Emaki-Mono, Heian (749-1192) döneminin başından Kamakura (1192-1333) dönemine kadar uzanan bir parşömen sanatı formuyla görülmektedir. Parşömenler anekdotlar içermektedir ve romantik masalları, folkloru ve doğaüstü efsaneleri temsil etmektedir (Camara & Duran 2007, s. 12). Buna karşılık Choju-Giga ise bir komedi anlatımı yapmaktadır. Bu sanat formu, 11. yüzyıl boyunca, horozların, kurbağalarının rahipler gibi oynaması ve dövüşmesi gibi insan faaliyetlerinde bulunan hayvanları resmetmiştir (Camara & Duran 2007, s. 13). Choju-Giga parşömenleri, Japon resminde kullanılmaya devam edecek olan doğrusal monokrom çizim stiline en eski örnekleri olarak sayılmaktadır (Aoki, 2019). Kimin yaptığı, sanatçı ya da sanatçılar bilinmemektedir, ancak Toba Sojo'nun (1053-1140) ilk iki parşömenin ana kaynağı olduğu düşünülmektedir, çünkü onun adını taşıyan ve bu esere benzeyen bir resim bugün bile varlığını sürdürmektedir (TPSJ, 2015). (Şekil 2)



**Şekil 2:** Toba Sojo, Choju-Giga (physiology.jp, 2024)

Hayvan ve insan karikatürlerinden yaklaşık 400 yıl sonra, insanların için büyük önem teşkil eden savaşan devletler dönemi sona ermiştir ve Edo dönemi başlamıştır. Daha sonra Terakoya okulları açılmıştır ve sıradan insanlar bile okuma yazma öğrenmiştir. Okuma kültürü zamanla popüler kültürün bir parçası olarak büyümüş ve okumayı seven insanların sayısı artmıştır (Sho, 2021).

Bu okuma yazmanın getirdiği etki sonucunda, halk sınıfı tarafından çizilen günlük yaşam resimleri ortaya çıkmaya başlamıştır. Böylece halk sınıfından ortaya çıkan ressamlar ukiyo-e'nin kaynağını oluşturmuştur (Yoshida, 1962 s. 25-26). Bu ressamlar arasında Moronobu Hishikawa, tür resimlerini bağımsız bir tabloya dönüştürdüğü için ukiyo-e'nin kurucusu olarak anılmaktadır (Kobayashi 1988, s. 24).

Moronobu kadın modasının ve şık tekstil desenlerinin en yeni yönlerini özenle yeniden üretmiştir. Kendisi de tekstil tasarımcısı bir aileden gelmektedir ve bu uzmanlığını çalışmalarında kullanmıştır. Fahişe deniz kabuğu motifli muhteşem bir dış elbise giymektedir. Kökenleri saray çevrelerinden gelen kabuk eşleştirme oyununa gönderme yapan sahneler ve tasarımlarla boyanmıştır (Metmuseum, 2024). (Şekil 3)





**Şekil 3:** Moronobu Hishikawa, Ayaktaki Fahişe (viewingjapaneseprints, 2024)

### 1.1.1. 1800'lü Yıllarda Manga

Ancak manga tarihindeki en ünlü, tanınmış ve önemli kitap Katsushika Hokusai'nin kendi adıyla ünlü Hokusai Mangası'dır. Hokusai Manga, toplamda yaklaşık 4000 kesim içeren 15 parçadan oluşmaktadır. Ölüm yılı olan 1849'a kadar tam 13 baskısı yayınlanmıştır (Toukenworld, 2024). Hokusai mangasının ilk baskısı (Cilt 1) 1814'te (Bunka 11) yayımlanmıştır. Hokusai'nin Nagoya'da yaşayan Owari klanından bir savaşçı olan öğrencisi Maki Bokusen'in evinde kaldığı sırada yaptığı eskizlerin bir derlemesidir. Yayıncı Nagoya'daki Eirakuya Toshiro'ydu ve kitap büyük bir hit olmuştur. Kitabın 2-10 arasındaki devam kitapları Edo'lu yayıncı Kakumaruya Jinsuke tarafından 1814-1816 yılları arasında yayımlanmıştır ve bunlar da çok satanlar listesinde yer almıştır (Toukenworld, 2024). 90 yıllık yaşamı boyunca pek çok nishiki-e, resimli model ve elle çizilmiş tablolar üretmiştir; bunların arasında başyapıtı "Otuz

Altı Fuji Dağı Manzarası” isimli, toplamda 46 tane olan ukiyo-e resim serisidir (Hokusaikan, 2024). (Şekil 4)



**Şekil 4:** Katsushika Hokusai, Kanagawa Oki Nami Ura (bunka.nii.ac.jp, 2024)

Dahası, 1856’da, Fransız matbaacı Félix Bracquemont, Hokusai'nin mangasının Japonya’dan gönderilen seramikler için ambalaj olarak kullanıldığını keşfetti ve bu da Avrupa’da iyi bir akıma yol açtı. Bu kitaba “Sketch” adı verildi ve okyanusun ötesinde en çok satanlar arasına girmeyi başardı. Hatta Monet, Degas ve Cézanne gibi Empresyonist ressamlar üzerinde hatırı sayılır bir etkisi olmuştur. Özellikle Edgar Degas’ın (1834-1917) “Dansçılar: Pembe ve Yeşil” adlı eseri (Şekil 5), “Hokusai Manga Cilt 11”deki sumo güreşçilerine benzer bir kompozisyona sahiptir. Ayrıca Claude Monet’in (1840-1926) Hokusai'nin toprakta yetişen çiçek resimlerinden etkilendiği ve ünlü "Nilüferler" tablosunu yapmış olabileceği de söylenmektedir (Toukenworld, 2024).

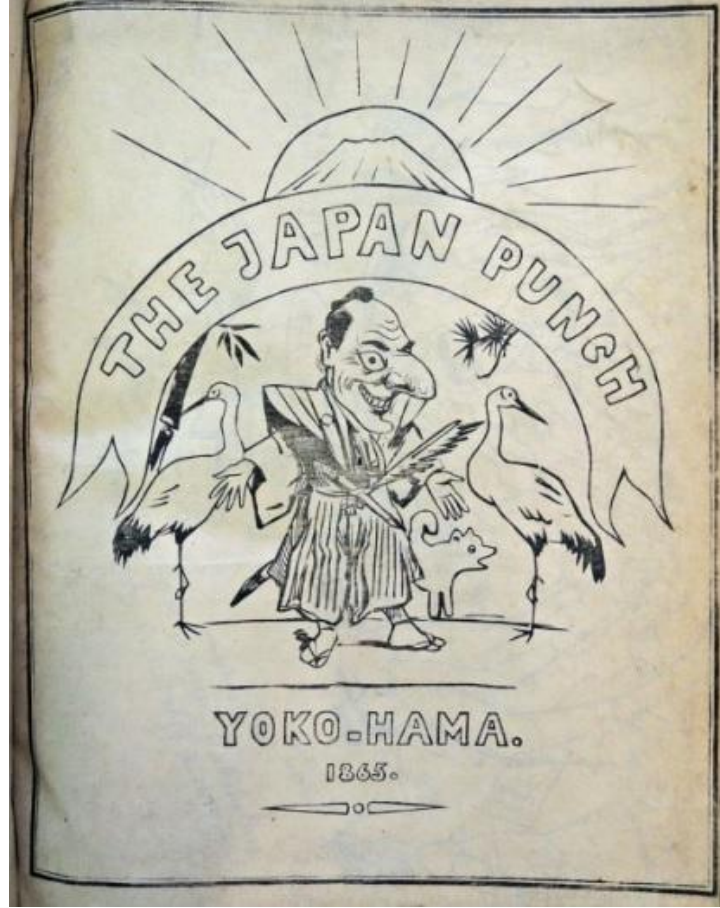


**Şekil 5:** Edgar Degas, Dancers, Pink and Green (Metmuseum, 2024)

Bu ressamın etkilenmelerinin ana sebeplerinden olan olaylardan birisi de, 8 Temmuz 1853'te, iki vapur ve iki yelkenli gemiden oluşan bir filo komuta eden Birleşik Devletler Donanması'ndan Tuğamiral Matthew Perry, Susquehanna firkateyni ile Tokyô limanına doğru yola çıktı. Perry, ABD hükümeti adına Japonya'yı ABD ile ticaret yapmaya zorladı ve ticarete izin veren bir anlaşma ve Japon limanlarının ABD ticari gemilerine açılmasını talep etti. Bu, tüm Batılı güçlerin, ürettikleri mallar için yurt dışında yeni pazarlar açmanın yanı sıra, sanayiye hammadde sağlayacak yeni ülkeler açmaya çalıştıkları bir dönem olacaktı (afe.easia, 2024). Haber değeri taşıyan olayları eksiksiz bir şekilde iletmek için yapılan illüstrasyonlar (haber resimleri) üretildi. Bu sayede 1857'de Japonya'ya ulaşan Charles Wirgman gibi, gazetelerin özel muhabirleri tarafından Japonya'ya getirilen şeylerdi. Kalem çizimi gibi ince ve ayrıntılı orijinal çizimlerin basımı, o dönemin yeni bir teknolojisi olan çinko baskı ile mümkün oluyordu (Keiichi, 1968 s. 31-33).



1862'ye gelindiğinde ise Wagman, Japonya'nın ilk yabancı dil dergisi ve manga dergisi Japan Punch'ı çıkardı . Kelimenin kökeninin doğrudan İngiliz “Punch” dergisine gönderme olduğu düşünülmektedir. Mizah, hiciv ve alegorik özelliklere sahip illüstrasyon eserleri olan bir dergiydi (Keiichi, 1968 s. 15-19). (Şekil 6)



Şekil 6: Charles Wirgman, Japan Punch (Grapicarts Preston, 2024)

1899'a gelindiğinde, Avustralya doğumlu karikatürist Frank A. Nankivell'den eğitim alan Kitazawa Rakuten kendisini hocasıyla tanıştıran Yukichi Fukuzawa'nın daveti üzerine 1899 yılında Jiji Shimpō gazetesine katıldı ve aynı gazetede “Tagosaku to Mokubei” (Şekil 7) ve “Ashikara Kidoro” adlı popüler serileri yayınladı. Her iki eser de aynı dönemde Amerika Birleşik Devletlerinde bir gazete çizgi romanı formatı olan çizgi romandan esinlenmişti, bir dizi çoklu panelden oluşuyordu ve Japonya'da türünün ilk örneği olarak kabul edilmektedir (Keiichi, 1968 s. 52-56). Kitazawa Rakuten aynı zamanda çizgi romanın çevirisi olarak “manga” kelimesini kullanmasını tavsiye eden kişidir ve burada “manga” kelimesinin modern kullanımı oluşturulmuştur (Keiichi, 1968 s. 52-56).



Şekil 7: Kitazawa Rakuten, Tagosaku to Mokubei (Japanpitt, 2024)

### 1.1.2. 1900'lü Yıllarda Manga

1915 yılına gelindiğinde ise gazete şirketlerine bağlı manga sanatçıları tarafından Tokyo Manga topluluğu kurulmuştur. İlk üyeler arasında manganın kurucusu olarak bilinen Kitazawa Rakuten (1876-1955), aynı zamanda Ippei Okamoto (1886-1948) ve Eiji Ikeda (1889-1950) bulunmaktadır (Zaidan, 2024). Grup 1916'da birlikte "Tobae" isimli 8 sayfalık bir manga çıkarmışlardır. Derginin güçlü, sanatsal yanı ağır basmaktadır (Tulips.tsukuba, 2024).

1917 yılında ise Ippei Okamoto "Yashimoto" dergisinde serileştirilen "Chinsuke Emonogatari" mangası manga tarihinde serileştirilmiş ilk shonen mangası kabul edilmektedir (bookbang, 2017).

1928 yılında ise Kitazawa Rakuten tarafından "Jiji Manga" dergisinde yayınlanan "Tondahaneko" mangası Japonya'da genç bir kızı konu alan ilk manga

olup Shojo manga alanında öncü bir eser olarak kabul edilmektedir (Mita-hyoron, 2023). (Şekil 8)



Şekil 8: Kitazawa Rakuten, Tondahaneko (Asahi, 2024)

Jiji manganın başarısından esinlenen diğer gazete ve dergiler de birçok eğlenceli seri manga eseri yayınlamaya başlamıştır. Özellikle çocuklar için manga ve aile hayatını konu alan bir çizgi film türü olan “ev mangası” sağlam bir şekilde yerleşti ve teknikler geliştirmiştir. Oda Kosei’nin yazdığı ve Kabashima Katsuichi’nin çizdiği, ilk olarak 1923’te Asahi Graph dergisinde yayınlanan “Shouchan no Bouken” yayınlanmış ve günlük olarak serileştirilen ilk manga olmuştur (Prtimes, 2023). (Şekil 9)



**Şekil 9:** Oda Kosei; Kabashima Katsuichi, Shouchan no Bouken (Prtimes, 2023)

1932 yılında, aralarında Kondo Hidezo, Yokoyama Ryuichi ve Sugiura Yukio'nun da bulunduğu yirmili yaşlardaki genç manga sanatçıları, yukarıda bahsedilen Manga Topluluğuna katkıda bulunarak yayın fırsatları aradılar ve “Yeni Manga Okulu Grubunu” kurdular. Yeni Manga Okulu Grubu sanatçılarının tarzı Rakuten, Okamoto ve diğerleri tarafından kurulan eski manga tekniklerinden farklıydı ve onlara göre Batılı saçma sapan mangalardan etkilenmiş fırça yerine, kalemle çizmiş ve diyalog gibi fazla metin eklememişlerdi (Artsandculture, 2020).

### 1.1.3. 2. Dünya Savaşında Manga

O yıllarda manga sanatçıları için her şey güzel giderken savaş patlak verdi. Birçok manga sanatçısı, ordu tarafından, savaşma ruhlarını yükselten serileştirilmiş çalışmalar ve propaganda oluşturmaya zorlandı, ancak 1938'de Koji Ota, Wataru Onozawa, Koichi Kume ve diğerleri savaş karşıtı sanatçılardı. Ayrıca kendilerine göre direniş hareketleri de vardı. Ancak aniden Ota'nın tutuklanması nedeniyle yayınladıkları mangaları durdurulduktan sonra Onozawa ve Kume Pekin'e gittiler, yerel manga sanatçıları etkileyen "Pekin Mangasının" lansmanına katılıp orada manga kariyerlerini sürdürdüler (news.cctv, 2009).

Savaş sırasında ideolojik kontroller vardı ve olmaya devam ediyordu, bu nedenle gençlerin çeşitli bilgileri edinme ve aktarma arzusu savaştan sonra çiçek açtı. Manga sanatçıları birbiri ardına ortaya çıktı. Savaş ve umutsuzluğun hüküm sürdüğü bir dönemde, parlak bir gelecek için mangaya baktılar (Seinan-gu, 2004). Umutla bakılan bu zamanda “Shonen” ve “Manga Shonen” gibi ünlü manga dergileri sırasıyla 1946 ve 1947'nin sonunda yayın hayatına başladılar. Bunlar daha sonra altın çağını yaşayacaktı ancak bu dönemde popüler olan “Akahon” olarak bilinen manga

kitaplarıydı. Akahon, her şeyin kıt olduğu bir dönemde birkaç veya daha az kişi veya yayıncı tarafından kalitesiz kağıtlara basılan ve sadece okunabilen manga kitaplarıydı (Hmt.u-toyama, 2024). O zamanlar dergiler sadece 40-50 sayfayken, Akahon tek bir çizgi roman için yüzden fazla sayfaya sahipti, bu nedenle Akahon'un daha popüler olması doğaldı. Bugün hayal bile edilemeyecek bu zor bir yayıncılık ortamında Osamu Tezuka yeni bir manga tarzıyla ortaya çıkmıştı. Disney ve film tekniklerini birleştiren ve önceki çalışmalardan tamamen farklı bir çerçeve düzenine sahip olan mangası, modern manganın doğrudan atası olarak adlandırılabilir. Bir dizi başka manga sanatçısı da aktifti ve bu Akahon kitap patlaması 1948 Yılbaşı Günü civarında zirveye ulaştı (Hmt.u-toyama, 2024). (Şekil 10)



Şekil 10: Yasuhiro Komagawa, Tabancalar Vadisi (Kokubu, 2024)



### 1.1.4. 1950’li Yıllarda Manga

1950’lerde manga sanatçısı Osamu Tezuka, manga dünyasında devrim yarattı. Savaştan sonra Osamu Tezuka, “Astro Boy”, “Jungle Emperor”, “The Phoenix” ve “Ribbon Knight” gibi birçok önemli ve çok satan manga serileri üretti. (Şekil 11) Osamu Tezuka’nın mangası, bilim kurgu, şaka ve edebi eserlerin unsurlarını iç içe geçiren canlı, insan karakterleri ve dramatik hikâyeleriyle ön plana çıkmaktadır. Karakterler çabalar, büyür ve hatta bazen ölmektedirler. Karakterlerin duyguları da çok ince bir şekilde anlatılmıştır. O zamanlar okuyucuların empati kurabileceği bu tür mangalar çok yenilikçydiler. Bu fazlasıyla yenilikçi manga tarzı günümüze kadar devam etmiştir. Osamu Tezuka’nın modern manga kültürünün temeli olduğu söylenebilir. Bu nedenle Osamu Tezuka’ya Japonya’da “Manganın Tanrısı” denmektedir (Lightboat, 2021).



Şekil 11: Osamu Tezuka, Astro Boy (Tezukainenglish.com, 2024)

1950’li yıllardan 1960’lı yıllara kadar günümüzde de popülerliğini koruyan manga dergileri birbiri ardına yayımlanmaya başladı. Haftalık dergiler son derece

ucuzdu, maliyeti 30 ila 40 yen civarındaydı ve çocukların bile kolayca satın alıp keyif alabileceği bir şey olarak popüler hale gelmişti. 1954 yılında “Nakayoshi” , 1955 yılında “Ribon” , 1959 yılında “Weekly Shonen Magazine” “Weekly Shonen Sunday” dergileri sırayla kurulmuştur (Lightboat, 2021). Günümüzde bu dergilerin kopya sayıları da oldukça fazladır. “Nakayoshi” dergisi 40.250, “Ribon” dergisi 125.000, “Weekly Shonen Magazine” dergisi 354.333, “Weekly Shonen Sunday” dergisi ise 148.756 kopyaya sahiptir (Jmpa, 2024).

### 1.1.5. 1960’lı ve 1970’li Yıllarda Manga

1966 yılında Japonya'daki ilk profesyonel manga yazarı olan Rakuten Kitazawa için Omiya kentinde belediye tarafından anma salonu açılmıştır. Burası kamu tarafından işletilen ilk manga müzesidir. Giriş ücretsiz bir şekilde herkese açıktır (Mizuno, 1991). (Şekil 12)



Şekil 12: Rakuten Kitazawa, Cartoon Art Museum (Stib.jp, 2024)

1969 yılında Fujiko Fujio tarafından ileride dünyaca ünlü olacak “Doraemon” mangası yayınlanmaya başlamıştır. (Şekil 13) Bilimkurgu icatlarını kullanarak 10 yaşındaki bir çocuğa yardım etmek için gelecekte seyahat eden robot kedi, bir Japon

popüler kültür simgesi haline gelmiştir. Japonya Dışişleri Bakanlığı aslında karakteri “anime elçisi” olarak tanımlamış ve hatta dünyanın en çok satan “One Piece” mangasının mangakası Oda, mangasındaki şeytan meyvelerinin ilham kaynağı olarak göstermiştir (Strusiewicz, 2022).1970’li yıllara gelindiğinde “The Rose of Versailles”, “Ace wo Nerae!”, “Candy Candy” gibi shojo mangaları popüler olmuştur. Hatta 1970’li yıllarda yaşayan kızlar için o dönemdeki mangalar kızların kalplerini heyecanlandırmayı başarmış ve onları manga dünyasından etkilenmesini sağlamıştır (Lightboat, 2021). Yine 1970’li yıllarda “Otaku” kelimesi Japonya’da popüler kültür meraklılarını tanıtmak için ortaya çıkan bir terim olmuştur. Otaku kelimesi başlangıçta anime, idoller, manga, bilgisayar oyunları, sanatçı hayranları, modeller, trenler, dövüş sanatları gibi hobilere ilgi duyan kişilerin birbirlerine ikinci şahıs olarak “otaku” demesine yapılan bir göndermeden türetilmiştir (Sashima, 2021).



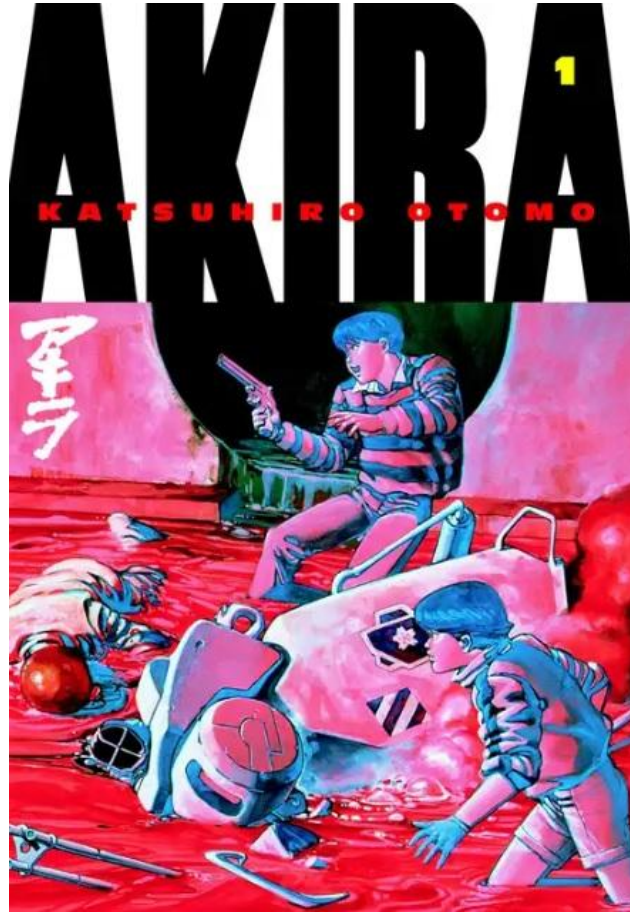
Şekil 13: Fujiko Fujio, Doraemon (Shogakukan-comic, 2024)



### 1.1.6. 1980’li ve 1990’lı Yıllarda Manga

1980 yılında Akira Toriyama “Dr. Slamp” mangasını serileştirmeye başladı. Ancak asıl patlama, 1984 yılında Weekly Shonen Jump dergisinde çıkardığı “Dragon Ball” ile olmuştur. Dragon Ball günümüzde dahi tüm dünyada hayranları olan, fazlasıyla sevilen, aşırı derecede popüler bir mangadır (Lightboat, 2021). Dünya genelinde 260 milyondan fazla kopyası bulunmaktadır (Corp-toei, 2021).

Yine 1980’li yıllarda döneme birçok manga damgasını vurmaya devam etmiştir. Hem okuyucu kitlesi olarak geniş kitlelere hitap etmiş, hem de milyonlarca hayran kitlesine ulaşabilen mangalar arasında Mitsuru Adachi tarafından yapılan “Touch”, Hayao Miyazaki tarafından yapılan “Nausicaä of the Valley of the Wind” , Katsuhiro Otomo tarafından yapılan “AKIRA” mangaları gösterilebilmektedir. Ayrıca bu dönemde yapılan mangaların çoğu sadece Japonya ile sınırlı kalmamış, Japonya dışındaki insanlar tarafından da ilgi çekici bulunmuştur (Lightboat, 2021). (Şekil 14)

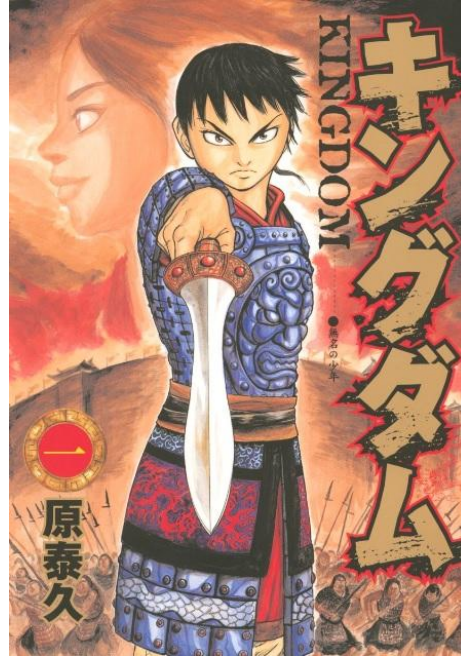


Şekil 14: Otomo Katsuhiro, Akira (Kodansha, 2024)

1990'lı yıllara “Weekly Shonen Jump’ın Altın Çağı” denildi. O yıllarda dergi onlarca hit manga serisi üretmeyi başarmıştır. Takehiko Inoue tarafından yapılan “Slam Dunk”, Yoshihiro Togashi tarafından yapılan “Yu Yu Hokusko”, yine aynı mangaka tarafından yapılan “Hunter x Hunter”, Masashi Kishimoto tarafından yapılan “Naruto”, ve elbette tüm zamanların en çok satan, Guinness rekorlar kitabına giren mangası “One Piece” Weekly Shonen Jump tarafından yayınlanan mangalardır (Lightboat, 2021). Shonen Jump, 1994 yılında 6,53 milyon kopya gibi rekor bir tiraja ulaşmıştır (Mangafull, 2018). 1995 yılında ise tam anlamıyla en üst seviyenin yaşandığı yıldır, o yıl tam 1.34 milyar adet manga cildi yayınlandı (Britishmuseum, 2018).

### 1.1.7. 2000’li Yıllarda ve Günümüzde Manga

2000’li yıllarda ise, azalan doğum oranı ve diğer faktörler nedeniyle, “Kingdom” gibi seinen tarzı mangalar, shojo ve shonen gibi yönelik mangalardan daha popüler olma eğiliminde olmuştur (Mangafull, 2018). (Şekil 15) Seinen manga 1980’lerde de popülerdi, ancak erotikleştirilmiş manga gibi zamanın erkek odaklı mangalarına kıyasla, bu dönemin mangaları genellikle daha düşündürücü, derin ve her cinsiyetten yetişkinler arasında popüler olmuştur (Lightboat, 2021).

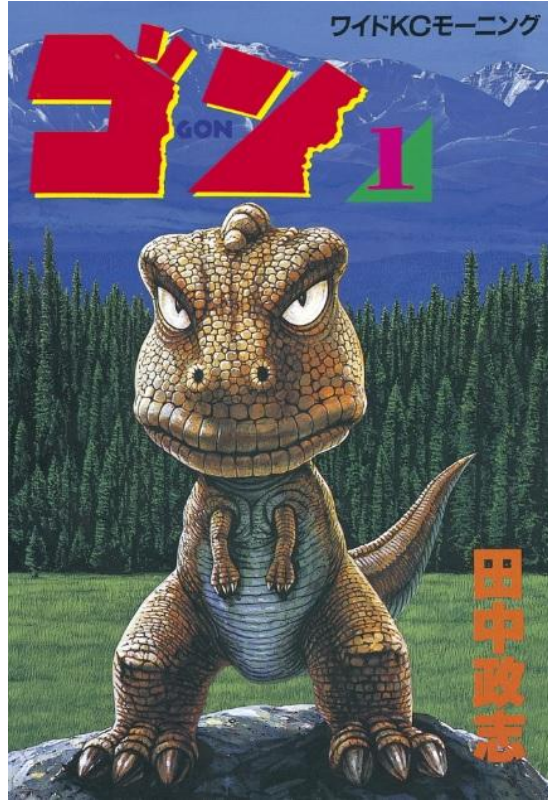


Şekil 15: Yasuhisa Hara, Kingdom (Youngjump.jp, 2024)

Günümüzde ise Japon mangası, çok çeşitli manga türleri ve mangadan keyif alma yolları ile değişmeye ve gelişmeye devam etmektedir. Bununla birlikte, insanları eğlendiren eğlence açısından değişmeden kalmıştır. Aslında, eskiden çocukların okuyabileceği bir şey olan manganın, her yaşta kadın ve erkeğin keyif alabileceği bir şey haline gelerek birçok insanı eğlendiren bir “kültür” haline geldiği söylenebilmektedir (Lightboat, 2021).

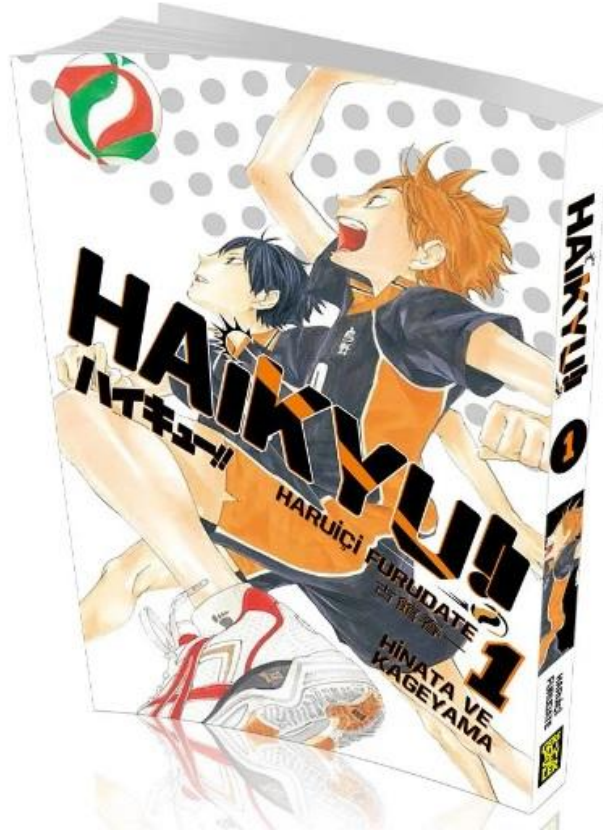
## 1.2. Türkiye’de Manga

Türkiye’de yayınlanan ilk manga 1999 yılında İthaki Yayınları tarafından basılan Masashi Tanaka’nın yaptığı “Gon” mangasıdır (Parlak, 2019). Gon mangasında diğer mangaların aksine herhangi bir diyalog, baloncuk ya da efekt bulunmamaktadır. Hikayesi ise küçük, sevimli gözüken bir dinazorun yaşadığı türlü türlü maceralar anlatılmaktadır. Çizim tarzı ve panelleme tekniği olarak gerçekten üst düzey bir çalışma olduğu gözükmektedir. (Şekil 16)



Şekil 16: Masashi Tanaka, Gon (Kodansha, 2024)

2004 yılında ise Super-J firmasının bastığı Takao Aoki tarafından yapılan “Beyblade” mangası Türkiye’de yayınlanmaya başlamıştır. Super J firması aynı Japonya’da olduğu gibi bire bir basım tekniği kullanmış ve kaliteye dikkat ederek manga basımını Türkiye’de yapabirmiştir. Yine de bu uzun soluklu bir durum olmamış sadece 5 cilt yayınlanabilme fırsatı bulabirmiştir. (Parlak, 2019). Günümüzde ise Beyblade mangasının telif hakkı Komikşeyler yayıncılık tarafından alınmış ve şu ana kadar 3 cilt basılmıştır (Komikşeyler, 2024). 2007 yılında ise Keiji Nakazawa tarafından yapılan “Barefoot Gen” mangası Tudem yayınları tarafından basılmıştır (Parlak, 2019). O günden bugüne bakıldığında manga basımı hız kazanmış, yüzlerce manga birçok yayınevi tarafından basılmıştır. Bu yayınevleri arasında “Gerekli Şeyler Yayıncılık”, “Marmara Çizgi Yayınları” ve Arkadaş Yayınlarının bünyesinde bulunan “Akılçelen Kitaplar” ön plana çıkmaktadırlar. Örneğin Gerekli Şeyler “One Piece” , “Naruto” , “Dragon Ball” “Haikyu!” , “Demon Slayer” gibi dünyada en çok popülariteye sahip mangaları basmış ve Türk okuyucusunun beğenisine sunmuştur. (Şekil 17)



Şekil 17: Haruichi Furudate, Haikyu! (Shonen Jump, Gerekli Şeyler 2024)



Marmara Çizgi ise, daha kült, Seinen tarzı mangaları basmaya yakındır. Tabii son yıllarda manga yelpazesini genişletmiş ve diğer türleri de yayınlamaya başlamıştır. İlk olarak “Lone Wolf and Cub” gibi dünyada da kült seviyesinde görülen bir mangayı yayınlamıştır, daha sonraki yıllarda ise “Elfen Lied” , “I am a Hero” , “Monster” , “Zom 100” , “Komi Can’t Communicate” gibi farklı kitlelere hitap eden seriler yayınlarak birçok Türk manga okuruna hitap edebilmiştir. (Şekil 18)



**Şekil 18:** Tomohito Oda, Komi Konuşmaktan Korkuyor ( Weekly Shonen Sunday, Marmara Çizgi 2024)

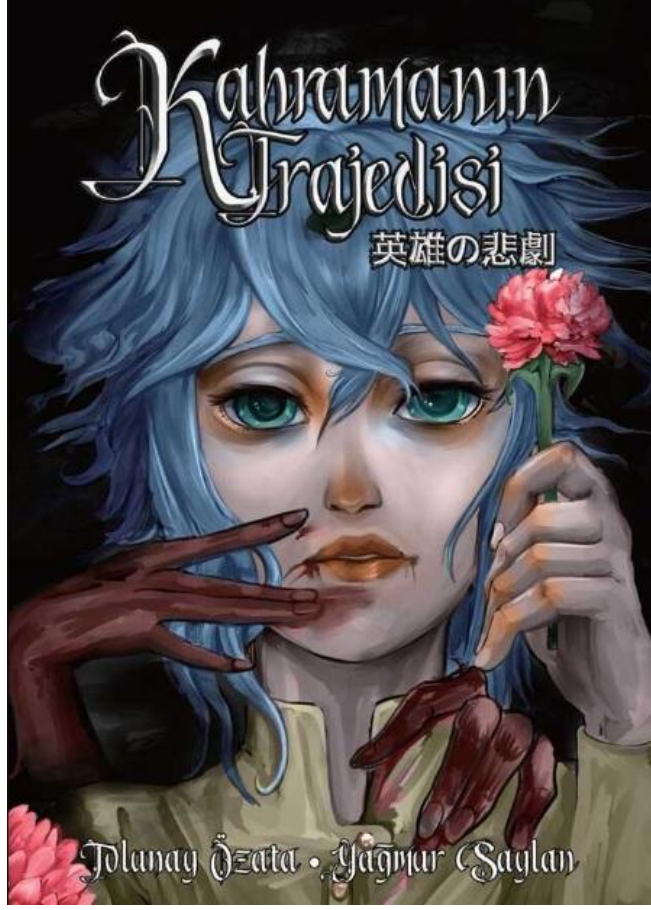
Akılçelen Kitaplar ise daha güncel, popüler ve çok satan mangaların basımlarını yapmaktadırlar. Her türden ve her yaşa hitap eden mangaları Türk okuyuculara sunmaktadırlar. Bu mangalar arasında dikkat çekenler “One Punch Man”, “Shaman King” , “Horimiya” , “Fullmetal Alchemist” , “Rosario + Vampire” , “Death Note” , “Goblin Slayer” , “Fire Force” bulunmaktadır. (Şekil 19)



**Şekil 19:** Hiroyuki Takei, Shaman King ( Kodansha, AkılÇelen Kitaplar 2024)

2020 yılındaki pandeminin etkisiyle insanlar evde kaldı ve bu da insanların zaman geçirmek için farklı yollara başvurmasına sebep oldu. Birçok insan manga okumaya başladı. Manga basımı yapan yayınevleri de bu sayede ilginin artmasıyla daha çok manga basmaya yöneldiler ve çeşitlilik bu sayede daha fazla artabildi. Bununla birlikte, artan ilgiyi gören manga basımı yapmayan yayınevleri manga yayınlamaya başladılar.

Türkiye’de son birkaç yılda Türk yazarların ve çizerlerin yaptıkları mangalar çıkmaya başlamıştır. Örnek olarak Tolunay Özata’nın yazdığı, Yağmur Damla Saylan’ın çizdiği “Kahramanın Trajedisi” isimli yerli manganın ilk örneklerinden kabul edilen bu manga Marmara Çizgi tarafından 2023 yılında yayınlanmıştır. (Şekil 20)



Şekil 20: Tolunay Özata; Yağmur Damla Saylan, Kahramanın Trajedisi  
(Marmara Çizgi, 2024)

## 2. MANGANIN ÖZELLİKLERİ

Bir manganın normal çizgi romanlardan ya da kitaplardan fazlasıyla farkları vardır. Bu farkları zamanla kendisine münhasır özellikleri olup, evrensel olarak hem dikkat hem de ilgi çekici olmayı başarmıştır. Öncelikle bir manga farklı bir okunma stiline sahiptir. Türkiye’de soldan sağa olan kitap okunmalarının aksine, Japon mangaları sağdan sola okunmaktadır. (Şekil 21)



Şekil 21: Hajime Musashino, Burning Kabaddi (Ura Sunday, 2024)

Bu durum, orijinal Japon okuma formatının kullanılmasına karar verilmeden önce manganın yabancı dillere çevrilmesinde birçok soruna neden olmuştur. Geçmişte, mangayı soldan sağa doğru okunabilir hale getirmek için her sayfanın orijinalinin ayna görüntüsü olacak şekilde yansıtılmasına çalışılmıştır. Ancak bu, örneğin sağ elini kullanan karakterlerin solak olmasına yol açmıştır. Kullanılan bir başka yöntem de çerçevelerin sırasını değiştirmek görülmüş, ancak bu da karakterlerin yanlış sırada konuşmaya başlamasına sebep olmuştur, çünkü çerçevelerin konumları değiştirilebilse de konuşma balonlarının konumları değiştirilememiştir. Ama sonunda, okuyucular



istediği için manganın Japonya dışında orijinal Japonca haliyle kalmasına karar verilmiştir (Gravett 2005, s. 152). (Şekil 22)



Şekil 22: Kei Koga, Trace (Comic Zenon & Athica Books Çev., 2024)

Manganın bir özelliği de, çizgi romanların çoğunlukla çocuklara ait olarak görüldüğü Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri'nin aksine, Japonya'da her yaş için manga yapılmaktadır. Manga okuyucu kitlesi küçük çocuklardan yaşlılara kadar uzanmaktadır. Ayrıca manga, çocuk hikâyelerinden, yetişkin eğlencelerine kadar bilinen tüm türlerde üretilmektedir (Izawa, 2005). Bunun nedeni, Japonya'da çizgi filmlerde anlatılan hikâyeleri sadece çocuk hikâyeleri haline getirecek ya da çocukça olarak değerlendirecek bir kültürel zihniyetin hiçbir zaman gelişmemiş olmasıdır (Patten, 1984, s. 44-55). Manga türlerinin en yaygın bölünmesi ise okuyucuların yaşına göredir ve bu da dört temel manga demografisinin ortaya çıkmasına neden olmuştur: Shonen “genç erkekler için manga”, Shojo “genç kızlar için manga”, Seinen “erkekler için manga” ve Josei “kadınlar için manga”. Ayrıca bir de Kodomo “çocuklar için” vardır. Ancak, bu mangalar için dışlayıcı bir ifade kesinlikle değildir, örneğin birçok

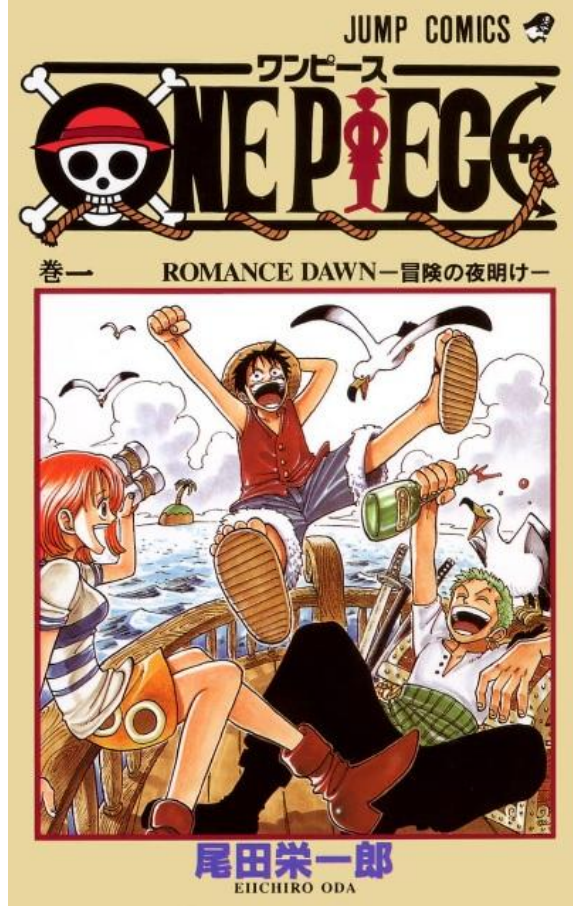
kız shonen mangalar okuyabilir ve aynı şekilde birçok erkekte shojo mangalar okuyabilir, yani bu gibi durumlarda fazlasıyla bulunmaktadır (Brienza, 2011, s. 44 ; Prough, 2011).

## **2.1. Shonen Manga ve One Piece Örneği**

Shonen manga, aksiyon ve rekabet odaklıdır. Çoğu, arkadaşlık ve kişisel değerleri öne çıkarır (Gravett, 2004). En çok satan demografik mangalardır. Ana karakter çoğunlukla erkektir. Bazı mangalarda ana karakterin manganın başlangıcında dışlanmış birisi olduğu, ne kadar uğraşsa da kendisini çevresine kabul ettiremediği ve çıkmaz durumlar içine girdiği görülebilmektedir. Bazılarında ise ta en başında sevilen, saygı gören, güçlü bir imaj çizen karakterlerdir. Mangadaki her ana karakterin hedeflediği bir hayali vardır ve bu hayaller doğrultusunda var gücüyle çalışmaktadırlar. Ortak hayalleri doğrultusunda ana karaktere yardım eden dostları vardır. Dostlarıyla birlikte maceradan maceraya koşarlar. Birçok ilki onlar gerçekleştirirler ve manganın içindeki dünyada sonunda hayallerine kavuşurlar.

Aşağıda hem konusuyla hem de satış adediyle ve 1 adet manga örneğiyle bu durum açıklanmıştır.

One Piece, 1997 yılında Eiichiro Oda tarafından yazılan ve çizilen hala daha günümüzde devam etmekte olan bir shonen mangadır. Weekly Shonen Jump dergisinde yayınlanmaktadır. Şu ana kadar 100 ciltten fazla yayınlanmış, One Piece tüm zamanların en çok satan mangasıdır. Dünya genelinde 500 milyondan fazla kopyası bulunmaktadır (Shueisha, 2022). (Şekil 23)



Şekil 23: Eiichiro Oda, One Piece (Weekly Shonen Jump, 2024)

Korsanların var olduğu, insanların “şeytan meyvesi” ismini verdikleri tuhaf bir yiyecek sayesinde doğüstü güçler elde edebildikleri bir dünyada, Ana karakter Luffy, diğer tüm korsanlar gibi korsanlar kralı olmak istemektedir. Bir gün çocukken bir kaza sonucu şeytan meyvesini yemiş ve lastik adam olabilme özelliğini kazanmıştır. Bu meyve sayesinde tüm vücudu adeta bir lastik gibi uzamaktadır. (Şekil 24)



Şekil 24: Eiichiro Oda, One Piece (Weekly Shonen Jump, 2024)

Ancak şeytan meyvesini yemenin büyük bir handikabı bulunmaktadır. Şeytan meyvesini yiyen hiç kimse denizde yüzememektedir. Bu sebeple kullanıcılarına büyük güç veren şeytan meyveleri aslında görüldüğünden çok daha risklidir.

Bir gün Luffy'nin kasabasına kötü amaçlı korsanlar gelir ve Luffy onların saldırısı sonucunda denize düşer. Şeytan meyvesi yüzünden kollarını dahi kaldıramaz. Ama sadece sorun yüzememesi de değildir. One Piece evreninde denizlerde Deniz Canavarları isimli yaratıklar bulunmaktadır. Bir Deniz Canavarı Luff'nin denize düştüğünü görünce ona saldırır. (Şekil 25)



Şekil 25: Eiichiro Oda, One Piece (Weekly Shonen Jump, 2024)

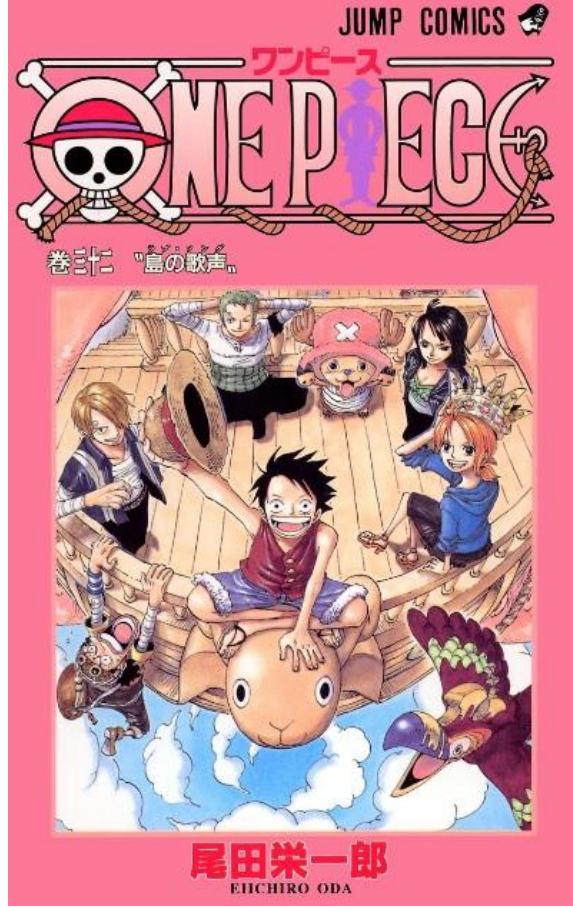
Luffy'nin kasabasında yer alan Shanks isimli başka bir korsan ise denize Luffy'yi kurtarmak için atlar. Bu sırada Shanks'ın adamları da, diğer kötü amaçlı korsanlarla dövülmüş ve onları mağlup etmeyi başarmışlardır. Daha sonra Luffy kurtulmuş ancak Shanks Luffy'yi kurtarmak için kolunu feda etmiştir. Luffy bu durum karşısında gözyaşlarını tutamamıştır. O an Luffy için aslında büyük bir dönüm noktasıdır. Kaderi yavaşça çizilmeye başlamıştır. (Şekil 26)



Şekil 26: Eiichiro Oda, One Piece (Weekly Shonen Jump, 2024)

Bu olaydan sonra artık Luffy'nin hayali yavaş yavaş şekillenmeye başlar. Büyüdükçe çevresi genişler, onlarla zaman geçirir. Söz konusu dostları olduğunda hiçbir şeyden kendisini sakınmayarak daima ilerlemeyi hedefler. Hayallerine ulaşmak için var gücüyle çalışır, gelişir ve güçlenir.

Artık 17 yaşına geldiğinde Kasabadan ayrılmaya ve denizlere yelken açmaya karar verir. Öncelikle amacı kendisinin ve dostlarının birlikte hayaller paylaşabileceği bir tayfa kurmaktır. Maceralarla dolu bu manga, Luffy'nin tayfasını yavaş yavaş oluşturmasıyla ilerlemeye devam eder ve tayfası "Hasır Şapka Korsanları" ismiyle anılmaya ve ün kazanmaya başlar. (Şekil 27)



Şekil 27: Eiichiro Oda, One Piece (Weekly Shonen Jump, 2024)

Shonen mangaları One Piece mangasından da anlaşılacağı üzere arkadaşlık bağlarını, hayallere ulaşmaya çalışırken zorluklar karşısında asla pes etmemeyi, her yere düşüldüğünde ayağa kalkmayı başarabilmeyi anlatmaktadır.

## 2.2. Shojo Manga ve Kaichou Wa Maid Sama Örneği

Shojo manga, genç kızlara yönelik dergilerde yayınlanan ve öncelikle reşit olmayan kadınları hedef alan bir Japon demografi mangalarıdır. Shojo mangalarındaki tasarımların çoğu genellikle sevimli ve temiz bir izlenim veren tasarımlardır. Kız başkarakterin ifadeleri fazlasıyla parlaktır, gözleri büyüktür. Birçok mangada arka planda çiçekler, ışıltılı parlaklıklar diğer mangalara göre daha fazla görülmektedir (Aoyama, 2010). (Şekil 28)





Şekil 28: Hiro Fujiwara, Kaichou Wa Maid Sama (Lala, 2024)

Shojo mangasındaki çerçeveler ve düzen daha yumuşaktır. Arka plandaki çizim tarzı griye yakın bir tonlamadır. Karakterlerin sürekli farklı elbise kullanması diğer mangaların aksine daha fazla gözle görülmektedir. Diyaloglar ise çok fazladır. Bir sayfadaki diyalog sayısı ortalama 7 ila 10 baloncuk arasındadır.

Başkarakter kız çoğunlukla hor görülen, fakir ya da asla ilgi çekmeyen birisidir. Tabii bunun aksine daha hikâyenin en başında başkarakterin güçlü imaj çizdiği mangalarda görülmektedir. Başkarakter kızın hoşlandığı erkek karakter ise okulun ya da mangadaki ortamın en havalı karakteridir, zengindir. Birçok kız ona hayrandır. Hikâyenin başında zıt karakterlere sahip bu ikilinin zamanla birbirini daha iyi tanıdığı ve birbirlerine hislerinin arttığı ortam doğmaktadır. Çoğu manga finalinde ise bu iki karakter evlenirler ve mutlu sona ulaşmaktadırlar.

Aşağıda hem konusuyla hem de satış adediyle ve 1 adet manga örneğiyle bu durum açıklanmıştır.

Kaichou Wa Maid Sama, 2006 - 2013 yılları arasında Hiro Fujiwara tarafından yazılan ve çizilen bir shojo mangadır. Hakusensha'nın Lala dergisinde yayınlanmıştır. Toplamda 18 ciltten oluşmaktadır. Dünya genelinde toplamda 5 milyondan fazla kopyası bulunmaktadır (Oricon, 2012). (Şekil 29)





Şekil 29: Hiro Fujiwara, Kaichou Wa Maid Sama (Lala, 2024)

Bir zamanlar Seika Lisesi tamamı erkeklerden oluşan bir lise olarak hizmet vermektedir. Ancak Seika Lisesi önemli bir karar alıp karma eğitim sistemine geçmeye karar verir. Şimdi ise, karma eğitim sistemi modeli benimsenmesine rağmen erkeklerin oranı hala daha kızlara kıyasla daha yüksek olarak görülmektedir ve böyle bir ortamda başkarakter olan Misaki Ayuzawa isimli lise öğrencisi tarihin ilk kız öğrenci konseyi başkanlığını yapmaktadır.

Misaki Ayuzawa sert mizaçlı, otoriter, kızların hakkını koruyan, erkeklere ise olabildiğince sert davranan bir başkan görünümündedir. Sert ve güçlü Misaki erkekleri hem şaşırtır, hem de korkutmaktadır. (Şekil 30)



Şekil 30: Hiro Fujiwara, Kaichou Wa Maid Sama (Lala, 2024)

Ancak Misaki'nin kimseye söyleyemediği büyük bir sırrı bulunmaktadır. Ailesinin maddi gücü iyi olmadığı için büyün o sert imajına rağmen, bir hizmetçi kafesinde çalışmaktadır. Misaki sırrını korumak için elinden geleni yapsa da, bir gün okulun en popüler çocuğu Usui Takumi şans eseri Misaki'yi hizmetçi kıyafetiyle görür. (Şekil 31)



Şekil 31: Hiro Fujiwara, Kaichou Wa Maid Sama (Lala, 2024)

Usui Takumi ilk başta bu durumu önemsemez. Misaki'nin yanından geçip gider ama Misaki geç saatte işten çıktığında onu bekleyen Usui'yi görür.

Usui, Misaki ile konuştuğunda ailesinin zor durumda olduğunu anlar. Ama Misaki yine de her kızın çıkma teklifini reddeden Usui'nin onu tüm okula rezil edeceğini düşünür ve içinde korku oluşur. Çünkü güçlü, sağlam imajının sarsılacağını hatta Seika Lisesi öğrenci konseyi başkanlığını bırakmak zorunda kalacağına inanmaktadır. Ancak Usui bunlarla ilgilenmez. Sadece uzaktan Misaki'nin hal ve hareketlerini gözlemlemek ister. Hatta Misaki'yi çalıştığı yerde de bizzat görmek için hizmetçi kafesine gider. (Şekil 32)



Şekil 32: Hiro Fujiwara, Kaichou Wa Maid Sama (Lala, 2024)

Hâlbuki Usui okuldaki kimseye ilgi göstermemektedir ama Misaki'yi gözlemlemeye başladıkça, Misaki'nin zorluklara dayanabilmesi ve güçlü imajı Usui'nin de gitgide dikkatini çekmektedir. Daha sonra bu ilgi boyutu artar yerini sevgiye bırakır. Hikâyenin ilerleyen kısımlarında Misaki ve Usui karakterinin birbirlerini tanıdığı, anladığı, hangi sosyal çevrelerden geldiği, birbirlerine karşı uyumu, düşünce tarzları, karakteristik özellikleri birer birer işlenmektedir. Böylece ikisi arasındaki romantik ilişki başlar. (Şekil 33)



Şekil 33: Hiro Fujiwara, Kaichou Wa Maid Sama (Lala, 2024)

Shojo mangaları, Kaichou Wa Maid Sama mangasından da anlaşıldığı üzere kız başkarakterin yaşadığı günlük yaşam olaylarına, gördüğü zorluklara, yaşanan romantik olaylara odanlanmış, bu sayede hitap ettiği okuyucu kitlesinin beklentilerini ona göre şekillendirmektedir.

### 2.3. Seinen Manga ve Monster Örneği

Seinen manga yetişkinlerle ve birçok problemle bizzat yüz yüze yüzleşmeleriyle ilgili olarak tanımlanmaktadır ve fazlasıyla çıplaklık, kan, vahşet, çıplaklık potansiyeli içermektedir (Brenner, 2007). Seinen mangaları ana karakteri erkektir. Genellikle orta yaşlı birisidir. Doktor, inşaat ustası, öğretmen, çöpçü, bilgisayar tamircisi gibi herhangi bir meslekte çalışabilmektedir. Sadece mesleki olarak değil, konu olarak birçok geniş türe hitap etmektedir. Fantastik, bilimkurgu gibi

türlerde de Seinen unsurlarına hitap eden mangalar bulunmaktadır. Hatta politik ve ideolojik gibi eleştirel türlerde Seinen mangalarında sıkça görülmektedir. (Şekil 34)

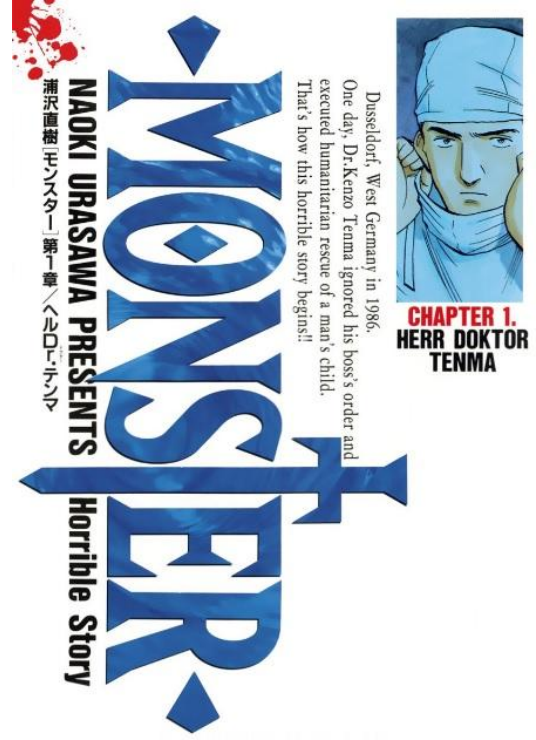


Şekil 34: Kentaro Miura, Berserk (Young Animal, 2024)

Hikâye anlatımı olarak ise başkarakter çoğunlukla içine düştüğü zorlu ve beklenmedik durumlardan kurtulmak için çabalamaktadır. Başkarakterin bu ağır zorluklar karşısındaki davranış ve çözüm bulma metotları sık sık işlenmektedir. Karakter bazı zamanlar ruhsal bunalımlarda yaşamaktadır. Hayatı sorgular, doğru yolun ne olduğunu bulmak için elinden gelenin en iyisini yapmaya odaklanır. Çizim tarzı olarak ise daha boğucu bir atmosfer içindedir. Arka plan çizimlerine ise fazlasıyla özenilmektedir. Çizim ve hikâye daima bir ahenk içindedir. Mangada bölümler ilerledikçe başkarakter kendisini keşfeder ve manganın finaliyle birlikte karakter duygu patlaması yaşar. Yine de her Seinen mangasının finali mutlu sonla bitmemektedir.

Aşağıda hem konusuyla hem de satış adediyle ve 1 adet manga örneğiyle bu durum açıklanmıştır.

Monster, 1994 - 2001 yılları arasında Naoki Urasawa tarafından yazılan ve çizilen bir Seinen mangadır. Shogakukan'ın Big Comic Original dergisinde yayınlanmıştır. Dünya genelinde toplamda 20 milyondan fazla kopyası bulunmaktadır (Narinari, 2005). (Şekil 35)



Şekil 35: Naoki Urasawa, Monster (Big Comic Original, 2024)

Başkarakter Tenma, Almanya'nın Düsseldorf şehrinde beyin cerrahı olarak çalışmaktadır. Doktor Tenma harika özelliklere sahip bir doktor olarak ün yapmıştır. Bu özelliklerinden sebeple de ilgi hep üzerinde olmuş, çalıştığı hastanenin müdürünün kızı Eva ile de nişanlanmıştır. Hatta herkesin gözünde Eva'nın babasından sonraki müdür olarak o görülmektedir. Ancak bir gün beklenmedik bir durum olur. Hastaneye iki farklı kişi ağır yaralı olarak acil giriş yapar. Bir hastanın maddi gücü ve sosyal statüsü çok iyi iken, diğeri sadece standart bir işçidir. Hastane, öncelik hakkı yüzünden statüsü daha yüksek olan hastayı ameliyat etme kararı alır. Ancak işçinin eşi Doktor Tenma'ya koridorda ağlamaklı bir şekilde isyan ederek, Doktor Tenma'nın o ana kadar ki düşünce tarzını alt üst eder. Tenma o andan sonra hiçbir hastası arasında kesinlikle ayırım yapmayacağına dair karar alır. (Şekil 36)





Şekil 36: Naoki Urasawa, Monster (Big Comic Original, 2024)

Ancak tuhaf bir olay daha yaşanır. Polisler garip bir ihbar alırlar. Polisler telaşlı bir şekilde olay yerine vardıklarında gördükleri manzara karşısında dehşete kapılırlar. İlk girdikleri odada, yerde kanlar içinde bir kadın ve bir erkek yatmaktadır. Polisler başka bir odada ise daha şok edici bir manzara ile karşılaşılırlar. Yerde bir çocuk aynı şekilde kanlar içinde yatmaktadır. Ancak çocuğun başının tam ucunda bir kız çocuğu dikilmektedir. Kız çocuğu gelen polisler şok olmuş bir şekilde bakmaktadır. Kızın tam arkasındaki cam da kırılmış gözükmektedir. Polisler hemen anons geçerler. Yerde kanlar içinde kalan kadın ve erkek ölüdür. Çocuk ise yaşamaktadır ancak ağır yaralıdır. Kız da bayılır ve iki çocukta acilen hastaneye kaldırılırlar. (Şekil 37)



**Şekil 37:** Naoki Urasawa, Monster (Big Comic Original, 2024)

İki çocuk hastaneye vardıklarından hemen sonra belediye başkanı da hastaneye giriş yapar. Belediye başkanı da baygındır ve acil olarak ameliyat yapılması gerekmektedir. Hastane daha önce yaptığı gibi belediye başkanına öncelik yapılması için Doktor Tenma'ya emir verir. Bu emir karşısında Tenma daha önce düştüğü durumun aynısını yaşamak üzeredir. Ancak Tenma bu emri bu sefer şiddetle reddeder. Ağır yaralı çocuğun ameliyatına girer, belediye başkanının ameliyatına ise başka bir doktor girer. Ameliyat son derece başarılı geçmiştir ancak başka doktorun girdiği ameliyat ise başarısız geçmiş ve belediye başkanı hayatını kaybetmiştir. Bu sebeple ağır yaptırımlara maruz kalan Tenma Hastane yönetimi tarafından görevinden alınır. Hatta bu durum sadece bununla kalmamış nişanı da bozulmuştur. (Şekil 38)



**Şekil 38:** Naoki Urasawa, Monster (Big Comic Original, 2024)

Tenma bu olayların ardından ameliyat ettiği çocuğun odasına girer. Çocuk başı sargılı bir şekilde yatarken kendi kendine içsel yüzleşmesini yaşamaya başlar. Kendisini, hastanenin politikalarını, hastane müdürünü, kısaca herkesi eleştirir. Hatta öyle bir duygu patlaması yaşar ki birçok kişinin ölmesini bağırarak dile getirir. En sonunda yataktaki sargılı çocuğa uzun bir ömür yaşamasını dileyerek odadan ayrılır. Ancak bir zaman sonra belli olaylar silsilesi başlar. Tenma'ya kötü davranan hastane müdürü ve birkaç kişinin sırayla öldüğü anlamlandıramayan olaylar yaşanır. Tam da bu ölümler esnasında Hastane'de yatan iki çocukta ansızın kaybolurlar. Müfettişler ve polisler bu olayları araştırmaya başlar. Her araştırma da sonuç git gide enteresan haller almaya başlar. Müfettişler her parçayı araştırırlar. Müfettişlerin ortak kanısı olarak, tüm cinayetlerin ardında tek bir isim yoğunlaşırlar. Doktor Tenma tüm cinayetlerin ardındaki tek şüpheli olarak gözükmektedir. Hikâyenin ilk düğüm hikâyesi böylece aralanır. (Şekil 39)



**Şekil 39:** Naoki Urasawa, *Monster* (Big Comic Original, 2024)

Seinen mangaları, *Monster* mangasından da görüldüğü gibi başkarakter zorlu birçok durumla yüzleşmektedir. Bu yüzleşmeler sonucunda başkarakter yaşadığı ruhsal bunalımlardan çıkış yolu aramaktadır. Her olayın ardında onları bekleyen mutlaka yeni sebepler bulunmaktadır. Bu her yeni sebepler, aynı şekilde daima ardında yeni sonuçlar barındırmaktadır. Hikâyenin bu derin duygusu, çizimlerle birleştiğinde okuyucuya daima sonsuz merak duygusunu tattırmayı amaçlamaktadır.

#### **2.4. Josei Manga ve Don't Call It Mystery Örneği**

Josei mangaları shojo mangalarının daha yetişkin versiyonları olduğu gibi, yirmili yaşlarında olan ya da daha üzeri kadınlara hitap eden bir demografik mangalardır. Bu yaş aralığı için yaygın türler arasında genellikle romantizm, fantastik, bilim kurgu ve tarihî dram, suç, dedektif gibi tipik shōjo türlerinin yanı sıra yetişkin kadınları ilgilendiren konular da yer almaktadır (Brenner, 2007 s.36). (Şekil 40)



**Şekil 40:** Tomoko Ninomiya, Nodame Contabile (Kiss, 2024)

Bu sebeple Josei mangaları bazı zamanlar Shojo mangaları ile karıştırılmaktadır. Çünkü her iki demografik mangalarda da ağır basan tür, romantizm türüdür. Shojo mangaları romantizmi genelde ortaokul, lise gibi yerlerde anlatmaya çalışırken, Josei mangaları romantizmi ofis ortamlarında, farklı iş yerlerinde anlatmaya çalışmaktadır. Ayrıca Josei mangaları da anlatım olarak Shojo mangalardaki gibi günlük olayları daha sık işlemeye meyillidir. Yine de yukarıda anlatıldığı gibi sadece günlük olaylarda sınırlı kalınmamıştır. Hatta başkarakterler genellikle kadınlar olsa da, mangakaların tercihleri doğrultusunda başkarakterler yer yer erkeklerde olmaktadır.

Aşağıda hem konusuyla hem de satış adediyle ve 1 adet manga örneğiyle bu durum açıklanmıştır.

Don't Call It Mystery, 2017 yılında Yumi Tamura tarafından yazılan ve çizilen hala daha günümüzde devam etmekte olan bir Josei mangadır. Flowers dergisinde yayınlanmaktadır. Şu ana kadar 13 cildi yayınlanmıştır. Don't Call It Mystery'nin

dünya genelinde toplamda 18 milyondan fazla kopyası bulunmaktadır. (Shogakukan, 2023). (Şekil 41)



**Şekil 41:** Yumi Tamura, Don't Call It Mystery (Flowers, 2024)

Başkarakter Totonou bir üniversitede öğrencidir. Bir gün kendisine yemek yaptığı sırada kapısı çalar. Kapıda ev sahibi vardır ancak ev sahibinin arkasında ise polis onu beklemektedir. Totonou polisi karşısında görünce bir anlık şaşırır. Polis ise hiç duraksamadan Totonou'ya sorular sormaya başlar. Totonou'nun evine yakın bir parkta ceset bulunmuştur ve o ceset Totonou'nun üniversiteden bir arkadaşıdır. Bu sebeple polis onu karakola getirmek ister. Totonou durumu gözlemler ve itiraz dahi etmeden polis karakolunun yolunu tutar. Sorgu odasına geçen Totonou polisler tarafından ardı ardına sorulara maruz kalmaya devam etmektedir. Çünkü cesedin bulunduğu gece Totonou ile ölen arkadaşının tartışma yaşadığına dair görgü tanıklarının olduğu kendisine söylenmektedir. Totonou ise bu durumu kesin bir dille reddedip, evde olduğu konusunda ısrar eder. (Şekil 42)



Şekil 42: Yumi Tamura, Don't Call It Mystery (Flowers, 2024)

Totonou polislere onların sorularına karşılık sorular sormaya başlar. Üstelik sadece sorularla kalmaz, sadece bir bakışla onların özel hayatındaki durumlarla, yaşadıklarıyla da alakalı konuşur. Polisler anlatılanlar karşısında şaşkınlıklarını gizleyemezler çünkü Totonou'nun söyledikleri her şey hemen hemen neredeyse tamamen doğrudur. Polisler bunun sebebinin öğrenmek için Totonou'ya sorarlar. Totonou'da sadece gözlemediğini belirtir. Totonou'nun karakteri bu konuşmalar neticesinde ilk kez yavaşça gözükmeye başlar. Totonou karakterinin neredeyse ünlü dedektif Sherlock Holmes gibi muazzam bir gözlemci olduğu, olayları hızlıca anlayıp çözmek isteyen, gördüklerinden çıkarım yapıp sonuca odaklanmaya çalışan bir karakter olduğu anlaşılır. Konuşmalar sürekli karşılıklı olarak devam eder. Polis Totonou'yu sıkıştırmak için elinden geleni yapar ama Totonou asla köşeye sıkışmaz. Daha sonra Totonou hafızanın çok iyi olduğunu söyler. (Şekil 43)





Şekil 43: Yumi Tamura, Don't Call It Mystery (Flowers, 2024)

Aradan zaman geçer ve garip bir durum olur. Totonou'nun evine Totonou gözaltındayken arama yapılır. Aramada ise suç aleti olarak kullanılan bıçak ve Totonou'nun ölü olarak bulunan arkadaşından borç aldığı kredi belgesinin içinde olduğu dizüstü bilgisayarını gibi deliller ortaya çıkar. Bu da Totonou üzerinde şüpheleri daha da arttırır. Polis var gücüyle Totonou'nun üzerine gider. Artık bir itiraf yapmasını ister. Totonou ise soğukkanlı olmaya devam eder. Bu soğukkanlı durum polisleri iyice sinirlendirir. Ancak tam da sorgulama devam ederken Totonou bir şey hatırlar ve konuşmaya başlar. Totonou'nun yaklaşık 1 yıl önce evinin anahtarı kaybolmuştur ve bunun araştırılmasını ister. Ardından Totonou'nun aklına bir şey daha gelir. Ölen arkadaşı lise son sınıf öğrencisiyken ona bir şeyden bahsetmiştir. O da ölen arkadaşının babasının lüks bir spor araba aldığı ve arkadaşının kullanmasına şiddetle karşı çıktığını anlatır. Çünkü ölen arkadaşının ders notları pekiyi değildir ve ancak yaz tatilinde kullanmasına izin vermiştir. Ayrıca o yaz bir kazaya karıştığını anımsar. Bunu hatırladıktan sonra işler daha da karışır. Totonou gözlemlenmeye devam eder. (Şekil 44)



Şekil 44: Yumi Tamura, Don't Call It Mystery (Flowers, 2024)

Gözlemler sonucunda Totonou birçok şeyden emin olur. Suçlunun ona en çok soru soran polis olduğunu anlayıp, ona karşı sorular sormaya başlar. 1 yıl önce anahtarının kaybolma sebebi, trafik kazasının arkasındaki acı gerçek sırayla ortaya çıkar. Totonou'nun suçsuz olduğu ortaya çıkar. Ancak bu hikâyenin sadece belli bir kısmıdır. Burada anlatılanlar Totonou'nun kişisel olarak karakterini ortaya çıkarmak, onun meziyetlerini göstermek, kriz anında neler yapabildiğini anlatmak için oluşturulmuştur. Totonou karakteri diğer bölümlerde türlü türlü maceralar yaşamaya devam eder. Her hikâyenin ardında hem okuyucuyu hem de manganın içindeki karakterleri şaşırtan onlarca olay olmaktadır. Romantik yönü diğer Josei mangalara kıyasla daha az geri planda kalsa da, daha çok kadınlarla yaşanan türlü olaylarda ileride gözükmektedir. (Şekil 45)



Şekil 45: Yumi Tamura, Don't Call It Mystery (Flowers, 2024)

Don't Call It Mystery mangasında da görüldüğü gibi karakterin günlük yaşamda neler yaşadığı, nasıl bir süreçten geçtiği, karakterin durumu anlatılmaktadır. Elbette yukarıda bahsedildiği gibi birçok türde Josei mangası bulunmaktadır ancak Don't Call It Mystery mangasının örnek olarak anlatılmasındaki asıl amaç Josei demografisindeki bir manganın başkarakter erkek olursa nasıl yollardan geçtiğinin daha iyi anlaşılmasıdır.

## 2.5. Manga Efektleri ve Anlatım Tarzı

Manganın diğer özelliklerine devam etmek gerekirse bir manga için en olmazsa olmaz durumlardan birisi de efektlerdir ve bir mangada bolca ses efekti kullanılmaktadır. Bu ses efektleri her durum ve olay için farklıdır. Örneğin bir karakter yumruk atıp kaçırdığında “whoosh” efekti yazılmaktadır. Yere düşmüş bir şekildeyken

sürüklenirse “kayar” efekti yazmaktadır. Veya bir şey tutulduğunda “yakalamak” ya da “tutmak” efektleri kullanılmaktadır. (Şekil 46)



**Şekil 46:** Saizo Haratawa; Kashiwa Miyako, Battle In 5 Seconds (Ura Sunday, 2024)

Bir başka örnekte karakter eliyle bir yere uzanmak istediğinde arkada olayı betimlemiş bir şekilde “uzanır” yazmaktadır. (Şekil 47) Bunun gibi örnekler çoğaltılabilmektedir. Bu mangalardaki efektler olay anındaki ruh halini okuyucuya daha iyi göstermek için olup, okuyucunun manganın içine daha rahat bir şekilde adapte olabilmesi için bulunmaktadır (Aoki, 2019 s.1).



Şekil 47: Mitsu İzumi, Magus of the Library (Good! Afternoon, 2024)

Manganın özelliklerine devam etmek gerekirse, diğer çizgi roman türlerinden en çok ayrıldığı nokta, sıralı, devam eden bir hikâye anlatım tarzı kullanılmasıdır (Prough, 2011). Ayrıca bununla birlikte, sürekli devam eden bir yayın şekli bulunmaktadır (Gravett, 2004). Bu nedenle bir okuyucu aynı hikâyeyi yıllar boyunca takip edebilmektedir ve bunun karşılığında manga serisi okuyucu üzerinde sürekli bir etkiye sahip olabilmektedir. Çoğu manga serisi, haftalık ya da aylık aralıklarla tutarlı bir yayın programı izleyen düşük maliyetli antoloji dergilerinde yayınlanmaktadır. Dergilerde yayımlandıktan sonra yıl içinde 3 ya da 4 kez cilt olarak çıkmaktadırlar (Gravett, 2004).

Aşağıda bununla ilgili hem yılı hem de kopya sayısı ile 1 adet manga dergisi örneği gösterilmiştir.

Weekly Shonen Jump, 1968'den beri yayınlanmakta olup (Oricon, 2008), Japonya'da en çok okunan dergidir. Haftalık olarak yayınlanmaktadır. Kopya sayısı 1.133.846 adettir (Jmpa, 2024). (Şekil 48)



Şekil 48: Weekly Shonen Jump (Shueisha, 2024)

### 3. BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde, Türk Manga okuyucuları ile görüşmeler yapılmış ve onların görüşleri anlatılmaktadır. Görüşme yapılan okuyucular sırasıyla manga okuyucusu 1(çizer), manga okuyucusu 2(hemşire), manga okuyucusu 3(çizer), manga okuyucusu 4(mühendislik öğrencisi), manga okuyucusu 5(doktor), manga okuyucusu 6(öğrenci), manga okuyucusu 7(mühendis), manga okuyucusu 8(grafik tasarımcı ve çizer), manga okuyucusu 9(grafik tasarımcı ve editör), ve manga okuyucusu 10(edebiyat öğretmeni) olarak belirtilmiştir. İlk olarak manga okuyucusu 1 ile görüşme yapılmıştır ve birinci soru sırayla herkese sorulmuştur. Görüşmeler kapsamında ilk soru “Neden manga okuyorsunuz?” sorusudur.

Manga okuyucusu 1 bu soruya şöyle cevap vermiştir;

Manga okuyorum çünkü hem ilham veren bir şey, bir çizer olarak, kişisel olarak. Çünkü diğer yazarların ve çizerlerin yaptığı şeyleri görerek hani fikirlerden ilham alıyorum. Tatmin oluyorum, hani duygusal olarak. Çöküntü yaşadığımda ya da tam tersi çok mutlu olduğum zamanda okuduğumda hani daha iyi hissediyorum kendimi. Duygusal olmasa bile hani direkt katharsis yaşama amacıyla da hani insan okurken eğlendiği için, zevk aldığı için, oradaki karakterlere bağlandığı içinde okuduğum bir şey. (Buradan sonra manga okuyucusu 1 duraklıyor, bekliyor. Cevaba devam edilip edilmediği soruluyor ve manga okuyucusu 1 cevabına devam ediyor.) Ee, bir de hani şey diyebilirim, kişisel olarak hani. Ailemde de sonuçta bunu okuyan insanlar vardı, babam falan çok okuyordu benim. Onlarla birlikte şey yaptığım bir iş, hani nasıl desem okumaya başladığım ve bırakmadığım bir şey manga okumak (gülerek).

Manga okuyucusu 2 bu soruya şöyle cevap vermiştir;

Eee, şimdi şöyle oluyor. Benim genelde manga okuma nedenlerimden biri dijital ortamlarda kolayca takip edebilmem ve her boş vaktimde elimin altında olması, yani genel olarak birinci sebebim budur. Bunun yanı sıra yani küçüklüğümde beri bir anime merakı, bir anime kültürünü takip etme, izleme konusunda bir seveda var yani, bir onları seviyorum, anime hoşuma gidiyor izlemek. Ama son zamanlarda bu animasyon kısmında gerek sevmem, yani gerek bıkkınlık duymam, gerekse sevdiğim karakterlerin animasyonda tam olarak anlatılmaması ve benim o karakterlere anlam yükleyememem başlıca sebebim bu. Yani mangayı son bir 5 senedir falan takip ediyorum, onun öncesinde genelde animasyon izlemişliğim var, bu şekilde. (Burada biraz duraksama oluyor ve manga okuyucusu 2'ye cevaba devam edilip edilmeyeceği soruluyor. Manga okuyucusu aynı cevabına devam ediyor.) Yani bunun yanı sıra, yine animasyonlarda ee, animasyon şirketlerinin yani şöyle söyleyeyim. Sanayi işine dönmesinden dolayı çok kaliteli işler yapamaması ve bazen o patlayan boş efektler iyice beni çileden çıkarmıştır ve o yüzden bir anime izlemek yerine manga izlemek daha çok hoşuma gidiyor. Bir anime de izlerken yine bir manganın iki ya da üç bölümünü işlerken 20 dakika boyunca ben bir bölümü işte 3 dakikada, 4 dakikada okuyabiliyorum. Çocukluğumun verdiği işte çizgi roman, o kahramanlara hayranlık yine bunda etkili olmuştur, manga okumam da. Ya tabii eskiden bu animasyon işleri çok büyük olmadığı için genelde çizgi roman okuduğumuzdan dolayı yani bizde zaman zaman yine manga konusunda okuryazar olduk diyebilirim.

Manga okuyucusu 3 bu soruya şöyle cevap vermiştir;



Ee, neden manga okuyorum, birinci sebebi ben genelde anime izleyicisiyim o yüzden animelerde eğer bölümlerim bittiyse daha fazla bölüm beklemem için ki animeler mangadan sonra çıktığı için mangalarda bir sürü bölüm oluyor. Bende animesinden mangasına geçiş yapıyorum, mangasını okumaya başlıyorum. Genelde bu şekilde oluyor. Eğer, bu şekilde de değilse de ee internet üzerinde dolaşırken bazen çizimler karşıma çıkıyor çizimlerini beğeniyorum. Ya da konusu ilgimi çekiyor. Öyle olunca da diyorum ki ben bunun mangasını okuyayım. Bu şekilde oluyor. Bazen sevdiğim çizerler oluyor. Onları yaptıkları işler oluyor, yani konuyu ya da şeyi beğenmesem bile sadece çizeri sevdiğim için mangasını okuyorum, o şekilde ilerliyor.

Manga okuyucusu 4 bu soruya şöyle cevap vermiştir;

Ben mangayı ee, bir sebep değil popüler kültür diyeyim. Ya da bizim son zamanlarda Türkiye'nin oluşmasına yakın (manga kültürünü kastediyor) aslında animeden geliyor. Çünkü zamanında animeler izleyerek mangaya başladım. Hani Türkiye'de manga basılmasıyla ve animelerin Türkiye'de çok fazla çevrilmesiyle ee fansublarla beraber, öyle bir ilgi uyandı ve okumaya başladım ve ilgi uyandırıcı türlere yansıdı hani Türkiye'de hiç görmediğim, duymadığım türlü anime ve ee fantastik türler ortaya çıktı, benim görüşümde.

Manga okuyucusu 5 bu soruya şöyle cevap vermiştir;

Ben manga okumaya küçükken başlamadım. Özellikle yetişkin olmaya başladığım süreçte üniversite hayatında başlamıştım. Sanırım birazcık ee, normal hayatın o bunaltıcı işte sürekli sorumlulukların etkisinden birazcıkta olsa kurtulmamı sağladığı için hani manga okumaya başlamıştım ve belli bir noktadan sonra da beni içine baya çekti. O yüzden sürekli devam ettim okumaya. Artık hani bir noktada da bırakamayacağım, bir hayatımın parçası oldu manga okumak. Benim için keyifli ve birazcık daha rahatlatıcı oluyor. Terapi gibi bir şey benim için manga okumak.

Manga okuyucusu 6 bu soruya şöyle cevap vermiştir;

Şimdi manga okumamın bence yani kendim için en büyük nedeni zaman kazanmak. Şimdi bir romanı alsan, ortalama 300 – 400 sayfa. Hani oradaki işte betimlemeleri okuyacaksın, karakter tanımları olsun, hikâyenin kendisi olsun, hani uzun sürer. Yani tabii ki, bunu roman okumadığım için demiyorum, oturup manga, çizgi roman okuyan biri de değilim (saatlerce oturmayı kastediyor) ama özellikle boş vakitlerimde oturup bir şeyler bitirmek istiyorum. Çıtır, çerezlik, kısa sürsün işte yarım saat bir saate bitsin. Aa ne diyorum işte, şu seri ilgimi çekiyordu, şunu açayım bir okuyayım derim. Ki ee, manga hikâyeleri bence çoğu romandan daha ilgi çekici. Hani saçma sapan romanlar olduğu gibi saçma sapan mangalarda var tabii ki ama mesela hangi seriyi örnek verebilirim. Açıp bir Punpun okumak çoğu roman okumaktan daha çok hoşuma gider. Ya da internet üzerinden bir Berserk okumak. Onun dışında hmm, bence çizimlerinde bir etkisi olduğunu düşünüyorum. Çünkü çoğu zaman işte kitap okurken kendi kafanda bir şeyleri kurman gerek. Tabii ki, bu da çok iyi, önemli bir şey. Kendi hayal gücünü geliştirmek açısından. Ama direkt o, yazarın sana anlatmak istediği şeyi çizerek vermesi de, okuyucuyu daha fazla etkilediğini düşünüyorum.

Manga okuyucusu 7 bu soruya şöyle cevap vermiştir;

Aslında ben önce anime izleyerek başladım. Ee ilk başta ee, çizgi film ve çizgi ee, animasyondan izlemeyi çok severdim. Daha sonradan bu olayın manga kısmını da ee, öğrendim. Ee ben hani çizgi roman tarzı şeyler okumayı sevdiğim için manga kısmı da ilgimi çekti. Çizgi romana nazaran mangada, siyah beyaz olması mesela öncelikle bir dikkatimi çekti, daha farklı bir tarz, daha farklı bir keyif verdi. Ee, ve mangalarda hayal gücün sınırsız. Yani heer türlü şey, hikâye yazılabilir. Çünkü çizgi romanlar gibi aynı, ee çizgi romanlardan da farklı hatta çizgi romanlarda belli bir hayal gücün kısıtlanabiliyor ama mangalarda öyle bir şey olmuyor maalesef. Maalesef değil aslında ama mangalar gayet

güzel, akıcı oluyor ve keyif verici oluyor yani. Vakit geçirmek içinde çok güzel ee, hani kitap okumaktan ziyade manga okumayı daha çok tercih ediyorum mesela.

**Manga okuyucusu 8 bu soruya şöyle cevap vermiştir;**

Neden manga okuyorum, ee genelde çok manga okumuyorum aslında yeni yeni başladım diyebilirim(yine de birçok seriyi hızlıca bitirmiş), arkadaşım sayesinde. Ama okurken, okuyacağım zamanda genelde seçici oluyorum. Ee, onun dışında, hani her tür bana hitap etmiyor. Kriterlerini ve çizimlerini beğenirsem devam ediyorum, bu şekilde.

**Manga okuyucusu 9 bu soruya şöyle cevap vermiştir;**

Neden manga okuyorum, şimdi ben bu soruyu sadece manga olarak almayacağım Tolunay. Çünkü ben ee, çocukluğumdan beri çizgi romanlara çok ilgi duymuşumdur. Yani öyle bir ee, geçmişten geliyorum. Doksanlarda falan ee, günümüzdeki kadar olmasa da bir yaygınlığı vardı. Özellikle bu, Arkabahçe çizgi romanları vardı, ağırlıklı olarak. Onların örümcek adamlarıyla başladım ben aslında çizgi roman okumaya. İşte daha sonra, birazda işin nedeniyle mangalarla da haşır neşir olmaya başladım. Açıkçası başta çok ısınmamıştım mangalara, çok bana ee, farklı geliyordu, başta okuma tarzı, stili vs. Ama haşır neşir oldukça alıştım açıkçası. Yani başta ilgimi çekmiyordu ama daha sonraları ısındıkça ilgimi çeker hale geldi. Bir de farklı kültürlerin, farklı çizgi romanlarını okumakta hoşuma gidiyor açıkçası.

**Manga okuyucusu 10 bu soruya şöyle cevap vermiştir;**

Neden manga okuyorum, manga benim için görsel bir roman gibi. Boş vakitlerimde hayatın stres, sıkıntı ve telaşından bir kaçış noktası. Başka bir evrene açılan kapıdan geçtikten sonra bazen kısa, bazen zamanın ne kadar hızlı geçtiğini anlayamadığım uzunlukta olan bir yolculuk. Manga okumak ee, benim için farklı duyguları aynı anda yaşatan bir mutluluk kaynağı adeta. Genellikle ben bu yüzden manga okurum. Bir süre sonrada alışkanlıklarımın biri haline geldi ve her gün düzenli olarak okuduğum bir manga zamanım oldu. Manga okumak bir aktivite, günlük yaşantımda olan bir iş, ee, stable olmuş durum benim için. Yani hobi gibi aynı, bu kadar.

**Tablo 2:Benzeşen ve ayrışan yönler 1**

<b>Benzeşen Yönler</b>	<b>Ayrışan Yönler</b>
Mangalara karşı büyük ilgi duyulması	Farklı meslek grupları ve bu sebeple oluşan farklı manga okuma nedenleri
Manga kültürünün sevilmesi	Bazıları çok uzun yıllardır manga okuyucusu iken, bazılarının son birkaç yılda manga okumaya başlaması
İlham verici olarak görülmesi	Farklı manga türlerinin beğenilmesi
Animelere karşı oluşan ilgiden sonra manga okunmaya başlanması	-
Boş zamanlarda hobi, çıtır çerez olarak görülmesi	-

Yukarıdaki cevaplar incelendiğinde manga okuyucularının manga okuma sebepleri daha iyi anlaşılmuştur. Ortak ifadeler göz önüne alındığında manga

okuyucularının hepsinin mangaları sevdiği ve büyük bir ilgi duydukları ifade edilmiştir. Tatmin olma, ilham, hayal gücü gibi insani duyguların mangalar sayesinde doldurulması dikkat çekici bulunmuştur.

Ayrılan yönler düşünüldüğünde ise, okuyucuların farklı meslek gruplarından olması sebebiyle manga okuma nedenleri değişiklik göstermektedir. Örnek olarak manga okuyucusu 5( meslek: doktor), mangaları sorumluluktan kaçışta sığınacak bir liman olarak ifade etmektedir. Manga okuyucusu 10(meslek: edebiyat öğretmeni) ise hayatın stresinden, sıkıntısından bir kurtuluş olarak mangaları gördüğünü düşüncelerinde söylemiştir. Bu iki örnek diğer manga okuyucularına kıyasla daha zor şartlarda mangaları okumaya zaman ayırdıklarını göstermektedir. Bir diğer ayrı düşüncede, bazı okuyucular çizim ve hikâyenin güzelliğine göre okumayı sevdiğini söylerken, bazıları ise direkt mangaları animeler, romanlar ve çizgi romanlar ile karşılaştırmalar yaparak anlatmıştır. Yukarıda bahsedilen tüm cevaplar önemli ölçüde ayırıştırıcı bir şekilde dikkat çekmektedir.

Görüşmeler kapsamında ikinci soru ise “Bir mangayı okuduğunuzda üzerinizde bıraktığı olumlu ve olumsuz düşünceler nelerdir?” sorusudur. Manga okuyucularına sırayla bu soru sorulmuş ve cevap aranmıştır.

Manga okuyucusu 1 bu soruya şöyle cevap vermiştir;

Ee, olumlu ve olumsuz düşünceler biraz daha hikayenin işlenişi ve karakter yapısına göre değişiyor. Olumlu olarak şöyle söyleyebilirim, yani karakterle bir şey olduğum için ben hani kişisel olarak zaten yani hikayede olmak istediğim ya da o karakteri desteklemek istiyorsunuz çok fazla. Hani aynı zamanda o karakterin hayat görüşüyle sizin hayat görüşünüzde sıkıntı yaşadığımız yerlerde de yardımcı oluyor. O yüzden hani olumlu bir taraf olarak bunu görebilirim. Olumsuz tarafı da biraz hani kişisel olacak ama manga içeriğinin, manga iki tarafı keskin uçlu bir bıçak gibi hani içeriği çok yanlış şekilde bir güzel üslupla dile getirirseniz yani yanlış konuları falan, insanlara mental olarak yardımcı olmayacak şeyleri aynı şekilde öyle etki eder. Mesela depresyonun mesela daha iyi olduğunu ya da intiharın hani daha çok iyi geleceğini falan düşündüren bir manga yazarsanız ve o kişi çok nasıl desem o fikri benimseyecek hani diğer yerlerini göstermeyecek bir şekilde yazarsanız diğer türlü hani okuyucu hali zaten böyle bir bunalım içindeyse onu dolaylı yoldan teşvik etmiş olursunuz. Bu tarz şeylerde biraz dikkat edilmesi gerektiğini düşünüyorum.

Manga okuyucusu 2 bu soruya şöyle cevap vermiştir;

Yani genel olarak olumlu düşünceler şu şekil. Ben bir anime de izlesem, bir manga da okusam genelde bir başkahramanın arka planı işte onun ailesi falan, ona önem veririm ve benim olmazsa olmazım yine yan karakterlerdir. Ha yan karakterler olay örgüsü içinde çok fazla dillendirilmesi onların yine arka planları beni fazlasıyla bu işin içine çeker. Ee, anime’de bu olaylara çok girilmez, girilmediği için manga okumak daha çok hoşuma gitmiştir. Her panelde ayrı ayrı çizilmesi, tasvir edilmesi falan etkiledi ve beni her detay konusunda etkilemiştir. Ee, anime yani mangada bir de bazen böyle özel renkli sayılar

çıkar. Bunun özellikle işçiliği genel olarak bu çok hoşuma gider. Olumsuz olarak yani mangada hani takip ettiğim sevdiğim bir olay. Olumsuz olarak çok bir şey diyemesem de, şu olabilir. Manga işi tabii ki de emek işi olduğu için her hafta yayınlanıyor. Yani her hafta yayınlanması bazen beni çileden çıkarır. Takip edemememe neden olur. İşte bazen parası biter manganın, mangakanın ee, o anlaştığı basımevi istemez, yani yarıda sonlanır seri, o hoşuma gitmez. Bazen de işte ee, bizim ülkemize gelmez, yayınlanmayı keser. İşte bu tip olaylar beni genelde ee bir manga şeyi olarak okuryazarı olarak olumsuz etkiliyor.

**Manga okuyucusu 3 bu soruya şöyle cevap vermiştir;**

Hani şu şekilde, ben bir mangayı okuduğum zaman hem okuyucu hem de biraz da yapımcı olarak bakıyorum. Yani yapımcı dediğim ben aynı zamanda manga çizimle de şey yaptığım için hani bir taraftan hem hikâyeyi nasıl yazdığına hem çizimlerine bakıyorum. Bunu böyle çizmiş, burayı böyle yapmış, benim için olumlu olumsuz açısı orada değişiyor yani hani bir okuyucu olarak şey olmasındansa. Onun dışında, ee, genel olarak hani bir mangayı okuduğunda üzerindeki bıraktığı olumlu, olumsuz düşünceler bir kitabı okumak gibi hani. Bir kitap sende nasıl etki bırakıyorsa, hani manganın etkisi şey oluyor işte bu çizimleri görebilmek, karakterlerin ifadelerini görebilmek, mekânı daha iyi tasvir edebilmesi o açıdan iyi oluyor, o şekilde yani.

**Manga okuyucusu 4 bu soruya şöyle cevap vermiştir;**

Bir mangayı okuduğumda genelde onu yorumlayıp hani olumlu olarak hani hayal gücümü geliştirebilirim. Bana inanılmaz fikirler sunuyor, bazen gerçekte ortamda, bazen sorumluluk olarak. Hani bu türüne göre çok değişen bir konu. Hani eğer manga okurken biraz daha eğitici mangalar var, eğitici olmayan manga da var. Hani ona göre bir etki bırakıyor ama benim yaşındaki bir genci, 19 yaşındaki bir gence göre olumlu ve olumsuz ne olduğunu kavrayabildiği için net bir cevap verebiliyor her şeyin ne olduğuna dair. Hani benim için şöyle bir şey, kültür katıyor, kültür kazandırıyor bana. Hani bir zevk bir kültür, kültürel farklı bir deneyim ve hani izlediğin şeyi de okuduğun şeyi de daha net anlıyorsun. Artık bunun ne olduğunu daha net görüyorsun. Çünkü bilmediğin kelime türleri ve yemediğin bir türe sahip olmak benim ve bu kültürün ve de bu kültüre ait değerlerin ne olduğunu anlamaya çalışıyorsun olumlu olarak. Hani olumsuz olarak şu yönde hani benim için değil ee, benden küçük okuyucular manga okurken çok fazla etkileniyor gördüğüm kadarıyla, ben etkilenmiyorum sadece ee bu olumsuz tarafta okuyucu tarafını bahsedeyim. Büyük yaşta insanlar ee bazen 18+ içerikli mangaları zorbalık ve ülkemizde de, Türkiye’de de, globalde hani çok garip yerlere götürüyorlar, belki o bir olumsuz taraf çünkü bir zorbalık katıyor ya da okuyucu kitleye bir trol amaçlı işler yapıyor manga tarafında ve bu insanları olumsuz etkiliyor benim görüşümde.

**Manga okuyucusu 5 bu soruya şöyle cevap vermiştir;**

Genellikle olumlu düşünceler bırakıyor. Olumsuz düşünceler bıraktığı eğer çok derin bir hikâyesi varsa ve beni etkilemişse ancak o zaman olumsuz düşünce bırakıyor. Zaten ee, hani beni kötü etkileyecek olumsuz düşündürecek mangaları sonuna kadar okumuyorum, belli bir noktada bırakıyorum. Hmm, devam ettiğim mangalar bana daha iyi hissettirecek ya da düşündürecek bir şeyler hakkında ya da çok basit ama keyif verecek şeyler oluyor. Ee, olumlu düşünceler olarak baktığımızda ee, bazen bazı şeylerde birazcık daha ee, cesaret teması çok fazla işleniliyor mangalarda, özellikle shonen tarzı olan mangalarda. Mesela bunları okudukça, okudukça birazcık daha şey oluyorum ee, ben de gerçek hayata bunu uyarlamalıyım tarzında olumlu düşüncelerim oluyor. Hani olumsuz düşünceler pek olduğunu hatırlamıyorum.

**Manga okuyucusu 6 bu soruya şöyle cevap vermiştir;**

Şimdi, olumlu düşüncelerden başlayacak olursak ee, bu daha çok manganın, mangayı ne için okuduğuma göre değişir. Kafa dağıtmak için okuyorsam açarım bir komedi okurum, aa

işte şuradaki şaka güzeldi, bunu kullanabilirim. Ee, ufakta bir şey söyleyeyim, kendim tiyatroculukla ilgileniyorum. Bu yüzden hani çoğu yerde gördüğüm şakalar ekmeğim oluyor bir nevi, işime yarayabiliyorlar. Örneğin bir kelime şakası gördüğümde güzel bir şekilde onu kullanmaya çalışabiliyorum veya kullanabiliyorum. Ya da canım sıkın olur, aşk acısı çekerim, moralim bozulur, açarım bir romantizm okurum. Ah ya, şöyle bir hayatımız olsaydı diye iç geçiririm, güzel bir şekilde onu okurum. Onun dışında düşünürsem, olumlu etkileri bana bir zaman kazandırması da var. Bunları bin defa da dile getirmiş olsam da tekrar söyleyeyim. Başka (uzun bir bekleme) bir olumlu etkisi şu anlık aklımda değil. Olumsuzlara gelecek olursam ki bu beni en çok üzen şey. Artık bir noktadan sonra oku oku, bir izle izle, hani alışyorsun ne olacağına. Mesela ee ufak bir spoiler versem sıkıntı olur mu? Pankreasını yemek istiyorum büyük ihtimal izleyip bitirmişsinizdir zaten. Hikâyenin başında bir katilden bahsediliyor ya, hani ulan diyorsun bir katilden bahsediyor, kesin bir şey olacak, bu birini bıçaklayacak kafasına giriyorsun. Benim mangalarda da, animelerde de, dizilerde de, filmlerde de en çok canımı sıkan durumlardan bir tanesi bu. Hani bir şeyden bahsediliyorsa o %100 gelecek, bir şey yapacak. Ki, bu da hikâyenin şeyini kaçırıyor bence biraz, o buğulu kısmını kaçırıyor. Çünkü yazar bir şeyden bedavaya bahsetmez, bir şeyden bahsediyorsa kesinlikle kullanacaktır. Bir katil varsa ya bizim ana karakter erkek gidecek, ya da kız gidecek, bu kadar basit, düz mantık. Ki, bu yüzden artık son zamanlarda daha çok absürt komedi serilerine yönelmeye başladım. Mushle olsun, Rooster Fighter olsun, One Punch Man olsun, güzel serilerdir bu arada, öneririm büyük ihtimalle okumuşsunuzdur ama. (evet, okuma fırsatım oldu hepsini şeklinde okuyucuya cevap veriliyor, 2. Sorunun cevabının bu kadar olup olmadığı soruluyor ve manga okuyucu bu kadar olduğunu belirtiyor)

Manga okuyucusu 7 bu soruya şöyle cevap vermiştir;

Ee, öncelikle aslında olumsuzlar daha az. Olumlular daha fazla. Önce olumsuzları söyleyeyim. Ee olumsuzlarda sadece, hani küçük yaştaki insanların manga okuması, bazı mangaları okuması pek tasvip edilemez çünkü çok şiddetli, çok şiddet var bazı mangalarda. Ee, +18 çok fazla, çok fazla Tanrı görselleri olabiliyor, her ne kadar siyah beyazda olsa orada o kanın olduğu belli olabiliyor. Ee, olumlu yönü ise, dediğim gibi hayal gücü çok geniş. Yani, ee hayal gücünü geliştiriyor bir kere ve ee düşünce tarzını değiştiriyor. Ee sana bir duygu katıyor, bazı animeler, şey animelerin aynı filmlerdeki gibi türleri olabiliyor, drama tarzında işte polisiye, işte aksiyon ve bunların hani ee, düşünce tarzını değiştirdiği mangalar bile olabiliyor. Ee o yüzden aslında bence olumlu yanları bunlar. Olumsuzları çok fazla yok. Sadece, küçük yaştaki insanların ee bazı mangalarını okumamasını tavsiye ediyorum, o kadar.

Manga okuyucusu 8 bu soruya şöyle cevap vermiştir;

Aa, öncelikle çizimine bakıyorum, çizer olarak. (gülüyor) Genelde o yüzden okuyorum, hani bana ilham olsun diye. Ee, bana ilham veriyorsa devam ediyorum. Hani karakterleri öğrenmek istiyorum başta. Sonra, hikaye kendi içinde tutarlıysa, ee hoşuma gidiyor, devam ediyorum. Bu şekilde. (Burada manga okuyucusu 8'e olumsuz düşünceler var mı diye tekrardan soruluyor ve manga okuyucusu 8 devam ediyor.) Olumsuz düşünceler genelde zaten, hani çizimini beğenmezsem direkt şey yapıyorum, bırakıyorum. (gülüyor) En başta oradan eleniyor yani.

Manga okuyucusu 9 bu soruya şöyle cevap vermiştir;

Ee, şimdi ona şöyle diyebilirim. Ee, olumlu düşüncesi daha çok, bu tabii ki hikâyeye bağlı. Yani şöyle söyleyeyim, böyle sende bilirsin, filler hikayeler, ne bileyim, boş, hani çıtır çerez dediğimiz hikayeleri okumak pek hoşuma gitmiyor açıkçası. Ama böyle işte ee, çizgisi sağlam, hikâyesi derin, bu tarz kalitede bir şey okuyunca öncelikle, sevdiğim bir şeyin bitmesi gibi böyle bitince üzülyorsun. Yani ben üzülyorum en azından. Ama şeyi de düşünüyorsun şimdi, hani bu hikâyede illa ki genel olarak iyi olsa da beğenmediğin yerler olabiliyor. İşte, özellikle bu manga, anime ee, kategorisinde genellikle finalleri hayal kırıklığına uğrattıyor insanları hikâye güzel olsa bile. Ona da kafa yoruyorsun. Acaba

hikâyede beğenmediğim yerleri nasıl değiştirebilirdim? Nasıl daha farklı bir son yazabilirdim? Gibi düşünceleri bence olumlu düşüncelere ekleyebiliriz.

Manga okuyucusu 10 bu soruya şöyle cevap vermiştir;

Ee, olumsuz düşünce olarak söylemem gerekirse ee, manga okurken manga karakterlerinin yaşamlarını çok içselleştirdiğim için ee, karakterlerin yaşadığı üzüntü, acı, hayal kırıklığı, ayrılık gibi olumsuz duyguları ee, kendi duygularımın gibi hissediyor ve günün çoğu kısmında bu olumsuz duygularla yaşıyorum. Ayrıca manga okumayı çok sevdiğim için zamanın nasıl geçtiğini anlayamadığım oluyor ve ayırmam gereken zamandan daha fazlasını ayırmış, vaktimi ayarsız kullanmış oluyorum. Bunlar beni olumsuz etkiliyor o yüzden. Aynı şekilde, karakterlerin sevinç, mutluluk, başarı, gurur gibi olumlu duyguları da gün boyunca üzerimde ee, geliştirici etkileri oluyor. Hikâyelerden kendi hayatım için destekleyici mesajlar çıkarıyor, çoğunu uygulamaya çalışıyorum.

**Tablo 3: Benzeşen ve ayrışan yönler 2**

<b>Benzeşen Yönler</b>	<b>Ayrışan Yönler</b>
Hikâyenin derinliğinin ve çizimlerin olumlu bulunması	Manga serisinin yarıda sonlanıp bir anda bitmesinin olumsuz olarak görülmesi ve bundan sadece manga okuyucusu 2(hemşire)'nin bahsetmesi
Başkarakteri kendi yerine koyup macera hissiyatı yaşama	Finallerin hayal kırıklığı oluşturması
Cesaret ve teşvik edici bulunması	-
+18 olayların küçük çocukları etkileme durumu	-
Kan, vahşet gibi öğelerin olması	-

İkinci soruya verilen cevaplar incelendiğinde okuyucuların ortak bir bakış açısıyla olumlu ve olumsuz yönlerden bahsettiği görülmüştür. Bu durum net bir şekilde okuyucuların benzeşen özelliklerinin fazla olduğunu ortaya çıkarmaktadır. Haliyle bu soruya verilen cevaplar neticesinde okuyucuların ayrışan yönleri çok azdır.

Okuyucuların verdiği cevaplarda olumlu yönlerden bahsetmek gerekirse bir mangadaki ana karakterin derin bir şekilde arka planının işlenmesi, neden, niçin gibi soruların daima arkasının doldurulması ve aynı şekilde yan karakterlere odaklanılıp onların hikâyesinin de uçsuz bucaksız bir şekilde incelenmesi manga okuyucularını olumlu yönden etkilemiştir. Ana karakterle birlikte bir maceraya çıkma şansı yakalayan manga okuyucuları, başkarakteri destekleyici pozisyonda kendisini bulmuş, hatta yer yer başkarakteri kendisinin yerine koyarak bir mangayı deneyimleyebilme fırsatı onlar açısından olumlu olduğu görülmüştür. Daha sonra ise mangaların okuyucuya ilham vermesi, kendi özel hayatlarında kullanabilecekleri birçok farklı

düşünceyi benimsetebilmesi de olumlu yönlerden biri olarak anlaşılmıştır. Olumsuz yönler ise, mangalar yer yer kan, cinayet, vahşet, şiddet gibi konuları işlemeyi sevmektedirler. Okuyucuların çoğuna göre bu durum küçük okuyucuları kötü yönde etkileyebilmektedir. Hatta zihnen bu tarz durumlara alışık olmayan bir manga okuyucusunu bile kötü yönde düşüncelere sevk edebildiği okuyucular tarafından belirtilmiştir.

Görüşmeler kapsamında üçüncü soru ise “ Mangalardaki çizim ve hikâyenin hayal gücünüzü, düşünce tarzınızı değiştirdiğini düşünüyor musunuz, düşünüyorsanız neden?” sorusudur. Manga okuyucularına sırayla bu soru sorulmuş ve cevap aranmıştır.

Manga okuyucusu 1 bu soruya şöyle cevap vermiştir;

Yani başında söyledim zaten, hani çünkü ee, aslında biz başka hayatların olaylara çözüm yaklaşım açılarını görüyoruz, objektif olarak ve hani bunu o karakterin gözünden deneyimliyoruz. Günümüze uyarladığımızda aynı şeylerin bir benzerini aslında bizde yaşıyoruz. O yüzden hani ben ilham verici olduğumu düşünüyorum çünkü hani bir sıkıntılı olduğunda veya bir şey olduğunda hani birinin anlatmasındansa hani daha farklı bir anlatımla daha pozitif bir anlatımla hani başka bir alternatifler sana gösteriyor, o yüzden mangayı seviyorum. Tasarım olarak hani insanların hayal gücünün kullanıldığı eşsiz bir alan olarak görüyorum, çünkü bir çizer olarak hani ee, insanlar diyorsun, okuyorsun hani ne kadar araştırma yaptıklarını fark ediyorsun, onların araştırmaları sana da şey veriyor ve sende araştırma yapmaya başlıyorsun, bir şeyler okumaya başlıyorsun. Bence bunlar önemli bir şey ve hani ilham veren etmenleri arttıran bir şey.

Manga okuyucusu 2 bu soruya şöyle cevap vermiştir;

Yani, ee şöyle evet etkiliyor ama bir roman okuduğumda kendi hayal dünyam ee kendi hayal dünyamda daha etkili, daha esnek. Bir roman okuduğumda daha esnek bir düşüncelere sahip olabilirken bir manga sadece gözümde canlandırıyor, yani mangakanın, manga yazarının gözünde canlandırılmış, onun gözünde canlandırılmış hali bana yansıyor. Yani bundan dolayı tabii ki onun düşünceleri ne hissettiği anca belli kalıplar üzerinde beni etkiliyor. Öte yandan tabii hayal gücümde canlandığı yapılar, güzel çizimler, onun yaptığı fiziksel savaşlar, karakterlerin auraları, bunların yansıtılması yani hikâyedeki karakterlerin tüm duygularının resmedilmesi ya gerçekten bazen bazı yazarların çok deli işler yaptığı görülüyor. Yani ben bu çok hoşuma giden bir olay, yani bir romanda sadece gözünde canlanıyor, kendi hayal gücün ütopyan ama burada daha farklı işler oluyor. Yani yepyeni bir evren keşfediyormuşum ve bunun cazibesi beni gerçekten çekiyor. Yani şöyle. Kimi zaman büyük orduları yöneten bir savaş çığırkanlığı yapan bir komutan, kimi zaman bir soylu bir ailede bürokrat, kimi zamanda böyle saçma sapan bir şekilde denize açılan bir kayıkla denize açılan bir tayfa toplayan bir karakter, karaktere bürünmem beni gerçekten etkiliyor yani bu esnek olmasa da o kalıplar beni çok etkiliyor. O savaşlar gerçekten beni etkiliyor. Ya bir de şu var, romanda genelde hayal gücü kullanıyorsun bilmem ne. Yani daha çok böyle bana yorucu geliyor, bazen. Bazen böyle yeni tatlarda keşfetmek istiyorsun. Burada hemen böyle okuyup yetişebildiğim için yani benim aslında okuyazar kişiliğimi de değiştirdi yani bu yönden, yani bu şekilde.

Manga okuyucusu 3 bu soruya şöyle cevap vermiştir;



Evet deđiřtirdiđini dűřünüyorum. Çünkü zaten çizimde de en başta karakterler ve çizimlerde kullandığın şekiller direkt yaş kitlesine aa, onun dışında konuya göre de deđişir. Hani korku temasındaki bir manga ile çocuklara hitap eden Doraemon mesela tarzları tamamen farklı. O yüzden hani ee, içerikleri takip eden kitlelere göre içeriğin çizim kalitesi, çizimleri, hikâyesi deđiřtiđi için haliyle okuyucunun hayal gücünü ve düşünce tarzını etkiliyor ki, okuyucu da daha çok bence kendi düşünce tarzı ve hayal gücüne uygun tarzlara yöneliyor. Mesela ben 11, atıyorum Shojo mangaları daha çok seviyorsam gidip de çođunlukla korku temalı içerikleri tatmam. Hani bu ikisinin de zaten çizim tarzları da farklı oluyor genelde. Bu şekilde olduđunu dűřünüyorum. Hikâyenin hayal gücü zaten ee, belki kitap kadar çok hayal gücünü geliřtirmeyebilir çünkü mangalarda hani karakteri kendimizin hayal etmesine çok fırsat vermiyorlar, çünkü çizilmiş karakterler çizilmiş mekânlar olduđu için ama yine de ufuk açabiliyor. Özellikle fantastik serilerde hani farklı mekânlar gösterip farklı şeyler böyle kafanda kuramayacađın belki anlatsa öyle düşünmeyeceđin şeyleri bazen çizer öyle bir yapıyor ki, diyorsun ki vayyy. Ufkum açıldı, ne kadar güzel yapmış falan. Yani evet, bu şekilde cevap verebilirim buna.

Manga okuyucusu 4 bu soruya şöyle cevap vermiştir;

Ee, benim düşünce tarzım çok deđiřti mangadan sonra. Ben normalde çizgi film izleyicisiyim. Amerikan comics izleyicisiyim. Normalde, birkaç yıl önce bu manga işine başladım. Ee, o dönem animelere bakışım farklıydı ve animeden mangaya geçtikten sonra bakışım daha farklılařtı, ee hani anime ve manga çok farklı. Ben manga okurken çizimlerin ya da çizerlerin ne anlatmak istediđini okurken anlıyorsun, hani çizer bazen insanı řaşırtıp senin kafanı açabiliyor. Ondan dolayı hayal gücünü geliřtiriyor bir yerde mantıken ama tabii daha insansı daha ee, ütöpik daha normal hayatta bahsedilen hikayelerde gerçek hayattan bir şeyler kattığını ve bir şeyler kazandırdığını hissettiriyor veya sorumluluk, yeni bir deneyim kazanıyorsun ve bundan mutluyum. Ama hani kaç yıl önceki anime, manga ile şuan ki anime, manga çok farklı. Hani ben cidden kafamın her dönem deđiřtiđini hissediyorum. Çünkü her dönem daha iyisini daha ee, arıyorsun. Bir yerden sonra konuların ne kadar normalleřtiđini ve manganın ne kadar ee, iyi çizilmiş ya da ne kadar kaliteli ya da konusu ne kadar ee, tamamlanmış bir eser olduđunu daha net anlıyorum.

Manga okuyucusu 5 bu soruya şöyle cevap vermiştir;

Ee, kesinlikle dűřünüyorum. Yani ee, çizim konusunda özellikle hani çok böyle mükemmel ayrıntılı bir çizim olmasa da ee, her çizerin kendine özgü, her manganın kendine özgü bir tarzı olması ve bunların farklı, farklı olması hoşuma gidiyor. Özellikle mesela bazı kişilerin çok basit bulduđu çizimleri ben o mangaya özgü bulduđum için ee, çok beđeniyorum. Hikâye olarak da ee, bazı hikayeler gerçekten (duraksar) bu benim aklıma gelmezdi, çok güzel yazılmış her şey çok güzel düşünölmüş diye düşündüğüm aa, hikayeler oluyor. Bunlara da baktığımda artık şey oluyorum, birazcık daha geniş üremeye başlıyor, hayal gücünüz düşünce tarzınız. Artık okuduđunuz diđer şeylerde ya da izlediđiniz diđer şeylerde böyle basit şeyleri daha çabuk ee, fark edebiliyorsunuz. Çünkü çok daha ee, genişletilmiş bir hayal gücünüz oluyor. Daha böyle repertuarınız genişliyormuş gibi bir şey oluyor. O yüzden ee, ben kesinlikle manga, farklı mangaları, farklı manga türlerini ve kişilerin farklı çizimlerini, hikâyelerini ve düşüncelerine ee, sahip olmak onları anlamak... İyi bir şey olduđunu dűřünüyorum. (Burada duraksanıyor manga okuyucusu 5'e devam edilip edilmeyeceđi soruluyor ve manga okuyucusu 5 cevaplarının bu kadar olduđunu belirtiyor. )

Manga okuyucusu 6 bu soruya şöyle cevap vermiştir;

Şimdi, düşünce tarzımdan başlamak istiyorum. Ee, biz daha çok batı kültürüne göre biraz kaymış şekilde olduđumuzu dűřünüyorum, yaşantı olarak ve mangaların bize daha çok dođu ve Asya kültüründen özellikler gösterdiđini dűřünüyorum. İşte mesela, tapınak ziyareti olsun, kendi kültüründen bir şeyler göstermeleri olsun, ee farklı kültürleri içimizde benimseyip bunları algılayabilmek, hoşumuza gitmesi aa ne deđişik bir kültürmüş, hmm bu bizdeki şeye benziyor gibi farklı düşünce tarzlarına girmemiz bence bu konuda olumlu etkilerden bir tanesi. Şayet genel kültür olarak da iyi bir etkisi var üzerimizde. Onun dışında

çizim ve hikâyenin hayal gücümüzü değiştirmesi konusunda da, önceden de bahsettiğim gibi yazarın özellikle anlatmak istediği şeyi direkt o çizimle vermesi bence bizim hayal gücümüze güzel bir etki yaratabilir ama kötü bir etki de yaratabilir. Çünkü, düz bir roman okuduğumuz zaman kendi kafamızda düşünerek o sahneyi hayal etmemiz bence bizim hayal gücümüze daha güzel bir şekilde etki yaratır. (Uzun bir bekleme) Hmm, düşüncelerim bu kadar.

Manga okuyucusu 7 bu soruya şöyle cevap vermiştir;

Ya, tabii ki de değiştirdiğini düşünüyorum. Çünkü mangalarda ee, aslında bu manga, anime serileri biraz birbirine benziyor. Ben hem manga okuyorum, hem de anime izliyorum. Ee ikisi üzerinden de pay biçersek, tabii ki de düşünce tarzlarını değiştiriyor. Yani, mesela genellikle mangalarda ve animelerde şunu çok görüyoruz. Ee, hayata başarısız bir şekilde başlayıp işin sonunda çok başarılı olmuş insanlar görüyoruz. Evet, böyle günümüzde filmlerde, diziler tarzı şeyler de var ama ee, mangalar, animelerde dediğim gibi az önce de dediğim gibi hayal gücünüz çok sınırsız olduğu için ee, sizi yolun sonunda bir başarıya götüreceği ee götüreceği tarzda hikâyeler oluyor ve bu insanı çok gerçekten heyecanlandırıyor ve bunu acaba biz de böyle başarabilir miyiz diye insan düşünmüyor değil, düşünüyor. Ee, duygusal olsun, ee, işte her türlü düşünceleri sana manga katabiliyor. Mangalar bence çok hayal gücü çok geniş olduğu için, her türlü kitleye her türlü insana hitap edebiliyor. Bu yönden evet, etkiliyor yani.

Manga okuyucusu 8 bu soruya şöyle cevap vermiştir;

Hmm, yani genelde bakarken panellemelerine falan bakıyorum. Eğer o konudaysa evet, çünkü hani mangaka burada bu konuyu ele alırken işte hikâyeyi panelleri nasıl uyarlamış, işte ee, belli bir duyguyu nasıl yansıtmış gibisinden bakıyorum, düşünce tarzımı o yönden değiştiriyor. Onun dışında çok böyle, yani okurken eğleniyorum. (Burada duraksanıyor ve hikâye hakkında düşünceleri tekrar soruluyor, devam ediliyor.) Hikâye hakkında, hikâye daha böyle ee, o dünyanın konseptini hoşuma giderse, bana ilham olursa, çünkü çok klasik şeyleri sevmiyorum açıkcası. Ama eğer klasik olacaksa da hani ee hani içinde böyle belli, tutarlı şeyleri olan veya hani klasik konseptin içinde farklı bir gereği yorumlanacaksa o şekilde hoşuma gidiyor. Mesela atıyorum, vampirli bir hikâyedir, hani klasiktir bir vampir ama onu nasıl işleyeceğine de bağlıdır ya, belki o zaman o şekilde bana ilham verebiliyor.

Manga okuyucusu 9 bu soruya şöyle cevap vermiştir;

Ee, kesinlikle değiştiriyor, özellikle hayal gücünü. Belki düşünce tarzını değiştirmez ama hayal gücünü kesinlikle değiştirir. Bu da şöyle aslında, bununda ikinci soruya biraz bağlarsak hem olumlu hem olumsuz yanları var. Yani şöyle mesela normal bir kitap okuduğunu düşün, düz bir kitap, bir roman vs. yani bu kitabı okuduğun zaman okuduğun şey senin hayal ürünün olarak ortaya çıkan şey. Yani sen, aynı kitabı okusak seninle sen farklı bir şey hayal edersin, ben farklı bir şey hayal ederim. Çünkü oradaki betimlemeler senin ee, büyüme tarzına, çevrene, yaşına etki ederek gözüne daha farklı canlanır. Betimlemeleri daha farklı yorumlarsın ama şimdi mangaya geçerse mangada senin önüne sunulmuş hazır bir çizim var. Sen bu çizimi okuyorsun, aslında çizerin dünyasını izliyorsun bir yandan. Şimdi gördüğün bir şeyi hayal etmene gerek kalmıyor tabii ki, çünkü görüyorsun. Orada bir canavar varsa canavar tasviri oluyor, karakter varsa bizim karakterimiz bu. Yani bunu sen farklı görmüyorsun, ben farklı görmüyorum. Burada hayal gücümüzü arttıran şey, bence işin hikâye tarafı, yazar tarafı olabilir. Çünkü ee, okuduğumuz şey bizim duygularımızı tetikler. Yine ikinci soruya benzer olarak hani senin yaşadığın hayat benim yaşadığım hayat birbirinden farklı olacağı için okuduğumuzdaki hissettiğimiz şeyler birbirinden farklı olabilir. Yani işte mangada hani kitabın tam tersi, senin gördüğün dünyayı aynı şekilde izliyoruz ama hikâye mesela derin bir hikaye olduğunu düşünelim, biraz felsefik olsun, biraz duygusal olsun. Senin hissettiğin başka bir ee, şey olur, duygu olur. Benim hissettiğim farklı bir duygu olur. Ama aynı şeyi görürüz. Yani o yüzden ee, şöyle olabilir mesela çizerin sunduğu hazır dünyada sen nasıl bir hikâye yazabilirdin? O hikâye, öyle bir dünya var sonuçta. Bunu gördük, okuduk beraber, baktık. Ama sen bu

dünyada nasıl bir hikâye yazabilirdin? Senin hayal gücünü bence bu şekilde geliştirebilir. Yani bir yazarın daha çok ilgisini çeker diye düşünüyorum, manga okurken hayal gücü kısmı.

Manga okuyucusu 10 bu soruya şöyle cevap vermiştir;

Ee, evet düşünüyorum çünkü her hikâye farklı bir hayat, farklı bir bakış açısı ile okuyucuya çok yönlü düşünce yapısı sunuyor bana göre. Çizimlerin karakteristik özelliği hikâyenin konusuna ve kahramanların duygu düşünce yapısına göre değişiklik göstermesi, bazı durumların görselleri karşılığını nasıl olacağını okuyucuya aktarması çok açıklayıcı oluyor. Görsel, fiziksel ya da sağlıklı her şeyi okuyucuya geçiriyorlar. Mangadaki kahramanın kendi hikâyesinde yaşadığı olaylara verdiği tepkilere bakarak da, kendi hayatımda verdiğim bazı kararlarda, düşüncelerde değişiklik yaptığımı söyleyebilirim. Bu yüzden hayatımı etkiliyor benim, bu kadar.

**Tablo 4: Benzeşen ve ayrışan yönler 3**

<b>Benzeşen Yönler</b>	<b>Ayrışan Yönler</b>
Genel olarak çizimlerin ve hikâyenin düşünce tarzını değiştirdiğinin düşünülmesi	Manga okuyucusu 9 (grafik tasarımcı, editör) düşünce tarzını değiştirmedini ama hayal gücünün değiştirdiğini ifade etmiştir
İşlenen hikâyelerin insanlara ilham verip motive etmesi	Manga okuyucusu 6 (öğrenci) ise farklı düşünce tarzlarına girilmesini olumlu bulmaktadır ama roman ve manga karşılaştırması yaparak romanlarda çizerlerin değil direkt kendi hayal gücü kullanımının daha iyi olduğundan bahsetmiştir
Çizimlerin hayal gücünü fazlasıyla geliştirdiğinin söylenmesi	-
Manga ve romanların karşılaştırılıp hikâye, hayal gücü açısından yorumlanması	-
Karakterlerin yaşadığı olaylardan motive edici durumlar çıkarılması	-

Üçüncü soruya verilen cevaplarda incelendiğinde mangalardaki hayal gücü, okuyucu tarafından aşırı ilgi çekici bulunmuştur. Hatta bazıları romanlarla karşılaştırmalar yapmış, romanlarda dahi görmedikleri hikâyeleri mangalarda görüp deneyimlediklerinde tam anlamıyla manganın büyüüne kapıldıkları görülmüştür. Ancak bazı manga okuyucuları manganın direkt mangakanın çizimleri olarak anlatıldığı için hayal gücünden ziyade düşünce tarzını değiştirdiğini belirtmişlerdir ve aslında hayal gücü mangada hikâyeden beslenmiştir gibi düşünceleri bulunmaktadır. Bu duruma göre manga okuyucularının bir kısmı da direkt hikâyenin atmosferini ilgi

çekici bulduđu için okumaktadır. Karakterlerin yüz ifadeleri, panel kullanma tekniđi, çizimlerin güzelliđi de manga okuyucuları tarafından ilgi çekici bulunmuş ve düşünce tarzlarını deđiştirdiđi görölmüşür.

## SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırma kapsamında Türk manga okuyucuları ile görüşmeler yapılmıştır. Bu görüşmeler neticesinde Türk manga okuyucularının sorulan sorulara karşılık cevapları dinlenmiştir. Bu cevaplar neticesinde Türk manga okuyucularının birbirinden bağımsız bir şekilde farklı nedenlerle manga okudukları sonucuna varılmıştır. Bu sonuçtan sebeple Türk manga okuyucularının gerçekten mangaları sevdiğini, manga okurken ufuklarının açıldığı, sınırsız hayal gücünün mangalarda kullanılıp Türk okuyucuları tarafından beğenildiği, çizilen görsellerin ve kullanılan panel tekniklerinin de aynı şekilde fazlasıyla ilgi çekici bulunduğu gibi sonuçlar ortaya çıkmaktadır. Türk manga okuyucuları mangaları okurken kimi zaman kendilerini başkarakterin yerine koyup maceradan maceraya koşarken hayal ettikleri görülmüştür. Kimi zamanda gerçek dünyadan sıkılmışlar ve ardından manga dünyasını çıkış noktası görüp saatlerce vakit geçirdikleri bir kültür etkinliği olarak benimsedikleri ve kimi zamanda mangakalar tarafından çizilen çizimlerde kayboldukları, bununla birlikte kendileri için harika farklı bir evren keşfetmiş oldukları gibi sonuçlarda dikkat çekici bir şekilde ortaya çıkmıştır. Bu sebepler her bir Türk manga okuyucusunun mangalara farklı pencerelerden baktıkları sonucunu ortaya çıkarmıştır.

Araştırma bağlamında yapılan görüşmelere bakıldığında gelecekte Türkiye’de manga sektörünün daha da gelişip büyüyeceğini söylemek kesinlikle yanlış olmamaktadır. Okuyucuların sayısı git gide daha da artacak ve okuyucuların manga kültürüne daha fazla ilgi göstereceği düşünülmektedir. Bu sebeplerle manga kültürü Türk okuyucuları üzerinde çok büyük bir etki bırakmış ve gelecekte de bu etkinin devam edeceği sonucuna varılmıştır.

Öneriler olarak ise; araştırma kapsamında yapılan görüşmeler neticesinde, elde edilmiş bulgular göz önüne alındığında araştırmacılar için yardımcı olacağı düşünülen araştırma başlıkları aşağıda belirtilmiştir.

- Manga ve Anime çizimleri üzerine detaylı bir araştırma yapılabilir.
- Manga’daki hikâyelerin derinliği incelenip bunun üzerine çalışmalar yapılabilir.
- Anime dünyasının teknikleri üzerine araştırmalar yapıp, anime stüdyoları üzerinde çalışmalar yapılabilir.

## KAYNAKÇA

afe.easia.columbia.edu, (2024) *Commodore Perry and Japan (1853-1854)* afe.easia.columbia.edu:

[http://afe.easia.columbia.edu/special/japan\\_1750\\_perry.htm](http://afe.easia.columbia.edu/special/japan_1750_perry.htm) adresinden alındı

Aoki, D. (2019, 03 08). *Why are there so many sound effects in manga?*

Animenewsnetwork:

<https://www.animenewsnetwork.com/answerman/2019-03-08/144348> adresinden alındı

Aoki, D. (2019, 14 10). *Early Origins of Japanese Comics* Liveabout:

<https://www.liveabout.com/early-origins-of-japanese-comics-2282750> adresinden alındı

Aoyama, Tomoko, et al. (2010). "Shōjo Manga: Past, Present, and Future— An Introduction." In *U.S.-Japan Women's Journal*, 38, 3–11.

Artsandculture, (2020 06) *遊びの天才 横山隆一の世界* Çev: *Oyun Dehası Ryuichi Yokoyama'nın dünyası* Artsandculture:

<https://artsandculture.google.com/story/dwUBzwr4RPQsIQ?hl=ja> adresinden alındı

Berndt, Jaqueline. (2008). Considering manga discourse: Location, ambiguity, historicity. In *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Edited by Mark MacWilliams. Armonk: M. E. Sharpe, pp. 295–310.

Brenner, Robin E. (2007) *Understanding Manga and Anime*. Libraries Unlimited.

Bookbang, (2017, 07 30) *長編マンガの先駆者たち 小野耕世 著* Çev: *Kosei Ono'dan uzun biçimli manganın öncüleri* Bookbang:

<https://www.bookbang.jp/review/article/535974> adresinden alındı

Brienza, C. (2011). Manga is for Girls: American Publishing Houses and the Localization of Japanese Comic Books. *Logos*, 22(4), pp. 41-51.

Britishmuseum. (2018 05 12) *Modern manga is a global phenomenon, but its roots stretch back further than you might imagine. Ryōko Matsuba and Alfred Haft introduce the history of the genre in 12 key works.* Britishmuseum: <https://www.britishmuseum.org/blog/manga-brief-history-12-works> adresinden alındı

Camara, Sergi, and Duran, Vanessa. (2007). *Art of Drawing Manga*. Sterling Publishing Co., Inc.

Corp-toei, (2021, 05 09) *Toei animation makes special announcement of new dragon ball super movie in Corp-toei:* <https://corp.toei-anim.co.jp/en/press/press-6953497287618550869.html> adresinden alındı

Creswell, J. W. (2020). *Nitel araştırma yöntemleri. Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni.* Ankara: Siyasal Yayıncılık.

Duran, C. Y. (2024). *Türkiye’de Manga, Anime, K-Drama ve K-Pop: Toplumsal Etki ve Hayranların Deneyimleri.* *Journal of Migration and Political Studies*, 2(1), 61-82.

Gravett, P. (2004). *Manga: sixty years of Japanese comics.* New York: Harper Collins.

Gravett, P. (2005). *Manga: sixty years of Japanese comics.* Helsinki: Otava.

Hmt.u-toyama, (2024). *マンガの歴史 Çev: Manganın Tarihçesi* Hmt.u-toyama: <https://www.hmt.u-toyama.ac.jp/socio/lab/sotsuron/97/kato/2-rekish.html> adresinden alındı

Horyuji, (2024). *ほうりゅうじ Çev: Horyuji Tapınağı* Horyuji: <http://www.horyuji.or.jp/> adresinden alındı

Hokusaikan, (2024). *小布施と北斎 Çev: Obuse ve Hokusai* Hokusaiken: <https://hokusai-kan.com/obuse-and-hokusai/> adresinden alındı

Izawa, E. (2005, 01 07). *What are manga and anime?* Izawa: <https://www.mit.edu/~rei/Expl.html> adresinden alındı

Jmpa, (2024, 10 12). *週刊少年ジャンプ Çev: Haftalık Shonen Jump* Jmpa: <https://www.j-magazine.or.jp/user/printed2/index> adresinden alındı

Kaya, İ. F., Tokcan, H., & Çam, E. (2023). ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN GELENEKSEL ÇİZGİ ROMAN VE MANGA TÜRÜ ÇİZGİ ROMANA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ. *Mustafa Kemal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(11), 102-112. <https://doi.org/10.56677/mkuefder.1321280>

Keiichi Suyama, (1968). *100 Years of Japanese Manga: From Western Punch to Science Fiction*, Haga Publishing.

Kılıç, (2024). *Lise Düzeyi Öğrencilerinin Popüler Kültüre Yönelik Görüşleri ve Görsel Sanatlar Çalışmalarına Yansıması: Manga ve Anime Örneği*. (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara). 3 Mayıs 2024 tarihinde [https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/TezGoster?key=cr4SkWLaRMhkDRBjqthpsWAmJrrjMNoH1as-HyKyztQERVW9\\_v5xD0mi6c-4nSUK](https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/TezGoster?key=cr4SkWLaRMhkDRBjqthpsWAmJrrjMNoH1as-HyKyztQERVW9_v5xD0mi6c-4nSUK) adresinden alındı

Kılıç, Küpeli, (2023). *Lise Düzeyi Öğrencilerinin Manga ve Anime Bağlamında Popüler Kültüre Yönelik Görüşleri*, *Ihlara Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 97-116. 3 Mayıs 2024 tarihinde <http://thead.aksaray.edu.tr/tr/download/article-file/3461584> adresinden alındı

Kobayashi, Tadashi. (1988). “Ukiyoe”. Kotobank. *Nippon Encyclopedia (Nipponica)*.

Komikşeyler, (2024) *Arama sonuçları: “beyblade” Komikşeyler*: [https://komikseyler.com.tr/?s=beyblade&post\\_type=product](https://komikseyler.com.tr/?s=beyblade&post_type=product) adresinden alındı

Lightboat, (2021 05 31).

*昔の日本漫画の歴史や魅力を徹底解説！今人気の漫画もご紹介* Çev: *Eski Japon mangalarının tarihine ve çekiciliğine derinlemesine bir bakış!* Ayrıca günümüzün en popüler mangalarından bazılarını tanıtmaya Lightboat:

<https://lightboat.lightworks.co.jp/article/old-manga-history> adresinden alındı

Mangafull, (2018 07 13).

**【まんがの歴史】** *日本まんがの誕生～平成までを時代・年代ごとにまとめてみた！* Çev: *Manga tarihi: Japon mangasının doğuşundan Heisei dönemine kadar, dönem* Mangafull: <https://mangafull.jp/manga-history> adresinden alındı

McCarthy, H. (2014). *A brief history of manga*.



Metmuseum, (2019 10 05) *Standing Courtesan* Metmuseum:

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/705075> adresinden alındı

Mita,hyoron, (2023 10) 北沢楽天 Çev:Rakuten Kitazawa Mita,hyoron:

[https://www.mita-hyoron.keio.ac.jp/around-yukichi-fukuzawa/202310-1\\_2.html](https://www.mita-hyoron.keio.ac.jp/around-yukichi-fukuzawa/202310-1_2.html)

adresinden alındı

Mizuno, Ryotaro. (1991). *Manga Bunka No Uchimaku* [The Inside of Manga Culture].

Tokyo: Kawade Shobo Shinsha.

Narinari, (2005, 04 05).

浦沢直樹原作の「MONSTER」がハリウッドで実写映画化。コ〇助: Çev: Naoki Urasawa'nın MONSTER'ı Hollywood'da canlı aksiyon filmine dönüştürülüyor

Narinari:

<https://www.narinari.com/Nd/2005044270.html> adresinden alındı

News.cctv (2009, 01 04) 日本画家制造开国大典巨型宫灯 穿解放军军装 Çev:

Japon bir sanatçı Ulusal Açılış Töreni için üniforma giyerek dev bir fener yaptı.

News.cctv:

<https://news.cctv.com/military/20090401/106996.shtml> adresinden alındı

Oricon, (2008, 19 07). 『ドラゴンボール』新作

少年ジャンプ40周年イベントで上映 Çev: Yeni Dragon Ball filmleri Shonen Jump'ın 40. yıldönümü etkinliklerinde gösterildi. Oricon:

<https://www.oricon.co.jp/news/56478/full/> adresinden alındı

Oricon, (2012, 09 24).

人気少女漫画『会長はメイド様!』のイケメンキャラ“碓氷拓海”の実写イメー

ジボーイ・コンテスト開催 Çev: Popüler shoujo manga 'Kaichou wa Maid-

sama!'nın yakışıklı karakteri "Takumi Usui"nin gerçek hayattaki görüntüsünü

canlandırarak kişiyi bulmak için bir yarışma düzenleniyor Oricon:

<https://www.oricon.co.jp/news/2017053/full/> adresinden alındı

Parlak, (2019, 07 23). *Manga kültürüne bir giriş denemesi* Edebiyathaber:

<https://www.edebiyathaber.net/manga-kulturune-bir-giris-denemesi-serkan-parlak/#:~:text=T%C3%BCrkiye'deki%20ilk%20manga%2C%20%C4%B0thaki,olarak%2C%20sadece%20be%C5%9F%20cilt%20yay%C4%B1nland%C4%B1>

Adresinden alındı

Parlak. (2019) *Japon Manga ve Anime Sanatının Cosplay Yansımaları*. (Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi, İstanbul). 3 Mayıs 2024 tarihinde

[https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/TezGoster?key=jNRDC1RLfVd4\\_T7x7ZXm mYMkZU5UnGTfNNCZWjH0yt-KOGDANvYBqdkmbmC5qZI9](https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/TezGoster?key=jNRDC1RLfVd4_T7x7ZXm mYMkZU5UnGTfNNCZWjH0yt-KOGDANvYBqdkmbmC5qZI9) adresinden alındı

Pathak, V., Jena, B. Ve Kalra, S. (2013). Qualitative research. Perspectives in Clinical Research, 4(3), 192.

Patten, F. (1984). Mangamania! The comics journal 8 (94), 44–55.

Power, N. (2009). God of comics. Osamu Tezuka and the creation of post-world war II manga. Mississippi: University press of Mississippi.

Prough, J. (2011). Straight From The Heart: Gender, Intimacy, and the Cultural Production of Shoujo Manga. University of Hawaii Press: Hawaii.

Primes, (2023, 01 25).

日本のマンガ史を語るうえで欠かせない『正チャンの冒険』が連載開始から100周年！ 永く愛される作品を次代につなぐ記念書籍をviviON

THOTHが発売します！ Çev: Japon manga tarihinden bahsederken göz ardı edilemeyecek 'Shochan no Boken' serisinin başlangıcının 100. yılı! Uzun süredir sevilen bu eseri yeni nesillere aktarmak için, anısına hazırlanan özel kitabı viviON THOTH satışa sunuyor! Primes:

<https://primes.jp/main/html/rd/p/000000114.000089066.html> adresinden alındı

Schodt, F. (1986). Manga! Manga! World of Japanese comics. Revised edition. London: Kodansha.

Schodt, F. L. (1996). Dreamland Japan: writings on modern manga. Berkeley: Stone Bridge Press.

Seinan-gu, (2004). 手塚治虫と赤本 Çev: Osamu Tezuka ve Kırmızı Kitap Seinan-gu:

[http://www.seinan-gu.ac.jp/kokubun/report\\_2004/manga.html](http://www.seinan-gu.ac.jp/kokubun/report_2004/manga.html) adresinden alındı

Sashima, Hinako (2021 03 04).

オタクとは？ヲタクとは？あなたはどっち？オタクの歴史を徹底解説！！

Çev: Otaku nedir? Wotaku nedir? Siz hangisisiniz? Otaku'nun tarihini kapsamlı bir

şekilde açıklıyoruz!! Wantedly:

[https://www.wantedly.com/companies/company\\_8365066/post\\_articles/312659](https://www.wantedly.com/companies/company_8365066/post_articles/312659)

adresinden alındı

(Sho, 2021, 10 31). 意外と知らない漫画の歴史!

“変人”らが築いた文化がいつしか「大衆の楽しみ」へ Çev: Pek bilinmeyen manga tarihi! "Tuhaf" insanların oluşturduğu kültür, bir zamanlar nasıl "halkın eğlencesi" haline geldi? Fumufumunews:

<https://fumufumunews.jp/articles/-/22129?page=3> adresinden alındı

(Shogakukan, 2023, 05 09).

田村由美原作の大人気ドラマ『ミステリと言う勿れ』待望の映画化決定! Çev: büyük popüler dizi 'Gizemli Değil' beklenen film uyarlaması için onaylandı!

Shogakukan:

<https://adpocket.shogakukan.co.jp/adnews/5843/> adresinden alındı

Shueisha, (2022, 05 03) 『ONE PIECE』発行部数5億1000万部突破!

「少年ジャンプ+」から、ヒット作続々! Çev: ONE PIECE” tirajı 510 milyon kopyayı aştı! Shonen Jump+'dan bir dizi hit başlık! Shueisha:

<https://www.shueisha.co.jp/history/detail/2022.html> adresinden alındı

Strusiewicz, J. C, (2022, 05 18) Doraemon became a cultural icon by mastering every genre polygon

<https://www.polygon.com/entertainment/23053440/doraemon-history-manga-anime-cartoon-genre> adresinden alındı

Taş Alicenap, Ç. (2014). Yerelden Evrensele Japon Anime ve Manga Sanatı. Sanat Ve Tasarım Dergisi, 7(7), 31-60. <https://doi.org/10.20488/austd.97233>

Toukenworld, (2024). 浮世絵師「葛飾北斎」の生涯／ホームメイト Çev: Ukiyo-e sanatçısı Katsushika Hokusai'nin hayatı Toukenworld:

<https://www.touken-world-ukiyo-e.jp/ukiyo-e-artist/katsushika-hokusai/> adresinden alındı

Tpsj, (2015). Choju-Giga <http://int.physiology.jp/en/choju-giga/> adresinden alındı

Tulips.tsukuba, (2024 06 04) トバエ Çev: Kara Sinek Tulips.tsukuba:  
<https://www.tulips.tsukuba.ac.jp/jart/nenpu/8tbe001.html> adresinden alındı

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2018). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri.  
Ankara:Seçkin Yayıncılık.

Yoshida, Leiji. (1962). "Ukiyoe Nyumon (Introduction to Ukiyoe )," Ryokuen  
Shobo,September 20, 1962.

Zaidan, T. (2024 17 03) 日本漫画会  
最近三十年史図絵 (たましん歴史・美術館／国立) Çev: Japon Manga Derneği  
Son 30 Yılın Tarihi Resimleri TamashinMuseum:  
<https://www.tamashinmuseum.org/post/> adresinden alındı

### Şekil Kaynakça

**Şekil 1:** 27 Mart 2024 tarihinde <https://www.horyuji.or.jp/garan/> adresinden alındı.

**Şekil 2:** 16 Mart 2024 tarihinde <http://int.physiology.jp/en/choju-giga/> adresinden alındı.

**Şekil 3:** 5 Nisan 2024 tarihinde  
[https://www.viewingjapaneseprints.net/pics/ukiyo/moronobu\\_c1690\\_bijin\\_340w.jpg](https://www.viewingjapaneseprints.net/pics/ukiyo/moronobu_c1690_bijin_340w.jpg)  
adresinden alındı.

**Şekil 4:** 5 Nisan 2024 tarihinde <https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/246760>  
adresinden alındı.

**Şekil 5:** 5 Nisan 2024 tarihinde  
<https://collectionapi.metmuseum.org/api/collection/v1/iiif/436140/1913955/main-image>  
adresinden alındı.

**Şekil 6:** 5 Nisan 2024 tarihinde <https://graphicarts.princeton.edu/wp-content/uploads/sites/158/2014/10/japan-punch4-500x631.jpg> adresinden alındı.

**Şekil 7:** 6 Nisan 2024 tarihinde  
[https://www.japanpitt.pitt.edu/sites/default/files/university\\_of\\_pittsburgh\\_japan\\_module\\_tagosaku\\_to\\_mokube\\_no\\_tokyo\\_kenbutsu\\_tagosaku\\_and\\_mokube\\_go\\_sightseeing\\_in\\_tokyo\\_1902\\_0.jpg](https://www.japanpitt.pitt.edu/sites/default/files/university_of_pittsburgh_japan_module_tagosaku_to_mokube_no_tokyo_kenbutsu_tagosaku_and_mokube_go_sightseeing_in_tokyo_1902_0.jpg) adresinden alındı.

**Şekil 8:** 7 Nisan 2024 tarihinde  
[https://www.asahi.com/articles/photo/AS20190514002613.html?iref=sp\\_photo\\_gallery\\_prev](https://www.asahi.com/articles/photo/AS20190514002613.html?iref=sp_photo_gallery_prev) adresinden alındı.

**Şekil 9:** 7 Nisan 2024 tarihinde

[https://prcdn.freetls.fastly.net/release\\_image/89066/114/89066-114-f3f6a7d004e4ad5ddbba1a008239166-800x198.jpg?format=jpeg&auto=webp&quality=85&width=1950&height=1350&fit=bounds](https://prcdn.freetls.fastly.net/release_image/89066/114/89066-114-f3f6a7d004e4ad5ddbba1a008239166-800x198.jpg?format=jpeg&auto=webp&quality=85&width=1950&height=1350&fit=bounds) adresinden alındı.

**Şekil 10:** 8 Nisan 2024 tarihinde [https://img20.shop-](https://img20.shop-pro.jp/PA01320/019/product/122831912.jpg?cmsp_timestamp=20170926202329)

[pro.jp/PA01320/019/product/122831912.jpg?cmsp\\_timestamp=20170926202329](https://img20.shop-pro.jp/PA01320/019/product/122831912.jpg?cmsp_timestamp=20170926202329) adresinden alındı.

**Şekil 11:** 9 Nisan 2024 tarihinde [https://tezukainenglish.com/wp/wp-](https://tezukainenglish.com/wp/wp-content/uploads/2013/12/astroboy-manga01-200x300.jpg)

[content/uploads/2013/12/astroboy-manga01-200x300.jpg](https://tezukainenglish.com/wp/wp-content/uploads/2013/12/astroboy-manga01-200x300.jpg) adresinden alındı.

**Şekil 12:** 12 Nisan 2024 tarihinde [https://www.stib.jp/saitamacity-visitorguide/wp-](https://www.stib.jp/saitamacity-visitorguide/wp-saitama/wp-content/uploads/2020/02/cartoonartmuseum_2.jpg)

[saitama/wp-content/uploads/2020/02/cartoonartmuseum\\_2.jpg](https://www.stib.jp/saitamacity-visitorguide/wp-saitama/wp-content/uploads/2020/02/cartoonartmuseum_2.jpg) adresinden alındı.

**Şekil 13:** 10 Nisan 2024 tarihinde

<https://www.shogakukan.co.jp/pr/tencomi/doraemon/> adresinden alındı.

**Şekil 14:** 13 Nisan 2024 tarihinde

<https://cdn.kodansha.us/statics/comics/2020/12/9781935429005.jpg?f=webp&w=405> adresinden alındı.

**Şekil 15:** 14 Nisan 2024 tarihinde

[https://youngjump.jp/kingdom/comics/images/kingdom\\_01.jpg](https://youngjump.jp/kingdom/comics/images/kingdom_01.jpg) adresinden alındı.

**Şekil 16:** 17 Nisan 2024 tarihinde

[https://cv.bkmkn.kodansha.co.jp/9784061766297/9784061766297\\_w.jpg](https://cv.bkmkn.kodansha.co.jp/9784061766297/9784061766297_w.jpg) adresinden alındı.

**Şekil 17:** 20 Nisan 2024 tarihinde

<https://ideacdn.net/shop/cd/03/myassets/products/179/haikyu-1-kapak.jpg?revision=1697143329> adresinden alındı.

**Şekil 18:** 20 Nisan 2024 tarihinde [https://dukkun.marmaracizgi.com.tr/komi-cilt-1-](https://dukkun.marmaracizgi.com.tr/komi-cilt-1-komi-konusmaktan-korkuyor-marmara-cizgi-1047-51-O.jpg)

[komi-konusmaktan-korkuyor-marmara-cizgi-1047-51-O.jpg](https://dukkun.marmaracizgi.com.tr/komi-cilt-1-komi-konusmaktan-korkuyor-marmara-cizgi-1047-51-O.jpg) adresinden alındı.

**Şekil 19:** 25 Nisan 2024 tarihinde [https://www.arkadas.com.tr/shaman-king-01-cizgi-](https://www.arkadas.com.tr/shaman-king-01-cizgi-roman-akilcelen-kitaplar-hiroyuki-takei-3797660-86-B.jpg)

[roman-akilcelen-kitaplar-hiroyuki-takei-3797660-86-B.jpg](https://www.arkadas.com.tr/shaman-king-01-cizgi-roman-akilcelen-kitaplar-hiroyuki-takei-3797660-86-B.jpg) adresinden alındı.

**Şekil 20:** 25 Nisan 2024 tarihinde [https://dukkun.marmaracizgi.com.tr/kahramanin-](https://dukkun.marmaracizgi.com.tr/kahramanin-trajedisi-cilt-1-kahramanin-trajedisi-marmara-cizgi-1316-67-B.jpg)

[trajedisi-cilt-1-kahramanin-trajedisi-marmara-cizgi-1316-67-B.jpg](https://dukkun.marmaracizgi.com.tr/kahramanin-trajedisi-cilt-1-kahramanin-trajedisi-marmara-cizgi-1316-67-B.jpg) adresinden alındı.

**Şekil 21:** 15 Mart 2024 tarihinde <https://urasunday.com/title/55/4225> adresinden

alındı.

**Şekil 22:** Kei K. (2023) Trace. İstanbul: AthicaBooks Yayınları

**Şekil 23:** 25 Nisan 2024 tarihinde

[https://www.shonenjump.com/j/comics/\\_comicimage/onepiece001.jpg](https://www.shonenjump.com/j/comics/_comicimage/onepiece001.jpg) adresinden alındı.

**Şekil 24:** 25 Nisan 2024 tarihinde [https://zebrack-](https://zebrack-comic.shueisha.co.jp/title/59/volume/1716/viewer?target=trial)

[comic.shueisha.co.jp/title/59/volume/1716/viewer?target=trial](https://zebrack-comic.shueisha.co.jp/title/59/volume/1716/viewer?target=trial) adresinden alındı.

**Şekil 25:** 25 Nisan 2024 tarihinde [https://zebrack-](https://zebrack-comic.shueisha.co.jp/title/59/volume/1716/viewer?target=trial)

[comic.shueisha.co.jp/title/59/volume/1716/viewer?target=trial](https://zebrack-comic.shueisha.co.jp/title/59/volume/1716/viewer?target=trial) adresinden alındı.

**Şekil 26:** 25 Nisan 2024 tarihinde [https://zebrack-](https://zebrack-comic.shueisha.co.jp/title/59/volume/1716/viewer?target=trial)

[comic.shueisha.co.jp/title/59/volume/1716/viewer?target=trial](https://zebrack-comic.shueisha.co.jp/title/59/volume/1716/viewer?target=trial) adresinden alındı.

**Şekil 27:** 25 Nisan 2024 tarihinde

[https://www.shonenjump.com/j/comics/\\_comicimage/onepiece032.jpg](https://www.shonenjump.com/j/comics/_comicimage/onepiece032.jpg) adresinden alındı.

**Şekil 28:** 25 Mart 2024 tarihinde

[https://www.cmoa.jp/bib/speedreader/?cid=0202000457\\_jp\\_0001&u0=0&u1=0&u3=1&rurl=https%3A%2F%2Fwww.cmoa.jp%2Freeserial%2Ftitle%2F202000457%2F](https://www.cmoa.jp/bib/speedreader/?cid=0202000457_jp_0001&u0=0&u1=0&u3=1&rurl=https%3A%2F%2Fwww.cmoa.jp%2Freeserial%2Ftitle%2F202000457%2F) adresinden alındı.

**Şekil 29:** 25 Mart 2024 tarihinde

[https://www.cmoa.jp/bib/speedreader/?cid=0202000457\\_jp\\_0001&u0=0&u1=0&u3=1&rurl=https%3A%2F%2Fwww.cmoa.jp%2Freeserial%2Ftitle%2F202000457%2F](https://www.cmoa.jp/bib/speedreader/?cid=0202000457_jp_0001&u0=0&u1=0&u3=1&rurl=https%3A%2F%2Fwww.cmoa.jp%2Freeserial%2Ftitle%2F202000457%2F) adresinden alındı.

**Şekil 30:** 25 Mart 2024 tarihinde

[https://www.cmoa.jp/bib/speedreader/?cid=0202000457\\_jp\\_0001&u0=0&u1=0&u3=1&rurl=https%3A%2F%2Fwww.cmoa.jp%2Freeserial%2Ftitle%2F202000457%2F](https://www.cmoa.jp/bib/speedreader/?cid=0202000457_jp_0001&u0=0&u1=0&u3=1&rurl=https%3A%2F%2Fwww.cmoa.jp%2Freeserial%2Ftitle%2F202000457%2F) adresinden alındı.

**Şekil 31:** 25 Mart 2024

[https://www.cmoa.jp/bib/speedreader/?cid=0202000457\\_jp\\_0001&u0=0&u1=0&u3=1&rurl=https%3A%2F%2Fwww.cmoa.jp%2Freeserial%2Ftitle%2F202000457%2F](https://www.cmoa.jp/bib/speedreader/?cid=0202000457_jp_0001&u0=0&u1=0&u3=1&rurl=https%3A%2F%2Fwww.cmoa.jp%2Freeserial%2Ftitle%2F202000457%2F) adresinden alındı.

**Şekil 32:** 25 Mart 2024 tarihinde

[https://www.cmoa.jp/bib/speedreader/?cid=0202000457\\_jp\\_0001&u0=0&u1=0&u3=1&rurl=https%3A%2F%2Fwww.cmoa.jp%2Freeserial%2Ftitle%2F202000457%2F](https://www.cmoa.jp/bib/speedreader/?cid=0202000457_jp_0001&u0=0&u1=0&u3=1&rurl=https%3A%2F%2Fwww.cmoa.jp%2Freeserial%2Ftitle%2F202000457%2F) adresinden alındı.

**Şekil 33:** 25 Mart 2024 tarihinde

[https://www.cmoa.jp/bib/speedreader/?cid=0202000457\\_jp\\_0001&u0=0&u1=0&u3=1&rurl=https%3A%2F%2Fwww.cmoa.jp%2Freeserial%2Ftitle%2F202000457%2F](https://www.cmoa.jp/bib/speedreader/?cid=0202000457_jp_0001&u0=0&u1=0&u3=1&rurl=https%3A%2F%2Fwww.cmoa.jp%2Freeserial%2Ftitle%2F202000457%2F) adresinden alındı.

**Şekil 34:** 26 Mart 2024 tarihinde <https://younganimal.com/episodes/d143e7dfcd894> adresinden alındı.

**Şekil 35:** 2 Nisan 2024 tarihinde <https://csbs.shogakukan.co.jp/img/comics/506w/091836510000d0000000.jpg> adresinden alındı.

**Şekil 36:** 2 Nisan 2024 tarihinde <https://pages.csbs.shogakukan.co.jp/script/dl.php?param=Fbza90SWg5fjcvTcEVOY4BRsJ%2FvYSvOjgsdX2Ek4TFXfYyjAk1zn6qGtw%2BH6%2Fp%2Bib4nHUleKAr3dlqG426wK9CITzP9BgIBA1sDxR%2FT91CJYiehJS2N1VRP%2BkFOLNjFnTy82wOPV53tFMbepAPK%2FWHjhdhMsLRBtUPVO1T34nwVSuxDguA%2FMRYQpY%2F4SpoDCDiz3KNdxsFv0KAGd8cMCq6QxujDCUOWHYeXZnWiAH7GGA1QJ69aMCqxxIopl5kWRfYRmdu%2FiXkKmKmvGVG0bUoyWD1iiNM273iTmqm9TwTz6FU6PHEAAVRWE%2BJoLKTf%2F6NKSzpfQTmjD3dQjyviJdSFLXxfLa%2FTz3IsrnzvXR%2FkQBZe%2FmWdzodoJlxZT%2FxoXs%2FlttHD2zVt8u90gtOwnLzW%2Bth3AYEEpvfWXmCKta6%2FmewNVIwmM7F6QGUxPLhezS4SAtE3KqzMfgo84UdsAmovIzkW7IGHzpVb8eBWr%2BQFX4gtwJSkQKID6nd%2F7sYinMFGIcHkwIdLFwU1dAakcK0o%2BbIRZgB%2Bz8V1AJTXzaRDa0edCCeIKeBS%2Fgf9Hfg19YHIJ%2BxBMb9ciSaJgTgx4Mu1dQNMwcQbFt1CWNqZ%2BITbHc4aXf9ZTU5edZsG8PCsgZFqVoQ7KcpQVI9izvow%3D%3D> adresinden alındı.

**Şekil 37:** 2 Nisan 2024 tarihinde <https://pages.csbs.shogakukan.co.jp/script/dl.php?param=Fbza90SWg5fjcvTcEVOY4BRsJ%2FvYSvOjgsdX2Ek4TFXfYyjAk1zn6qGtw%2BH6%2Fp%2Bib4nHUleKAr3dlqG426wK9CITzP9BgIBA1sDxR%2FT91CJYiehJS2N1VRP%2BkFOLNjFnTy82wOPV53tFMbepAPK%2FWHjhdhMsLRBtUPVO1T34nwVSuxDguA%2FMRYQpY%2F4SpoDCDiz3KNdxsFv0KAGd8cMCq6QxujDCUOWHYeXZnWiAH7GGA1QJ69aMCqxxIopl5kWRfYRmdu%2FiXkKmKmvGVG0bUoyWD1iiNM273iTmqm9TwTz6FU6PHEAAVRWE%2BJoLKTf%2F6NKSzpfQTmjD3dQjyviJdSFLXxfLa%2FTz3IsrnzvXR%2FkQBZe%2FmWdzodoJlxZT%2FxoXs%2FlttHD2zVt8u90gtOwnLzW%2Bth3AYEEpvfWXmCKta6%2FmewNVIwmM7F6QGUxPLhezS4SAtE3KqzMfgo84UdsAmovIzkW7IGHzpVb8eBWr%2BQFX4gtwJSkQKID6nd%2F7sYinMFGIcHkwIdLFwU1dAakcK0o%2BbIRZgB%2Bz8V1AJTXzaRDa0edCCeIKeBS%2Fgf9Hfg19YHIJ%2BxBMb9ciSaJgTgx4Mu1dQNMwcQbFt1CWNqZ%2BITbHc4aXf9ZTU5edZsG8PCsgZFqVoQ7KcpQVI9izvow%3D%3D> adresinden alındı.

**Şekil 38:** 2 Nisan 2024 tarihinde [https://www.monstermangafree.com/1.bp.blogspot.com/-k5CXe3qijyc/X-5LVouB\\_qI/AAAAAAAAAFA/YCfnFfsekTAWL5CPEydMhs-5xeBxBhSxgCLcBGAsYHQ/s727/013.jpg](https://www.monstermangafree.com/1.bp.blogspot.com/-k5CXe3qijyc/X-5LVouB_qI/AAAAAAAAAFA/YCfnFfsekTAWL5CPEydMhs-5xeBxBhSxgCLcBGAsYHQ/s727/013.jpg) adresinden alındı.

**Şekil 39:** 2 Nisan 2024 tarihinde <https://www.monstermangafree.com/1.bp.blogspot.com/-KzRB4IGy4kQ/X->

[5LY8UGjbl/AAAAAAAAAAAFo/y\\_8D6UnhrKIWv6lFqkxa3jHP4tv8dmdZACLCBGAsYHQ/s740/022.jpg](https://5LY8UGjbl/AAAAAAAAAAAFo/y_8D6UnhrKIWv6lFqkxa3jHP4tv8dmdZACLCBGAsYHQ/s740/022.jpg) adresinden alındı.

**Şekil 40:** 3 Nisan 2024 tarihinde <https://comic-days.com/episode/13932016480030848866> adresinden alındı.

**Şekil 41:** 3 Nisan 2024 tarihinde <https://sc-portal.tameshiyo.me/9784098700295> adresinden alındı.

**Şekil 42:** 3 Nisan 2024 tarihinde <https://sc-portal.tameshiyo.me/9784098700295?page=13> adresinden alındı.

**Şekil 43:** 3 Nisan 2024 tarihinde <https://sc-portal.tameshiyo.me/9784098700295?page=17> adresinden alındı.

**Şekil 44:** 3 Nisan 2024 tarihinde <https://sc-portal.tameshiyo.me/9784098700295?page=31> adresinden alındı.

**Şekil 45:** 3 Nisan 2024 tarihinde <https://sc-portal.tameshiyo.me/9784098700295?page=37> adresinden alındı.

**Şekil 46:** 4 Nisan 2024 tarihinde <https://urasunday.com/title/66> adresinden alındı.

**Şekil 47:** 4 Nisan 2024 tarihinde <https://afternoon.kodansha.co.jp/c/toshodai/> adresinden alındı.

**Şekil 48:** 5 Nisan 2024 tarihinde [https://www.shonenjump.com/j/img/newGiga\\_2024winter.jpg?version=20240328171153](https://www.shonenjump.com/j/img/newGiga_2024winter.jpg?version=20240328171153) adresinden alındı.



## TABLULAR LİSTESİ

<b>Tablo 1:</b> Katılımcılar yaş ve meslek.....	12
<b>Tablo 2:</b> Benzeşen ve ayrışan yönler 1.....	69
<b>Tablo 3:</b> Benzeşen ve ayrışan yönler 2.....	73
<b>Tablo 4:</b> Benzeşen ve ayrışan yönler 3.....	77

## ŞEKİLLER LİSTESİ


<b>Şekil 1:</b> Horyuji Tapınağı (horyuji.or.jp, 2024).....	18
<b>Şekil 2:</b> Toba Sojo, Choju-Giga (physiology.jp, 2024) .....	19
<b>Şekil 3:</b> Moronobu Hishikawa, Ayaktaki Fahişe (viewingjapaneseprints, 2024) .....	20
<b>Şekil 4:</b> Katsushika Hokusai, Kanagawa Oki Nami Ura (bunka.nii.ac.jp, 2024) .....	21
<b>Şekil 5:</b> Edgar Degas, Dancers, Pink and Green (Metmuseum, 2024) .....	22
<b>Şekil 6:</b> Charles Wirgman, Japan Punch (Grapicarts Preston, 2024) .....	23
<b>Şekil 7:</b> Kitazawa Rakuten, Tagosaku to Mokubei (Japanpitt, 2024) .....	24
<b>Şekil 8:</b> Kitazawa Rakuten, Tondahaneko (Asahi, 2024) .....	25
<b>Şekil 9:</b> Oda Kosei; Kabashima Katsuichi, Shouchan no Bouken (Prtimes, 2023).....	26
<b>Şekil 10:</b> Yasuhiro Komagawa, Tabancalar Vadisi (Kokubu, 2024) .....	27
<b>Şekil 11:</b> Osamu Tezuka, Astro Boy (Tezukainenglish.com, 2024) .....	28
<b>Şekil 12:</b> Rakuten Kitazawa, Cartoon Art Museum (Stib.jp, 2024) .....	29
<b>Şekil 13:</b> Fujiko Fujio, Doraemon (Shogakukan-comic, 2024) .....	30
<b>Şekil 14:</b> Otomo Katsuhiro, Akira (Kodansha, 2024) .....	31
<b>Şekil 15:</b> Yasuhisa Hara, Kingdom (Youngjump.jp, 2024) .....	32
<b>Şekil 16:</b> Masashi Tanaka, Gon (Kodansha, 2024) .....	33
<b>Şekil 17:</b> Haruichi Furudate, Haikyu! (Shonen Jump, Gerekli Şeyler 2024) .....	34
<b>Şekil 18:</b> Tomohito Oda, Komi Konuşmaktan Korkuyor ( Weekly Shonen Sunday, Marmara Çizgi 2024) .....	35
<b>Şekil 19:</b> Hiroyuki Takei, Shaman King ( Kodansha, AkılÇelen Kitaplar 2024) .....	36

<b>Şekil 20:</b> Tolunay Özata; Yağmur Damla Saylan, Kahramanın Trajedisi (Marmara Çizgi, 2024) .....	37
<b>Şekil 21:</b> Hajime Musashino, Burning Kabaddi (Ura Sunday, 2024) .....	38
<b>Şekil 22:</b> Kei Koga, Trace (Comic Zenon & Athica Books Çev., 2024) .....	39
<b>Şekil 23:</b> Eiichiro Oda, One Piece (Weekly Shonen Jump, 2024) .....	41
<b>Şekil 24:</b> Eiichiro Oda, One Piece (Weekly Shonen Jump, 2024) .....	42
<b>Şekil 25:</b> Eiichiro Oda, One Piece (Weekly Shonen Jump, 2024) .....	43
<b>Şekil 26:</b> Eiichiro Oda, One Piece (Weekly Shonen Jump, 2024) .....	44
<b>Şekil 27:</b> Eiichiro Oda, One Piece (Weekly Shonen Jump, 2024) .....	45
<b>Şekil 28:</b> Hiro Fujiwara, Kaichou Wa Maid Sama (Lala, 2024) .....	46
<b>Şekil 29:</b> Hiro Fujiwara, Kaichou Wa Maid Sama (Lala, 2024) .....	47
<b>Şekil 30:</b> Hiro Fujiwara, Kaichou Wa Maid Sama (Lala, 2024) .....	48
<b>Şekil 31:</b> Hiro Fujiwara, Kaichou Wa Maid Sama (Lala, 2024) .....	49
<b>Şekil 32:</b> Hiro Fujiwara, Kaichou Wa Maid Sama (Lala, 2024) .....	50
<b>Şekil 33:</b> Hiro Fujiwara, Kaichou Wa Maid Sama (Lala, 2024) .....	51
<b>Şekil 34:</b> Kentaro Miura, Berserk (Young Animal, 2024) .....	52
<b>Şekil 35:</b> Naoki Urasawa, Monster (Big Comic Original, 2024) .....	53
<b>Şekil 36:</b> Naoki Urasawa, Monster (Big Comic Original, 2024) .....	54
<b>Şekil 37:</b> Naoki Urasawa, Monster (Big Comic Original, 2024) .....	55
<b>Şekil 38:</b> Naoki Urasawa, Monster (Big Comic Original, 2024) .....	56
<b>Şekil 39:</b> Naoki Urasawa, Monster (Big Comic Original, 2024) .....	57
<b>Şekil 40:</b> Tomoko Ninomiya, Nodame Contabile (Kiss, 2024) .....	58
<b>Şekil 41:</b> Yumi Tamura, Don't Call It Mystery (Flowers, 2024) .....	59

<b>Şekil 42:</b> Yumi Tamura, Don't Call It Mystery (Flowers, 2024) .....	60
<b>Şekil 43:</b> Yumi Tamura, Don't Call It Mystery (Flowers, 2024) .....	61
<b>Şekil 44:</b> Yumi Tamura, Don't Call It Mystery (Flowers, 2024) .....	62
<b>Şekil 45:</b> Yumi Tamura, Don't Call It Mystery (Flowers, 2024) .....	63
<b>Şekil 46:</b> Saizo Haratawa; Kashiwa Miyako, Battle In 5 Seconds (Ura Sunday, 2024) .....	64
<b>Şekil 47:</b> Mitsu İzumi, Magus of the Library (Good! Afternoon, 2024) .....	65
<b>Şekil 48:</b> Weekly Shonen Jump (Shueisha, 2024) .....	66

## EKLER

**Ek:** Etik Kurul Kararı



T.C.  
KARABÜK ÜNİVERSİTESİ  
Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu

TOPLANTI TARİHİ: 03.05.2024  
TOPLANTI NO : 2024/05

Karabük Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu toplanmış ve aşağıdaki kararı almıştır.

**Karar 22:**

03.04.2024 tarih ve E. 333224 sayılı Doç. Dr. Evrim ÇAĞLAYAN' ın Etik Kurul form ve ekleri görüşüldü.

Karabük Üniversitesi öğretim üyelerinden Doç. Dr. Evrim ÇAĞLAYAN' ın danışmanlığında yürütülen “Türk Okuyucuların Japon Mangasına Olan İlgi ve Düşünceleri” konulu çalışma kapsamında uygulanmak üzere ekte sunulan çalışmasının etik kurallara uygunluğu oy birliği ile kabul edilmiştir.

## ÖZGEÇMİŞ

Tolunay ÖZATA ilk, orta, lise eğitimlerini Karabük'te almıştır. Aynı şekilde de lisans eğitimi için Karabük Üniversitesi Turizm işletmeciliği bölümüne girmiş ve eğitimini tamamlamıştır. Daha sonra ise Lisansüstü eğitimi için Karabük Üniversitesi Kültürel Miras ve Miras Alan Yönetimi bölümünde eğitimine devam etmiştir.

Çocuklu yaşlarından beri okumaya ve hikayeler yazmaya ilgi duyan Tolunay ÖZATA Japon mangalarıyla 2010 yılında tanışmış ve o günden beri asla onları bırakmamıştır. Ve zamanla ilgi duyduğu ve hobi olarak gördüğü yazdığı hikayelerden birisi 2022 yılında Marmara Çizgi etiketiyle “Kahramanın Trajedisi” isimli ilk yerli mangalardan birisi olarak piyasaya çıkmış, hayali gerçeğe dönüşmüştür.

Yine o sıralarda Lokma Studio isimli Webtoon uygulamasında sözleşmeli olarak hikaye üreticiliği yapmıştır. Yazdığı “Yazarımdan ve Çizerimden Nefret Ediyorum” isimli webtoon, Lokma Studio'da 80.000'den fazla okuyucuya ulaşarak en çok okunan seri olmuştur. Bu başarı ve ilgiden sonra “Yazarımdan ve Çizerimden Nefret Ediyorum” webtoon'u Türkiye'de bir ilk olarak Destek Yayınları bünyesinde yer alan Athicabooks Yayınevi tarafından “ilk yerli manhwa” olarak kitap baskısı yapılmış ve okuyucuların beğenisine sunulmuştur. Şu anda ise Tolunay ÖZATA yazarlık çalışmalarına devam etmektedir.