



İSTANBUL MEDENİYET ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

**Ortaokul Öğrencilerinin Serbest Okuma Tercihleri
İçinde Çizgi Romanın Yerine İlişkin Bir Durum
Çalışması**

Yüksek Lisans Tezi

Furkan Eren

Haziran 2025



İSTANBUL MEDENİYET ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

**Ortaokul Öğrencilerinin Serbest Okuma Tercihleri
İçinde Çizgi Romanın Yerine İlişkin Bir Durum
Çalışması**

Yüksek Lisans Tezi

Furkan Eren

Danışman

Dr. Öğr. Üyesi Neslihan Yücelşen

Haziran 2025

TEZ JÜRİSİ ONAYI

Furkan EREN tarafından hazırlanan "Ortaokul Öğrencilerinin Serbest Okuma Tercihleri İçinde Çizgi Romanın Yerine İlişkin Bir Durum Çalışması" başlıklı bu yüksek lisans tezi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı'nda hazırlanmış ve jürimiz tarafından kabul edilmiştir.

JÜRİ ÜYELERİ

İMZA

Tez Danışmanı:

Dr. Öğr. Üyesi Neslihan Yücelşen
İstanbul Medeniyet Üniversitesi

Üyeler:

Prof. Dr. Zeynep Çetinkaya Edizer
İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa

Dr. Öğr. Üyesi Funda Yeşil
İstanbul Medeniyet Üniversitesi

Tez Savunma Tarihi: 19/Haziran/2025

BEYANLAR

Yazım ve Kaynak Gösterme Kılavuzu Beyanı

Danışmanlığımda yazılan bu tezin American Psychological Association (APA) tarafından oluşturulmuş olan yazım ve kaynak gösterme kılavuzunda belirtilen kurallara uygun olarak yapılandırıldığı ve bu kılavuzun 7. sürümünün metin içi kaynak gösterme standartlarının bu tezde tutarlı olarak uygulandığı tarafımdan incelenerek teyit edilmiştir.

İmza

Dr. Öğr. Üyesi Neslihan Yücelşen

Etik İlkelerine Sadakat Beyanı

Hazırladığım bu tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu, akademik ve etik kuralları gözeterek çalıştığımı ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi beyan ederim.

İmza

Furkan Eren

ÖZET

Ortaokul Öğrencilerinin Serbest Okuma Tercihlerinde Çizgi Romanın Yerine İlişkin Bir Durum Çalışması

EREN, Furkan

Yüksek Lisans Tezi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Neslihan YÜCELŞEN

Haziran 2025

Günümüzde modernleşme, küreselleşme ve dijitalleşme süreçlerinin etkisiyle alışlagelmiş sosyal alanlarda kendini ifade imkânı bulamayan çocuklar çevrim içi alanlarda kendilerine ait dünyalar kurmaktadır. Tüketim kültürü ve medyanın yoğunlaştığı bu ortamlar çocukluk dönemini ve bu dönemin önemli bir parçası olan okuma tercihlerini dönüştürmüştür. Bu bağlamda çizgi romanlar; görsel gücü, akıcı anlatımı ve çarpıcı karakterleri ile çocukların dikkatini çeken bir tür olmuştur. Ayrıca çizgi romanın merkezde bulunduğu, onun çevresini yeni hikâye anlatıcılığı türleri ile saran ve tüketim kültürünü farklı medya türleriyle destekleyerek genişleten yeni bir altkültür oluşmuştur.

Bu çalışmada ortaokul öğrencilerinin serbest okuma için tercih ettikleri kitaplar arasındaki yükselişle dikkat çeken çizgi romanın konumunu belirleyen bileşenlerin açığa çıkarılması amaçlanmıştır.

Araştırma, nitel yöntemlerden durum çalışması ile yapılandırılmıştır. Çalışma grubu tabakalı örnekleme ile belirlenmiştir. Veriler, İstanbul ili Ümraniye ilçesinin sosyoekonomik durumu farklı mahallelerinde yer alan beş ortaokulda öğrenim gören 100 kız ve 100 erkek öğrenciden toplanmıştır. Veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmış, formlardan elde edilen bilgiler tümdengelimci analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. Görüşme formlarına ek olarak katılımcıların en çok okuduğu üç çizgi roman çocuk kitaplarında bulunan yapı ölçütlerine göre incelenmiştir. Çalışma sonuçları, katılımcıların serbest okuma tercihlerinde çizgi romanın geniş bir yer tuttuğunu ve bu tercihlerinde çizime duyulan ilgi, karakterlerle özdeşim kurma, bir gruba ait hissetme ve kimlik inşa etme gibi unsurların etkili olduğunu göstermektedir. Çalışma sonunda araştırmacı, öğretmen, ebeveyn ve yayıncılara çizgi romanların pedagojik bir araç olarak değerlendirilmesinin gerekliliği yönünde öneriler sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Çizgi roman, çocuk edebiyatı, okuma kültürü, serbest okuma.

ABSTRACT

A Case Study on the Place of Comics in the Free Reading Preferences of Secondary School Students

EREN, Furkan

Master's Thesis, Department of Turkish and Social Sciences Education

Supervisor: Dr., Neslihan YÜCELŞEN

June 2025

In today's world, with the effect of modernisation, globalisation and digitalisation processes, children who cannot find the opportunity to express themselves in conventional social spaces build their own worlds in online spaces. These environments where consumption culture and media are intensified have transformed childhood and reading preferences, which are an important part of this period. In this context, comics have become a genre that attracts children's attention with its visual power, engaging narratives and memorable characters. Additionally, a new subculture has emerged centred on comics, encompassing new storytelling genres and expanding the culture of consumption through various types of media.

This study aims to reveal the components that determine the position of the comic book, which attracts attention with its rise among the books preferred by secondary school students for free reading activities.

The research was structured with a case study from qualitative methods. The study group was determined by stratified sampling. The data were collected from 100 female and 100 male students studying in five secondary schools located in different socioeconomic status neighbourhoods of Ümraniye district of Istanbul province. The interview form prepared by the researcher was used as a data collection tool, and the information obtained from the forms was analysed by deductive analysis method. In addition to the interview form, the three comics that the participants read the most were analysed according to the structure criteria found in children's books. The findings show that comics have a large place in students' free reading preferences and that these preferences are influenced by factors such as intrinsic motivation, visual use, identification, belonging to a group and identity construction. These findings reveal that the boundaries of children's literature should be rethought. At the end of the study, researchers, teachers, parents and publishers were offered suggestions for the necessity of evaluating comic books as a pedagogical tool; it was argued that they could be used more consciously in education and cultural environments.

Keywords: Comics, children's literature, reading culture, free-reading.

ÖN SÖZ

Serbest okuma, çocukların fikir ve hayal dünyasını zenginleştiren, düşünme becerilerini geliştiren mühim etkinliklerden biridir. Bu okuma türü, çocukların okumak istedikleri kitapları kendilerinin belirleyebilmesinden dolayı onların yaşama bakışı hakkında önemli ipuçları içerebilmektedir. Çalışmada bu ipuçları izlenerek çocukların okuma tercihleri içinde çizgi romanın yerine dair güncel bir duruma ulaşmak istenmiştir.

Çalışmanın ilk bölümünde araştırmanın problem durumu açıklanmış, alt problemler sıralanmıştır.

İkinci bölümde çalışmanın kavramsal çerçevesi; çağın şartları içerisinde değişen çocukluk kavramı, ortaokul çocuklarının serbest okuma tercihleri ve bunların içinde çizgi romanın durumunun ele alınmasıyla oluşturulmuştur.

Çalışmanın üçüncü bölümü, araştırma yönteminin açıklanması, veri toplama araçlarının tanıtılması ve toplanan verilerin analiz sürecinden oluşmaktadır. Dördüncü bölümde çalışmanın bulgularına yer verilmiş, beşinci bölümde çalışmada ulaşılan sonuçlar daha önce yapılmış çalışmaların sonuçlarıyla birlikte ele alınmıştır. Çalışma, sunulan önerilerle sonlanmaktadır.

Bu çalışmayı yapmamın iki temel motivasyon kaynağı var. İlki, çocukların sadece bugünün küçükleri değil, yarının teminatı da olmaları ve onların eğitime, kişisel gelişimlerine yapılan her katkının, toplumun geleceğini aydınlatacağına duyduğum inançtır. İkincisi ise edebiyat ve okuma kültürünü yalnızca mesleki bir uğraş olarak değil, aynı zamanda hayatı anlamlandıran temel değerler olarak görmemdir. Çizgi romanlar, fantastik altkültürün çeşitli unsurları ile birlikte toplumun kıyısında görülse de benim hayata bakışımı ve düşünce dünyamı şekillendiren önemli unsurlardan olmuşlardır. Ne var ki günümüzde bu eserlerin büyük bir kısmı, köklerine yabancılaştırılarak içi boşaltılmış birer popüler kültür nesnesine dönüşmektedir. Bundan dolayı çizgi romana karşı yetişkinlerde oluşan ön yargı, alanyazında fikir birliğiyle oluşmuş olan çocuk edebiyatı eserlerinin niteliklerini taşımamalarına ve hatta karşıtı içeriklere sahip olmalarına rağmen

çizgi romanların çocuklar tarafından çok tercih edilmelerinin gözlemi üzerine oluşan sorularla başlayan elinizdeki bu çalışma; hem ilgi alanlarımdan birinin hem de toplumsal bir ihtiyacın kesiştiği noktada ortaya çıkmıştır. Bu hevesimin bilimsel bir çalışma hâline gelebilmesinde bana destek veren ve rehberlik eden danışman hocam Dr. Öğr. Üyesi Neslihan YÜCELŞEN başta olmak üzere eğitim hayatımdaki tüm hocalarıma teşekkürü bir borç bilirim.

Öğrencilere uyguladığım görüşme formunun hazırlanması ve uygulanması sırasında birçok eğitimcinin yardımını aldım. Formun oluşturulmasında beni geri çevirmeyip dönütlerini paylaşan Prof. Dr. Yasin Mahmut YAKAR'a, alandaki birikimiyle yapıcı eleştirilerinden faydalandığım bilim uzmanı Volkan ARSLAN'a, kitapları ve okuma kulübü sayesinde on binlerce öğrencinin hayatına dokunan ve okuma pratikleri hakkında forma katkıda bulunan öğretmen yazar Faruk YILDIZ'a minnetlerimi sunarım.

Hayatımın her safhasında bana şüpheye düşmeksizin destek olan kıymetli annem Nur KANBUR'a ve bu tezin yazılma sürecinde ailece elini sürekli omzumuzda hissettiğimiz değerli kayınvalidem Binnur GÖKSU'ya şükranlarımı sunuyorum. Onların varlığı olmasaydı bu çalışma tamamlanamazdı. En önemlisi ise sevgili eşim Kübra GÖKSU EREN ve bu satırları yazarken çektiği dış çıkarma ağrıları ile içimi sızlatan biricik küçük kızım Göksu EREN'den içtenlikle özür diliyorum. Onlarla geçirmem gereken zamanı ve onlara göstermem gereken ilgiyi çalışmalarına ayırmak mecburiyetinde kaldım. Yine tez yazım sürecimde dünyaya gelen evladım Göksu'nun varlığı ise bu dönemi benim için daha da anlamlı ve unutulmaz kılmıştır. Onun gelişi, çocuk edebiyatı ve çocukluk üzerine çalışmam için hayatıma bir umut katmıştır.

Sözlerimi, Başöğretmenimiz Gazi Mustafa Kemal ATATÜRK'ün şu veciz sözüyle tamamlamak isterim: "Eğitimidir ki bir milleti ya hür, bağımsız, şanlı, yüksek bir toplum halinde yaşatır yahut bir milleti esaret ve sefaletle terk eder." Yeni nesillerin eğitiminin, milletimizin istikbalinde en kuvvetli dayanak ve sıçrama noktası olduğuna yürekten inanıyorum. Bu mütevazı çalışmanın, bu yolda bir nebze de olsa katkı sağlamasını temenni ediyorum.

İÇİNDEKİLER

ÖZET	I
ÖN SÖZ	III
TABLolar LİSTESİ	IX
GÖRSELLER LİSTESİ	XI
1. GİRİŞ	1
1.1. PROBLEM DURUMU	3
1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI/ALT PROBLEMLER	4
1.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ	5
1.3. SINIRLILIKLAR	8
1.4. TANIMLAR	8
1.5. KISALTMALAR	8
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE	9
2.1. 21. YÜZYILDA OKUMA	9
2.2. SERBEST OKUMA VE OKUMA TERCİHLERİ	13
2.3. ÇOCUK VE ÇOCUKLUK	14
2.4. ÇOCUK EDEBİYATI	20
2.4.1. Dünyada Çocuk Edebiyatı	23
2.4.2. Türkiye’de Çocuk Edebiyatı	28
2.4.3. Çocuk Edebiyatının Temel Ölçütleri	33
2.4.3.1. İç Yapı Unsurları	33
2.4.3.1.1. Konu	33
2.4.3.1.2. Tema (izlek)	34
2.4.3.1.3. Karakterler	35
2.4.3.1.4. Dil ve Anlatım	37
2.4.3.1.5. İleti	38
2.4.3.1.6. Çevre	38
2.4.3.1.7. Resim	39
2.4.3.2. Dış Yapı Unsurları	40
2.4.3.2.1. Boyut	40
2.4.3.2.2. Kâğıt	41
2.4.3.2.3. Kapak ve Cilt	41
2.4.3.2.4. Sayfa Düzeni	42
2.4.3.2.5. Harfler	42
2.5. ÇİZGİ ROMAN	42
2.5.1. Çizgi Romanın Tanımı	42
2.5.2. Çizgi Romanın Yapısal Özellikleri	44
2.5.2.1. Grafik Yapı	44
2.5.2.2. Akış Yapısı	45
2.5.2.3. Kavramsal Yapı	46
2.5.2.4. Mekânsal Yapı	46
2.5.2.5. Olay Yapısı	46
2.5.2.6. Anlatı Yapısı	47
2.6. ÇİZGİ ROMANIN TARİHÇESİ	50
2.6.1. ABD’de Çizgi Roman Tarihçesi	51
2.6.1.1. Öncü Eserler (1842-1936)	52

2.6.1.2. Endüstrinin Doğuşu: Çizgi Roman Dergileri (1936-1940)	54
2.6.1.3. İkinci Dünya Savaşında Çizgi Romanlar (1940-1945)	55
2.6.1.4. Zirve Dönem ve Çöküş (1945-1954).....	57
2.6.1.5. Düşüş ve Yeniden Doğuş (1955-1962)	60
2.6.1.6. Yenilik Çağı (1963-1969)	61
2.6.1.7. Deneme Yanılma Yöntemiyle Araştırma ve Geliştirme (1969-1979)	63
2.6.1.8. 1980'lerdeki Toparlanma (1980-1993)	65
2.6.1.9. Bir Yüzyılın Sonu ve Yeni Yüzyılın Başlangıcı (1993-)	67
2.6.2. Avrupa'da Çizgi Romanın Tarihçesi.....	71
2.6.3. Japon Mangalarının Tarihçesi	75
2.6.4. Türkiye'de Çizgi Romanın Tarihçesi.....	89
2.7. ÇİZGİ ROMAN VE EĞİTİM.....	101
2.8. ÇİZGİ ROMAN ÇEVRESİNDE OLUŞAN HAYRAN KÜLTÜRÜ	103
3. YÖNTEM	112
3.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ	112
3.2. EVREN VE ÖRNEKLEM.....	113
3.3. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI.....	114
3.4. VERİLERİN ÇÖZÜMLENMESİ.....	115
3.5. ARAŞTIRMANIN GEÇERLİLİĞİ VE GÜVENİRLİLİĞİ.....	115
3.6. ARAŞTIRMANIN ETİĞİ	116
3.7. ARAŞTIRMACININ ROLÜ	117
4. BULGULAR	118
4.1.1. KATILIMCILARIN OKUMA SIKLIĞINA İLİŞKİN BULGULAR.....	118
4.1.2. KATILIMCILARIN KİTAPLIĞA SAHİP OLMA DURUMUNA İLİŞKİN BULGULAR	119
4.1.3. KATILIMCILARIN SAHİP OLDUĞU KİTAP SAYISINA İLİŞKİN BULGULAR.....	119
4.1.4. KATILIMCILARIN OKUMA KİTAPLARINI SEÇME DURUMUNA İLİŞKİN BULGULAR	120
4.1.6. KATILIMCILARIN OKUDUKLARI KİTAPLARIN KONULARINA İLİŞKİN BULGULAR	122
4.1.7. KATILIMCILARIN OKUDUKLARI YAZARLARA İLİŞKİN BULGULAR.....	123
4.2.1. KATILIMCILARIN ÇİZGİ ROMAN OKUMA DURUMUNA İLİŞKİN BULGULAR.....	132
4.2.1.1. Çizgi Roman Okuma ile Sosyoekonomik Durumun Bağlantısına Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular ...	133
4.2.1.2. Çizgi Roman Okuma ile Cinsiyet ve Sosyoekonomik Durumun Bağlantısına İlişkin Bulgular	134
4.2.1.3. Çizgi Roman Okuma ile Sınıf Seviyesi ve Sosyoekonomik Durumun Bağlantısına İlişkin Bulgular	135
4.2.1.4. Çizgi Roman Okuma ile Sınıf Seviyesi, Sosyoekonomik Durum ve Cinsiyet Bağlantısına İlişkin Bulgular	136
4.2.1.5. Çizgi Roman Okuma ile Anne-Baba Eğitim Düzeyinin Bağlantısına İlişkin Bulgular.....	137
4.2.1.6. Çizgi Roman Okuma ile Akademik Başarılarının Bağlantısına İlişkin Bulgular	138
4.2.1.7. Çizgi Roman Okumama Nedenlerine İlişkin Bulgular	139
4.2.1.8. Çizgi Roman Okuma Sıklığına İlişkin Bulgular.....	140
4.2.1.9. Okunan Çizgi Romanların Sayısına İlişkin Bulgular	141
4.2.1.10. Okunan Çizgi Romanların Anlatı Türlerine İlişkin Bulgular	142
4.2.1.11. Okunan Çizgi Romanların Türlerine İlişkin Bulgular	143
4.2.1.12. En Sevilen Çizgi Roman Yazar ve Çizerlerine İlişkin Bulgular	144
4.2.1.13. En Sevilen Çizgi Roman Eserlerine/Serilerine İlişkin Bulgular	146
4.2.1.14. Çizgi Roman Okumaya Başlama Durumuna İlişkin Bulgular.....	149
4.2.1.15. Çizgi Roman Okumayı Sevme Nedenine İlişkin Bulgular	149
4.2.1.16. Çizgi Romanın Çocuklar İfade Ettiklerine İlişkin Bulgular	150

4.2.1.17. Çizgi Romanın Kazandırdığı İlgi Alanlarına İlişkin Bulgular	151
4.2.1.18. Animesi veya Filmi İzlenen Çizgi Romanlara İlişkin Bulgular	152
4.2.1.19. Çizgi Roman Okuma Alışkanlığının Farklı Tüketim Malzemeleri Satın Alınmasına Sebep Olup Olmadığına İlişkin Bulgular	155
4.2.1.20. Okunan Çizgi Romanlar İlgili Sosyal Medya Hesaplarını Takip Etme Durumuna İlişkin Bulgular.....	155
4.3.1. İBLİS KESER	156
4.3.1.1. İblis Keser'in Dış Yapı Özellikleri	157
4.3.1.1.1. Boyut	157
4.3.1.1.2. Kâğıt.....	157
4.3.1.1.3. Kapak ve Cilt	157
4.3.1.1.4. Sayfa Düzeni	158
4.3.1.1.5. Harfler.....	159
4.3.1.2. İblis Keser'in İç Yapı Özellikleri.....	160
4.3.1.2.1.Konu.....	160
4.3.1.2.2. İzlek.....	165
4.3.1.2.3. Karakterler	166
4.3.1.2.4. Dil ve Anlatım.....	167
4.3.1.2.5. İleti.....	168
4.3.1.2.6. Çevre.....	169
4.3.1.2.7. Resim	169
4.3.2. THE AMAZING SPİDER-MAN: ÖZE DÖNÜŞ	171
4.3.2.1. The Amazing Spider-Man: Öze Dönüş'ün Dış Yapı Özellikleri	172
4.3.2.1.1. Boyut	172
4.3.2.1.2. Kâğıt.....	172
4.3.2.1.3. Kapak ve Cilt	172
4.3.2.1.4. Sayfa Düzeni	173
4.3.2.1.5. Harfler.....	174
4.3.2.2. The Amazing Spider-Man: Öze Dönüş'ün İç Yapı Özellikleri	174
4.3.2.2.1.Konu.....	174
4.3.2.2.2. İzlek.....	178
4.3.2.2.3. Karakterler	178
4.3.2.2.4. Dil ve Anlatım.....	182
4.3.2.2.5. İleti.....	183
4.3.2.2.6. Çevre.....	184
4.3.2.2.7. Resim	185
4.3.3. ÖLÜM DEFTERİ.....	187
4.3.3.1. Ölüm Defteri'nin Dış Yapı Özellikleri.....	187
4.3.3.1.1. Boyut	188
4.3.3.1.2. Kâğıt.....	188
4.3.3.1.3. Kapak ve Cilt	188
4.3.3.1.4. Sayfa Düzeni	189
4.3.3.1.5. Harfler.....	189
4.3.3.2. Ölüm Defteri'nin İç Yapı Özellikleri	189
4.3.3.2.1.Konu.....	189
4.3.3.2.2. İzlek.....	193
4.3.3.2.3. Karakterler	193
4.3.3.2.4. Dil ve Anlatım.....	197
4.3.3.2.5. İleti.....	197
4.3.3.2.6. Çevre.....	198
4.3.3.2.7. Resim	199
5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	201
KAYNAKLAR.....	209
EKLER	228

EK-1 ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN OKUMA TERCİHLERİ VE ÇİZGİ ROMANLAR HAKKINDAKİ GÖRÜŞLERİ FORMU	228
EK - 2 ETİK KURUL İZNİ.....	235
EK - 3 MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI İZNİ	236
EK - 4 VELİ ONAM FORMU	237

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1 Katılımcı Özellikleri	114
Tablo 2 Katılımcıların Okuma Sıklığı	118
Tablo 3 Evde Kitaplığa Sahip Olma Durumuna İlişkin Veriler.....	119
Tablo 4 Evde Bulunan Kitap Sayısına İlişkin Veriler	119
Tablo 5 Serbest Okuma Tercihindeki Kitapların Seçimine İlişkin Veriler	120
Tablo 6 Serbest Okuma Tercihindeki Kitapların Teminine İlişkin Veriler	121
Tablo 7 Serbest Okuma Tercihindeki Kitapların Türlerine İlişkin Veriler.....	122
Tablo 8 Serbest Okuma Tercihindeki Yazarlara İlişkin Veriler	123
Tablo 9 Serbest Okuma Tercihindeki Kitaplara ve Kitap Serilerine İlişkin Veriler	126
Tablo 10 Çizgi Roman Okuma Oranına İlişkin Veriler.....	132
Tablo 11 Çizgi Roman Okurlarının Okulların Sosyoekonomik Durumuna Göre Dağılımı	133
Tablo 12 Çizgi Roman Okuma Oranının Cinsiyete ve Okullara Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Veriler	134
Tablo 13 Çizgi Roman Okuma Oranının Sınıf Seviyesi ve Okullara Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Veriler	135
Tablo 14 Çizgi Roman Okuma Oranının Sosyoekonomik Düzey, Cinsiyet ve Sınıf Seviyesine Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Veriler.....	136
Tablo 15 Çizgi Roman Okuyanlar ile Okumayanların Anne-Baba Eğitim Düzeyinin Karşılaştırılmasına İlişkin Veriler	137
Tablo 16 Çizgi Roman Okuyanlar ile Okumayanların Bir Önceki Dönemde Aldıkları Belge Durumuna İlişkin Veriler	138
Tablo 17 Çizgi Roman Okumama Nedenlerine İlişkin Veriler.....	139
Tablo 18 Çizgi Roman Okuma Sıklığına İlişkin Veriler.....	140
Tablo 19 Katılımcıların Son Bir Yılda Okudukları Çizgi Roman Sayısına İlişkin Veriler	141
Tablo 20 Tercih Edilen Çizgi Romanların Anlatı Türlerine İlişkin Veriler	142
Tablo 21 Tercih Edilen Çizgi Romanlarına Türlerine İlişkin Veriler	143
Tablo 22 En Sevilen Çizgi Roman Yazar ve Çizerlerine İlişkin Veriler.....	144
Tablo 23 En Sevilen Çizgi Roman Eserlerine/Serilerine İlişkin Veriler	146
Tablo 24 Çizgi Roman Okumaya Başlama Şekline İlişkin Veriler	149
Tablo 25 Çizgi Roman Sevme Sebebine İlişkin Veriler	149
Tablo 26 “Çizgi Romanlar ve Çizgi Roman Okumak Senin İçin Ne İfade Ediyor?” Sorusuna Verilen Cevaplara İlişkin Bulgular	150
Tablo 27 “Çizgi Roman Okumak Sana Başka İlgi Alanları Da Kazandırdı mı?” Sorusuna Verilen Cevaplara İlişkin Veriler	151
Tablo 28 Çizgi Roman Okurlarının, Eserinin Animesini ya da Filmini İzlemelerine İlişkin Veriler	152
Tablo 29 İzlenen Çizgi Roman Uyarlamalarının Listesi	152
Tablo 30 Çizgi Roman Uyarlamalarını İzlemek İsteyenlerin, İzlememe Sebepleri Hakkındaki Veriler	154

Tablo 31 Çizgi Roman Okurlarının, Farklı Ürünleri Satın Alma İsteklerine İlişkin Veriler	155
Tablo 32 Okunan Çizgi Romanlar veya Onlarla İlgili Diğer Şeyler Hakkında Sosyal Medyada Takip Etme Alışkanlığına İlişkin Veriler	156

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1 İblis Keser'in Birinci Cildinin Kapağı	158
Görsel 2 Uyarı Sayfası	159
Görsel 3 Ünlem ve Farklı Alfabelerin Kullanımı	160
Görsel 4 Tanjirou'nun Ailesinin Katledilmesi	164
Görsel 5 Dövüş Sahnesi	168
Görsel 6 The Amazing Spider-Man Öze Dönüş Cildinin Kapağı	173
Görsel 7 İki Sayfalık Tek Panel Kullanımı	176
Görsel 8 Arka Planda Kullanılan Şehir Detaylarına Örnek	181
Görsel 9 Mikro Panel Örneği	186
Görsel 10 Ölüm Defteri'nin Birinci Cildinin Kapağı	188
Görsel 11 Light ile Ryuk'un İlk Karşılaşması	192
Görsel 12 Ölüm Defteri'nin Kullanımı	196

1. GİRİŞ

Gözle görülen sembollerin zihinde anlama ulaşması olarak tanımlanabilecek okuma eylemi gerek günlük yaşamda gerekse eğitim sistemi içinde boş zamanların geçirileceği bir etkinlik olarak sınırlandırılır. Oysa okuma; öncesi, sırası ve sonrasıyla sürece bağlı çok yönlü bir beceridir. Öyle ki 21. yüzyıl gereklilikleri içinde yer alan eleştirel düşünme, problem çözme gibi becerilerin edinilmesi okuma becerisinin gelişimine bağlıdır. Okuma süreci; okurlardan metni kavrama, değerlendirme gibi yoğun zihinsel işlemler bekler. Okurların bu zorlu sürece isteklilikle katılmaları; yaşamlarına, ilgi ve ihtiyaçlarına uygun okuma materyalleri seçebilmelerine bağlıdır.

Okumaya uygun kitap seçimi yapabilmek, bireyin okuma kültürüyle sıkı bir ilişki içindedir. Okuma kültürü; erken yaşlarda anne, baba ve öğretmenlerin destekleriyle başlayıp ilerleyen okuma alışkanlığının yaşam boyu devam ettirilmesi, bir başka ifade ile okumanın bireyin yaşamının bir parçası hâline gelmesidir. Okuma kültürünün kazanılması için atılacak ilk adımlar okul öncesi dönemde başlamaktadır. Bununla birlikte bireyin yaşamındaki önemli bedensel ve psikolojik değişimler ortaokul yıllarında yaşandığından serbest okuma seçimleri de bu dönemde farklılaşabilir.

Bireylerin okumayı herhangi bir görevi tamamlamak için gerçekleştirmediği, kendi istediği kitapları seçip okuyabildiği serbest okuma, sadece bir okuma etkinliği olarak değerlendirilmemektedir. Aynı zamanda bu tür okuma, bireyin boş zamanını değerlendirmeyi tercih ettiği sosyolojik ve kültürel boyutu da olan bir faaliyettir (Okur, Yardım & Yücelşen, 2020).

Öğrencilerin entelektüel gelişimini destekleyecek, yaratıcılıklarını ve dünyayı kavrayışlarını artıracak, öğrenmeyi öğrenme yolculuklarında onlara yardımcı olacak en önemli beceri olan okumanın zorunlu tutulmadığı hâlde yapılabilmesi için güdülenmeye ihtiyaçları olabilir. Bu noktada içsel motivasyon ve zorunluluk kavramlarından söz edilebilir. İçsel motivasyon ve zorunluluk, öğrenciyi harekete geçiren iki farklı etkidir. İçsel motivasyon genellikle daha

güçlü ve sürdürülebilir bir etkiye sahiptir. Öğrencinin yaptığı etkinlik kendi ilgi, değer ve hedeflerine uygunsa ve kendi kararı ile bunu yapıyorsa ondan edindiği öğrenme deneyimi daha kuvvetli olacaktır. Serbest okumanın içsel motivasyona dayalı yapıldığı durumlarda okuma daha etkili olacaktır. Bu durum, olumlu veya olumsuz tüm öğrenmeler için geçerlidir. Bu sebeple öğrencilerin okuma tercihleri önem kazanmaktadır. Kendi istekleri ile okudukları, izledikleri, dinledikleri tüm kültürel ürünler onların kişilik ve zihin gelişimlerini etkileyecektir.

Okuma ve çocuk ilişkisi düşünüldüğünde akla gelen ilk kavram çocuk edebiyatı olmaktadır. Çocukluk döneminden başlayıp ergenlik dönemini de kapsayan bir yaşam evresinde, çocukların dil gelişimi ve anlama düzeylerine uygun olarak duygu ve düşünce dünyalarını geliştirip beğeni düzeylerini yükselten çocuk edebiyatının hedefine ulaşabilmesi, çocukların sanatsal niteliği olan, düşsel ve görsel iletiler açısından zengin kitaplarla buluşturulmasıyla mümkündür (Sever, 2023). Ne var ki çocukluk, sınırları gittikçe genişleyen bir kavramdır ve bu durum çocuk kitaplarına da etki etmektedir. Günümüz dünyasında çocukluk yalnızca biyolojik bir evre değil, toplumsal ve kültürel süreçlerle şekillenen dinamik bir olgu olarak değerlendirilmektedir. Çocukluk, farklı dönem ve coğrafyalarda çeşitli anlamlar kazanmıştır. Modern çağda da eğitim, medya, tüketim kültürü ve dijitalleşme gibi pek çok unsurla yoğun biçimde ilişki içindedir. Postman'ın (1995) ileri sürdüğü üzere çocukluk yapısı dijital medya ve küreselleşmenin etkisiyle çözülmeye başlamıştır. Çocuk ve yetişkinlik arasındaki sınırlar belirsizleşmekte, bu da çocukların çevresinde oluşan kültürü ve edebi tercihleri etkilemektedir. Çocuk edebiyatı da çocukluk kavramı ile değişime uğramıştır. Çocuğun gelişim düzeyine uygun içerikler sunmak, estetik beğeni sahibi olmasını sağlamak, dil gelişimine, toplumsal kimliğinin inşasına destek olmak gibi amaçların gerçekleşmesi son yıllarda zorlaşmaya başlamıştır. Özellikle COVID-19 pandemisi ve sonrasındaki dönemde çocukların internet kullanımında ve elektronik cihazlar ile geçirdiği sürede kaygı verici bir artış olmuştur (Arıkan & Aytekin, 2022; Barış & Taylan, 2020; Dong vd., 2020; İnce & Yılmaz, 2020; Nam & Atila Demir, 2022; Yiğit & Mercan Uzun, 2023). Bu durum serbest okumanın da içinde olduğu boş zaman faaliyetlerindeki tercihleri değiştirmiştir. Nitekim

çocukluk, teknolojik aletler ve internetle çevrili yeni bir dönem içindedir ve okuma tercihleri de bu döneme koşut şekillenmektedir. Bu çalışmanın odak noktası, görsel özellikleriyle ön plana çıkan çizgi romanların bu tercihler içindeki konumunu anlamaya çalışmaktır.

1.1. Problem Durumu

Kitap okuma eylemi, çocukların çok yönlü gelişiminde temel bir rol oynamaktadır. Erken yaşlarda kazanılan okuma alışkanlığı, çocuğun dil gelişimini desteklemenin yanında bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişimini de destekler. Sıralanan faydaları sağlayabilmesi için çocuğun karşılaştığı kitapların belirli niteliklere sahip olması gerekmektedir. Alanyazında nitelikli çocuk kitaplarının özellikleri konusunda birbirini destekleyen görüşler bulunmaktadır. Bu görüşlere göre nitelikli bir çocuk kitabı okurun psikolojik ihtiyaçlarını karşılamalı, onun olumlu kişilik özellikleri geliştirmesine katkı sağlamalı, umut aşılayarak yaşama bağlamalı ve iyiye, doğruya yönlendirerek nefret ve düşmanlıktan arındırabilmelidir (Özdemir ve Arslan, 2023; Sever, 2023, s. 73; Yavuz, 2019). Yardımcı ve Tuncer'e (2022) göre kitaplardaki kahramanların çocukları olumsuz etkileyecek karakterler özelliklerine sahip olmaması gerekmektedir. Karakterler iyi birer model olmalıdır (Nikolajeva, 2016, s. 65). Oğuzkan (2001) nitelikli çocuk edebiyatı eserlerinde ahlak kurallarının ve gelenek, göreneklerin gözetilmesi ile eserin eğlendirici ve dinlendirici yönünün olması gerekliliğinin altını çizer. Kitapta işlenen konular çocuğa karamsarlık aşılamamalı, yaşama sevincini pekiştirmeli, çocuğu eğlendirmelidir, çocuğa ve gereksinimlerine uygun olmalıdır (Çer, 2016, s. 145; Dilidüzgün, 2018, s. 137; Sever, 2013, s. 81). Kitapta yer alan iletiler tüm insanlar için geçerli olabilmeli ve toplumsal bağlama uygun olmalıdır (İsmail, 2023). Çocukları böylesi kitaplarla karşılaştırmak, çocuk ile kitap bağının kurulmasına yardımcı olan yetişkinler için de konforlu ve güven vericidir. Bununla birlikte ergenlik döneminde çocukların okuma ihtiyaçları değişebilmektedir. Biyolojik değişimlerinin yanında yaşamlarına yakın olmayan, yetişkinliğe özgü konu ve durumlar hakkındaki merakları, okuma tercihlerindeki etkilemektedir. Ek olarak günümüzde çocukların görsel-işitsel medya ile yakın

temas kurarak büyümleri de onları çocukluktan çok yetişkinliğe yakın konularla kuşatmaktadır. Bu konuları görsel zenginliği ve sürükleyici anlatımı ile destekleyen çizgi romanlar, çocuklar arasında popüler hâle gelmiştir. Ergenlik döneminde okumak için seçilen çizgi romanlar, şiddeti çözüm yolu olarak gösterme, keskin iyi-kötü ayrımı, cinsiyetçi dil kullanımı gibi nedenlerden dolayı yukarıda özellikleri sıralanan “nitelikli kitap”tan uzak görünmektedir. Bu bağlamda araştırmanın problem durumu, ortaokul öğrencilerinin serbest okuma tercihleri içinde çizgi romanın konumunu belirlemek ve çok okunan çizgi romanların özelliklerinden yola çıkarak çocuk okurların işaret edilen dönemdeki okuma tercihlerini anlamaya çalışmaktır.

1.2. Araştırmanın Amacı/Alt Problemler

Bu çalışmanın amacı ortaokul öğrencilerinin serbest okuma etkinlikleri için tercih ettikleri kitapları ve bu kitaplar arasında son yıllarda sayıları önemli ölçüde artan çizgi romanların durumunu araştırmaktır. Hedef gruptaki öğrencilerin okuma tercihlerinin açığa çıkarılmasıyla yaş grubunun düşünce dünyası daha yakından izlenebilecek, eğitim ve öğretim buna göre şekillendirilebilecektir. Ek olarak çalışma grubunun en çok okuduğu çizgi romanların çocuk edebiyatı eserlerinde bulunması gereken özellikler ölçüt alınarak çözümlenmesiyle mevcut durum ile ideal durum karşılaştırması yapılabilecektir.

Çalışmanın amacı doğrultusunda araştırmada yanıt aranan sorular şunlardır:

- 1- Ortaokul öğrencilerinin serbest okuma etkinliklerinde tercih ettikleri kitaplar hangileridir?
- 2- Ortaokul öğrencilerinin serbest okuma etkinliklerinde tercih ettikleri kitapların yazarları kimlerdir?
- 3- Ortaokul öğrencilerinin serbest okuma etkinliklerinde tercih ettikleri kitapların konuları nelerdir?
- 4- Ortaokul öğrencilerinin serbest okuma etkinlikleri için tercih ettikleri kitapların konuları sınıf düzeyi, cinsiyet, sosyoekonomik düzey ve akademik başarıya göre farklılık göstermekte midir?

- 5- Ortaokul öğrencilerinin serbest okuma etkinliklerinde tercih ettikleri kitaplar arasında çizgi romanların konumu nedir?
- 6- Ortaokul öğrencilerinin en çok okuduğu çizgi romanlar hangileridir?
- 7- Ortaokul öğrencilerinin çizgi roman okumayı tercih etme nedenleri nelerdir?
- 8- Ortaokul öğrencilerinin çizgi roman okumayı tercih etmeme nedenleri nelerdir?
- 9- Ortaokul öğrencileri arasında en çok okunan çizgi romanlar, nitelikli çocuk kitaplarında bulunması gereken özelliklere iç yapı özelliklerine sahip midir?
- 10- Ortaokul öğrencileri arasında en çok okunan çizgi romanlar, nitelikli çocuk kitaplarında bulunması gereken özelliklere dış yapı özelliklerine sahip midir?

1.3. Araştırmanın Önemi

Çocuk edebiyatı, çocuklar için tasarlanmış bir edebiyat koludur. Çocuk edebiyatı kapsamında değerlendirilecek eserler; çocuğun dünyasına hitap edebilmeli, ilgisini çekebilmeli, aynı zamanda faydalı olabilmelidir. Burada vurgulanan fayda, çocuk kitabının temel amacı olmamalı, sezdirme yoluyla gerçekleşmelidir. Bazı edebî türler yapıları gereği çocuklar için bu özellikleri kolaylıkla sağlayabilmektedir. Çizgi romanlar, hikâye anlatımını görsel ve metni birleştirerek sunan bir tür olarak bunların başında gelmektedir. Çizgi romanlar; yapıları farklı alt türleriyle, görsellerinin etkileyiciliği, kolay ve hızlı okunabilmesi, maceraların sürükleyiciliği, mizah unsurları, çocukların gelişim dönemlerinde dikkatlerini çeken ve empati kurup özdeşleştiği karakterlerin bulunması gibi nedenlerle çocukların serbest okuma tercihlerinde dikkat çeken bir konuma ulaşmıştır.

Alanyazında çizgi romanlar hakkında yapılan çalışmalar incelendiğinde farklı alanlarda eserler görülmektedir. Gündüz (2004), Sarban (2011) ve Peruťun (2018) iletişim ve gazetecilik alanında çalışmaları vardır. Polat (2006) ve Kireççi'nin (2018) eserleri çeviribilim alanındadır. Bunlara ek olarak Doğu dilleri alanında Davarcı (2015) ve Tekin'in (2021) manga özelinde çalışmaları bulunmaktadır.

Çizgi romanın çizim yönü ise görsel sanatlar, plastik sanatlar, dijital tasarım, grafik tasarım gibi alanların çalışma konusu olmuştur. Özellikle manga ile çizgi romanın kültürel ve teknik olarak diğer türlerinden farklılaşan yönü, çalışmaları Japon çizgi romanları diyebileceğimiz mangalara yöneltmiştir. Öztekin (2008), Körmükçü (2009), Keskin (2018), Tok (2022) ve Ulaş'ın (2023) çalışmaları manga, anime ve Japon kültürü ile ilgili olmuştur. Bunların yanı sıra Benice (2016), Kumbasar (2018), Küçükusta (2019), Aslan (2019), Cansever (2019), Çetinkaya (2019), Uzun (2021) çizgi romanları görsel sanatların farklı açılarından incelemişlerdir. Görsel sanatlardaki çeşitlilik ve mangalara yönelik radyo, televizyon ve sinema alanı için de geçerlidir. Akgün (2008) ve Sekendiz (2016) çizgi romanların sinema uyarlamaları ve sinemaya yansımalarını hakkında çalışmışken Pulur (2012) mangalar, Akıskalı (2017) ise çizgi romanın üçüncü anlamı ile retorik üzerine çalışmıştır. Efe (2020) "*Türkiye'de bir Altkültür Olarak Anime ve Manga Hayranlığı*" yüksek lisans teziyle manga ve anime tüketiminin oluşturduğu altkültürün Türkiye'deki durumunu açıklamıştır.

Çizgi romanlar bir tasarım ürünü olarak iç mimarlık ve çevre tasarımı alanlarının da dikkatini çekmiştir. Seyhan (2015) Superman; Atakan (2022) ise X-Men çizgi romanlarının tasarım unsurlarını çalışmışlardır. Hukuk alanı da çizgi roman çalışmalarına dâhil olmuştur. Yıldız'ın (2017) çizgi romanların telif hakları ile alakalı bir eseri bulunmaktadır.

Eğitim bilimleri alanında ise günümüze kadar on bir tez çalışmasının yapıldığı saptanmıştır. Özdemir (2010) "*The Effect of Instructional Comics on Sixth Grade Students' Achievement in Heat Transfer*" adlı doktora tezi ile matematik ve fen alanları eğitiminde eser vermiştir. Bu çalışmanın amacı çizgi romanların eğitici işlevinin ısı ve sıcaklık kavramalarının öğretilmesindeki başarısını ölçmektir. Orçan (2013) "*Çizgi Roman Tekniği ile Geliştirilen Bilim Kurgu Hikâyelerinin Öğrencilerin Yaratıcı Düşünme Becerilerinin ve Fiziğe İlişkin Tutumlarının Gelişimine Etkisi*" başlıklı yüksek lisans tezi ile fizik öğretmenliği alanında eser vermiştir. Bu tezin amacı çizgi roman tekniği ile geliştirilen bilimkurgu hikâyelerinin, öğrencilerinin yaratıcı düşünme becerilerinin gelişimine ve fiziğe ilişkin tutumlarının gelişimine etkisini ortaya koymaktır. Özçakır'ın (2023) "*7. Sınıf*

Öğrencilerinin Görsel Okuma Becerilerinin Geliştirilmesinde Manga Kullanımı: Bir Eylem Araştırması” yüksek lisans tezi diğer iki çalışma gibi fen bilimleri alanında çizgi romanları bir eğitim materyali olarak kullanarak edebi değerleri ile ilgilenmemiştir.

Sosyal bilgiler öğretimi alanında İlhan’ın (2016) *“Sosyal Bilgiler Öğretiminde Çizgi Romanların Kullanımı”* doktora tezi, yedinci sınıflarda İstanbul’un fethi konusunun işlenmesindeki analizine yer vermiştir. Sarıbyık (2018) ise *“İlkokullarda Milli Tarih Şuurunu Kazandırmada Tarihi Çizgi Romanların Önemi: Tarkan Çizgi Romanları Örneği”* isimli yüksek lisans tezi ile ilkokullardaki sosyal bilgiler dersindeki tarihi konular hakkındaki çizgi romanlar ile ilgili öğretmen görüşlerini saptamıştır. Kurt (2019) *“Sosyal Bilgiler Öğretiminde Çizgi Roman Kullanımına İlişkin Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Görüşlerinin İncelenmesi”* başlıklı yüksek lisans tezi ile Sosyal Bilgiler öğretiminde çizgi roman kullanımına ilişkin öğretmen adaylarının görüşlerinin incelenmesini amaçlamıştır.

Türkçe eğitimi alanında çizgi romanları inceleyen beş tez çalışmasına ulaşılmıştır. Bunlardan Gürsoy’un (2018) eseri olan *“Kitap Okuma Alışkanlığının Kazandırılmasında Yardımcı Bir Araç Olarak Çizgi Romanların Kullanılması”*, okuma alışkanlığının düşüklüğü sorununa çözüm olarak çizgi romanları bir eğitim materyali olarak kullanıp okuma alışkanlığını arttırmayı önermiştir. Yılmaz’ın (2022) eseri olan *“Çizgi Romanlarla Değer Aktarımı-Naruto Örneği”* başlıklı yüksek lisans tezi ise çizgi romanların farklı bir yönü olan değerler aktarımı üzerinedir. Naruto adlı çizgi romanı, Türkçe Öğretim Programındaki değerlere göre analiz ederek alandaki bir eksiği doldurmuştur ve bir doküman incelemesi yapılmıştır.

Esmer (2014), *“Çizgi Romanların Çocuk Eğitimi Açısından İncelenmesi”* başlıklı yüksek lisans teziyle çizgi romanların çocuk eğitime katkılarını tespit etmiştir ve 48 çizgi romanı incelemiştir. Çetin Efe (2019) ise *“Çocuk Edebiyatı Kapsamında Çizgi Romanlaştırılan Dede Korkut Hikâyelerinin Yapı ve Eğitsel Değerler Yönünden İncelenmesi”* yüksek lisans teziyle 13 kitabı inceleyerek Dede Korkut eserlerinin çizgi roman haline getirilmesi ile kültür aktarımındaki etkisini analiz etmiştir. Son olarak Özgen (2022) *“Bilim Çocuk Dergisinde Yer Alan Çizgi Roman Türündeki*

Metinlerin Türkçe Ders Kitaplarında Kullanılabilirliği ve Temalara Uygunluğu” çalışması ile Bilim Çocuk dergisinin 2002-2019 yılları arasındaki sayılarında yayımlanan çizgi roman türündeki metinleri ele almıştır ve bunları Türkçe Dersi Öğretim Programında belirtilen metinlerin kriterlerine göre incelemiştir.

Bu çalışma; öğrencileri merkeze alan, onların okuma tercihi konusundaki görüş ve deneyimlerini inceleyen, süreci uzman görüşleriyle destekleyen bir yapıda kurgulanmıştır. Tek veri kaynaklı çalışmalar genellikle uzman görüşlerine veya öğretmen önerilerine dayanırken bu çalışmada öğrencilerin gerçek okuma deneyimleri üzerinden öğrenci merkezli bir analiz yapılarak gerçekçi ve somut bulgulara ulaşılmaya çalışılmıştır. Hangi çizgi romanların okunduğunun tespiti, bu çizgi romanların okunma sebeplerinin ve sonuçlarının da üzerinde düşünülmesinin yolunu açacaktır. Ulaşılan vargılar farklı çalışmalara kaynaklık edebilecek veya konu olabilecektir. Tüm bunlara ek olarak öğrencilerin okuma tercihlerini anlama çabası, onları daha iyi anlamamızı sağlayacaktır. Çalışmanın bu yönleri daha önce yapılmış tez çalışmalarından ayrılmakta ve alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.3. Sınırlılıklar

Bu araştırma, çalışma grubu olarak İstanbul ilinin Ümraniye ilçesinde öğrenim görmekte olan 200 ortaokul öğrencisi ve inceleme nesnesi olarak üç çizgi roman ile sınırlandırılmıştır.

1.4. Tanımlar

Serbest okuma: Kişinin uygun bulduğu vakitlerde, zorunlu olan herhangi bir görevi gerçekleştirme amacı gütmeyen, kendi isteği ile yaptığı okuma.

Çizgi roman: Metin ve görselin bir arada kullanıldığı, ardışık paneller hâlinde düzenlenmiş bir anlatı türü.

1.5. Kısaltmalar

TDK: Türk Dil Kurumu

MEB: Millî Eğitim Bakanlığı

TÜİK: Türkiye İstatistik Kurumu

İBB: İstanbul Büyükşehir Belediyesi

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Araştırmanın kavramsal çerçevesi ilk gençlik çağındaki okurların serbest okuma durumlarıyla sınırlandırılmıştır. Bu sınırlama içinde çalışma amacını destekleyen üç ana kavram; okuma, çocuk ve çocuk edebiyatı ile ilgili bilgilere bu başlık altında yer verilmiştir.

2.1. 21. Yüzyılda Okuma

Dil, insanların anlaşmasını mümkün kılan doğal bir araçtır. Dilin özelliği içtimai ve canlı olmasıdır (Ergin, 2009, s. 3-4). Bu sebeple birey tek başına bir dili edinemez, buna ihtiyaç da duymaz. Dilin edinimi anne karnında dinleme becerisi ile başlamaktadır (Uğurelli, 2017). Bu andan itibaren birey, dil girdilerini alıp işleyerek dili edinir. Doğumdan itibaren dil girdilerinin artması, taklit, tekrar, pekiştirme gibi sosyal ve bilişsel süreçlerinin de etkisiyle hazırbulunuşluk sağlandığında ikinci bir dil becerisi olan konuşma becerisi gelişmeye başlar.

İnsanın okuma, dinleme, konuşma ve yazma olmak üzere dört temel dil becerisi bulunmaktadır. Dinleme ve konuşma daha önce değinildiği gibi doğal yollardan edinilebilirken okuma ve yazma genellikle okul yoluyla öğrenilmektedir.

Dört temel dil becerisi üretken ve algılayıcı olarak ikiye ayrılırlar. Uyarınları ve iletişim dilini anlamamızı sağlayan beceriler algılayıcı dil becerileridir. Bu anlamı ifade etmemize, kendimize veya çevremize iletmemize yarayan dil becerileri de üretken dil becerileridir. Bu ayrıma göre okuma da algılayıcı bir dil becerisidir (Razı, 2007).

Okuma; kişiyi zihinsel açıdan geliştiren, kendi başına öğrenmesini destekleyen bir beceridir (Özdemir ve Kiroğlu, 2021). Göksel'e (2022) göre okuma; birey ve toplum gelişimde etkin olan, karmaşık ve aktif, sembol seslendirilmesinin ötesinde üst düzey bilişsel becerilerin kullanıldığı bir dil becerisidir. Akyol (2020)

ise okumayı ön bilgilere ve yazar-okuyucu etkileşimine dayanan bir anlam kurma süreci olarak tanımlamaktadır.

Okumak sadece sembollerin görülmesinden ibaret değildir, bir şifre çözümüdür. Yazılı karakterleri sesli veya sessiz çözmenin yanında metindeki duygu, düşünce ve iletileri anlamaktır (Karatay, 2018, s. 1-2). Birey ön bilgilerini kullanarak göz, ses ve beynin aktif işlemleri ile okumayı gerçekleştirebilir (Güneş, 2021, s. 127).

Okuma eylemi, bir satır üzerindeki harflerin tanınmasının ötesinde karmaşık yapıları bir süreci içeren zihinsel bir faaliyet olarak tanımlanır. Bu zihinsel faaliyetin beklenen temel amacıysa okunan metni anlamaktır. Her okuma etkinliği anlamaya odaklanmalıdır ve okuma sona erdiğinde metindeki anlama ulaşılmalı, yeni anlamlar oluşturulmalıdır (Katrancı ve Kuşdemir, 2016).

Okumak bilgi edinmenin ve öğrenmenin maliyetini düşürür, davranışları yapılandırır, iletişimi kuvvetlendirir. Okurun iç dünyası zenginleşir, estetik bakış açısı gelişir. Düşünme, yaratma, değerlendirme alışkanlıkları kazanır. Okumak kişinin çevreye karşı ön yargısız ve tarafsız olmasını sağlar (Karatay, 2018, s. 214). Akademik başarı ve bilgi edinmenin olmazsa olmazıdır (Reikerås ve Dahle, 2022). Okumak; diğer dil becerilerini destekleyen ve kaynaklık edebilen, geliştirilebilen bir beceridir (Emiroğlu, 2014).

Okuma becerisi tüm bu faydaların bilinmesine karşın toplumumuzda gerektiği önemi, desteği ve ilgiyi görememiştir. Okuryazar olmak demek okuma kültürünün kazanıldığı anlamına gelmemektedir (Ungan, 2008). Okumaya önem verildiği söylene bile günlük hayatta böyle olmadığı, son yıllarda okuma için kullanılabilecek zamanın büyük oranda internete ayrıldığı açıktır. Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) verilerine göre 2024 yılında 16-74 yaş grubundaki insanların internet kullanım oranı %88,8'dir (TÜİK, 2024). We Are Social'ın Global ve Türkiye Verileriyle Dijital Dünya başlıklı raporuna ise insanlar günde 6 saat 57 dakikalarını çevrim içi geçirdiğini belirtmektedir. Ayrıca televizyon başında geçen süre ortalama 3 saat 28 dakikadır. Çevrim içi sürenin 4 saat 7 dakikası cep telefonlarında, 2 saat 50 dakikası tablet ve bilgisayarlarda geçmektedir. Ortalama

2 saat 44 dakika sosyal medyada gezinilmektedir (Clicks'us Digital, 2025). Türk toplumunun okuma kültüründen çok şifahi kültüre sahip olması, medyanın etkisini artırmıştır (Özdemir ve Kiroğlu, 2021).

Okuma kültürü, toplum ve bireyin okuma fiiline dönük yaşama biçimidir. Bu kültür, birbirini çevreleyen birçok beceriyi içine alır (Sever, 2013). Urgan (2008) toplumsal olarak okumuyor oluşumuzun sebeplerini şöyle sıralamıştır:

1. Kültürel sürecin ardışksızlığı ve bireysel gelişimin gecikmesi
2. Okuryazar oranı,
3. Matbaa sorunu,
4. Matbaada basılacak kitapların seçiminde yapılan hatalar,
5. Şiir dilinin nesir dilinden çok üstün olması ve dil sorunu,
6. Çocuk edebiyatına gereken önemin verilmemesi.

Ön koşulların eskiye göre değiştiği günümüzde bile okuma becerisi kendini güncelleyerek önemini korumuştur. Günümüzde bireylerin çağdaş dünyanın üyesi olabilmesi, kendi iş ve yaşam koşullarını şekillendirebilmesi; bağımsız ve katılımcı bir kişilik oluşturabilmesi beklenir. Bu ve benzeri, günümüzün yeni oluşan yeterliliklerinin kazanılması okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesine bağlıdır (Kurudayıoğlu, 2010). Bilgiye ulaşmak, anlamak, yorumlamak, gerektiği yer ve zamanda kullanabilmek için okuduğunu anlama becerisinin geliştirilmesi gerekmektedir (Değirmenci Gündoğmuş ve Çayır, 2024).

Sur'a (2022) göre 21. yüzyıla kadar bir metni anlama, onu değerlendirme ve istenileni doğru bir şekilde yazabilme becerisi olarak tanımlanan okuryazarlık; bireylerin kendilerini gerçekleştirmeleri, toplumların rekabet edebilmeleri için birtakım görev, beceri ve işlemlerin yerine getirilmesini içine alacak şekilde genişlemiştir. Okuma, çok sayıda temsili biçime uygulanmaktadır. Resimler, haritalar, ekranlar, tasarım grafikleri ve fotoğrafların hepsi metin olarak kabul edilmektedir. Yeni baskı süreçlerinin resimli kitaplarda mümkün kıldığı

yeniliklere ek olarak, şiir kitapları ve bilgi metinleri gibi diğer türlerde de tasarım özellikleri baskındır. Böylece okuma, çocukların dikkatinin basılı sözcüklere odaklandığı ve resimlerin birbirini tamamlayıp geliştirdiği zamanlara kıyasla daha karmaşık bir yineleme türü hâline gelmektedir. Okuma sadece kelime seslendirmek değildir (Meek, 2004, s. 4).

Baumann (2020) bu yüzyılın insanının niteliğini *akıllı füze metaforu* ile açıklar. Baumann, modern gücün işleyişini açıklarken “akıllı füze” ve “balistik silah” karşılaştırmasını kullanır. Balistik silahlarda atış anında merminin yolu ve hedefi önceden belirlenmiştir. Hedef hareket ettiğinde sonucun kesinliği bozulur. Akıllı füzeler ise havadayken yön değiştirebilir, hedefin hareketlerini anında tespit edebilir ve yeni bilgileri işleyerek hedefi vurabilir. Bu; modern gücün esnek, dinamik ve sürekli öğrenen doğasını temsil eder. Akıllı füzeler, eski balistik silahların aksine, hareket ederken öğrenir ve değişen koşullara hızla uyum sağlarlar. Bu, modern toplumların akışkan yapısını yansıtır ve gücün dinamik doğasını vurgular. Bu sebeple bireyden de bu dönemde dinamik olması, öğrendiklerinin yerine yenisini hızlıca koyabilmesi ve şartlara uyum sağlaması beklenmektedir. Bu açıdan okuma yalnızca ezber bilgi sahibi olmanın değil, yaşamı tüm boyutlarıyla algılayabilmenin de ön koşulu hâline gelmiştir (Emiroğlu, 2014).

21. yüzyılda bireylerin neyi ne kadar bildiğinin önemi kalmamış, bilgiye sahip olmak değil onu kullanmak önem kazanmıştır (Silva, 2009). Günümüzde iletişim teknolojilerinin inanılmaz bir hızla gelişmesi sebebiyle etkileşim süreci, sözel iletişimden çok yazılı iletişime dönüşmüştür. Sosyal medyanın, çeşitli uygulamaların, internet tabanlı teknolojilerin kullanılması ile konuşma yerini yazışma diline bırakmaktadır. Bu da yazmayı dolayısıyla okumayı öğrenen bir topluluk ihtiyacını doğurmaktadır (Özcan, Batur ve Sağcan, 2019).

Okuma amacı, süreci ve becerilerindeki değişim ile okuma kültürü de değişmiştir (Güneş, 2021). Bu durum okuma eğitimini de etkilemektedir. Günümüzde çocuklar yeni okuma teknikleri kullanmaktadır. Yeni okuma türleri yaygınlaşmakta ve okuma eğilimleri değişmektedir. İnsan zekâsına dayalı olarak

gelişen dünyada çocuklar bilgi edinme ve iletişimde dizüstü bilgisayarları, cep telefonlarını ve internet ağlarını, görsel yazılımları kolayca kullanır hâle gelmiştir. Yeterli ve nitelikli okuma becerisine sahip bireyler yetiştirebilmek gelişmiş ülkelerin eğitiminde ana amaç olmuştur (Akyol, 2020).

2.2. Serbest Okuma ve Okuma Tercihleri

Okuma yalnızca okullarda gerçekleşen bir etkinlik değildir. Bireyler haz elde etmek başta olmak üzere farklı sebeplerle okul dışı ortamlarda, belirli bir yer veya zaman sınırlaması olmadan da okuma etkinliklerinde bulunurlar (Bayat ve Çetinkaya, 2018).

Bir eğilim uzun süreli gösterildiğinde tutuma dönüşür (Özdemir ve Kiroğlu, 2021). Okumaya yönelik tutumlara da içsel ve dışsal motivasyonlara bağlı olarak belli bir değer yüklenir. Bireylerin kişisel seçimlerinin sonucunda olumlu tutumlar alışkanlığa dönüşebilir. Okuma alışkanlığı; ülkelerin, toplumların, ailelerin ve okulların çocuklar tarafından edinilmesi için en çok çaba sarf ettiği alışkanlıktır. Okumayı alışkanlık hâline getiren çocuk bunu sürekli yapmak isteyecek, okuma kültürü edinebilecektir.

Okuma eyleminin fiziksel, bilişsel, kişisel ve çevresel unsurları bulunmaktadır. Göz ve beyin etkileşimi ile okumanın fiziken gerçekleşmesi yetmemekte okumanın anlamlandırılabilmesi için bilişsel yeterlilikler de gerekmektedir. Bu yüzden okuma alışkanlığı için çocuğun sahip olması gereken fiziksel ve bilişsel hazırbulunuşluk özellikleri vardır. Okunan kitapların da çocuğun anlama seviyesine ve ilgi dünyasına uygun olması gerekmektedir. Ayrıca okuma sürecini etkileyen cinsiyet, yaşı, okuma amacı, ön bilgi gibi bireysel farklılıkları imleyen değişkenler bulunmaktadır. Son olarak çevresel unsurlar ise bireyi dışarıdan etkileyen psikolojik, sosyal ve fiziksel ortam şeklinde ayrılan üç yönü işaret etmektedir (Güngör, 2019). Bunlardan yola çıkarak okuma alışkanlığı

kazanmanın kolay olmadığını, çocukların bu alışkanlığı kazanabilmeleri için aktif bir çaba içinde olmaları gerektiğini söyleyebiliriz.

Okuma alışkanlığı kazanmış bireyler okuma tercihlerini kendileri yapabilmektedirler. Çocuğun kendi isteğiyle, okul içi veya okul dışı bir ortamda yaptığı her türlü okuma eylemine serbest okuma denmektedir (Yıldız ve Okur, 2010). Serbest okuma, nitelikli kitap seçimi yapılabilmesi koşuluyla çocuğun sahip olduğu boş zamanı doldurmasının en ekonomik ve en verimli yolu olarak görülmektedir. Bu koşulun yerine getirilmesi, çocuğu kitapla buluşturacak yetişkinin seçimleriyle mümkün olmaktadır. Nitekim çocuk edebiyatı, iki perspektifli bir alandır. Kitaplar çocuklarla birlikte yetişkinlerin de onayını olmaya mecburdur. En azından bir süre boyunca çocuklar, kendi başına hareket edebilen bir kitleyi temsil edememektedir. Bu yüzden eser seçimlerinde ebeveynlerin onayına ihtiyaç duyarlar. Belli bir olgunluğa eriştikten sonra aşamalı olarak, ebeveynleri desteklediği takdirde, bağımsız seçimlerini yapabilirler (Neydim, 2022, s. 65). Çocukların serbest okuma için seçtikleri kitaplar; yaşadıkları dönemin özelliklerine, içinde büyüdükleri ailenin ve daha geniş bir bakışla toplumun niteliklerine göre şekillenmektedir.

2.3. Çocuk ve Çocukluk

Çocuk ve çocukluk; ayrı bağlam ve alanlar içinde farklı biçimlerde tanımlanan, disiplinler arası kullanılabilen, geniş anlamlı kavramlardır. Çocuk, Türk Dil Kurumu sözlüğünde “Bebeklik ile erginlik arasındaki gelişim döneminde bulunan oğlan veya kız”; Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşmesinde (2004) “kanuna göre daha erken yaşta reşit olma durumu hariç on sekiz yaşına kadar her insan” olarak ifade edilse de fiziksel, zihinsel, duygusal gelişimler açısından veya psikolojik, toplumsal, hukuksal yönlerden çocuk tanımı yapılabilir. Çalışmaya konu olan çocuk edebiyatı bağlamında ise araştırmacıların genel tanımlamaları şu şekildedir:

Oğuzkan (2001, s. 2) insan ömrünün 2-14 yaşları arasında geçen gelişme dönemini çocukluk kabul eder ve okul öncesi dönem ile temel eğitim dönemini kapsadığını belirtir. Bu dönemdeki öğrencilere anaokulu çocuğu ve ortaokul

çocuğu denirken lise dengi okuldaki öğrencilere genelde genç denildiğini ifade ederek çocuk ve genç arasında bir ayrım yapar. Alemdar ve Aytaş (2012, s. 13) da çocuk için iki yaş ile ergenlik arasını işaret eder. Tepe (2023, s. 7) çocuğu, bebeklik ve ergenlik çağı arasında gelişim evresinde bulunan insan yavrusu olarak tanımlamıştır. Baş (2015, s.3), çocukluğun sınırlarını; fizyolojik olarak ergenliğin başlangıcı, zihnen soyut düşüncenin olgunlaşması, ruhsal açıdan benlik algısı ve duygusal gelişim süreci, sosyal açıdan toplumsallaşma, hukukî açıdan reşitlik, insan haklarını kazanma gibi açılardan ele alarak kavramın disiplinlerarası tanımlarının olduğuna dikkat çekmiştir. Karagül (2020, s. 5) ise çocuğu kendine özgü bir algılama biçimine sahip, duygusal ve fiziksel gereksinimleri olan, bilişsel, ruhsal ve sosyal açıdan farklı gelişim özellikleri sergileyen varlık olarak tanımlayarak kavramı bireysel farklılıklara dikkat çekerek açıklamıştır.

Çocuk, bebeklik ile ergenlik arasındaki biyolojik bir hâl olarak tanımlanırken Aries (1962), Postman (1995) gibi düşünürler için çocukluk; bebeklik gibi biyolojik bir durum değil toplumsal bir kurgudur. Onur da (2021, s.26) insan olarak çocuk ile fikir olarak çocukluğun birbirinden ayrılması gerektiğini vurgulamıştır. Çocuk, biyolojik olarak insanlığın başından beri var olsa da çocukluk olgusu Rönesans'ın icadı olarak tarihsel süreç içinde oluşmuş ve günümüze dek değişerek gelmiştir. Çocuk edebiyatı ve çocuk özeline dair diğer kavramları açıklamak için çocukluk kavramını açıklamak gerekir. Bunun için ise önce çocukluğun oluşumu bilinmelidir. Postman'a (1995) göre çocukluğun oluşu ve yok oluşu şöyle özetlenebilir:

Matbaanın icadından önce okuryazarlığın yaygın olmaması, eğitimin çiraklıkla sınırlı kalması ve ayıp kavramının gelişmemiş olması nedeniyle çocuklar küçük yetişkinler olarak görülmektedir. Kıyafetleri, oyunları ve sosyal ortamları yetişkinlerden pek farklı değildir. Çocuk ölüm oranlarının yüksek olması, süt annelik gibi etkenler yetişkinlerin çocuklarla bağ kurmasını ve onlar üzerinde dikkatlice düşünmelerini güçleştirmektedir. Matbaanın icadı bir dönüm noktası olmuş, okuryazarlık yaygınlaştıkça yetişkinliğin bir ölçütü hâline gelmiştir. Bu durum okulları zorunlu kılmıştır. Ayıp kavramının gelişmesi de çocuklardan

gizlenmesi gereken sırlar ve davranışları yaratarak yetişkinlere bir otorite sağlamıştır. Okuryazarlık, okullar ve ayıp kavramının gelişmesi ile farklı enformasyon dünyaları oluşmuş, çocukluk ile yetişkinlik ayrılarak çocukların dışlandığı bir anlayış ortaya çıkmıştır. 18. yüzyıl Aydınlanması bu fikri beslemiş ve Locke'un çocuğu şekillendirilmesi gereken boş bir levha olarak gören Protestan görüşü ile Rousseau'nun çocuğu doğal olarak iyi ama toplum tarafından bozulabilir olarak gören Romantik görüşü iki temel çocukluk anlayışını geliştirmiştir.

Televizyonun icadıyla birlikte matbaanın oluşturduğu hiyerarşi bozulmuştur. Televizyon izlemek için bir eğitim gerekmemekte bu sebeple matbaa öncesi gibi herkes aynı enformasyon ağına girebilmektedir. Bu da çocukluk ile yetişkinliğin arasındaki ayrımı geçersiz kılar. Çünkü yetişkin, çocukların bilmediğini bilen olma pozisyonunu kaybetmiştir.

Postman (1995), yukarıda özetlenen çocukluğun yok oluşuna dair düşüncelerini internet erişiminin ve sosyal medya kullanımının günlük yaşamın bir parçası hâline gelmesinin ve özellikle Covid-19 pandemisinin etkisiyle her yaştan insan için vazgeçilmez bir konuma ulaşmasının öncesinde üretmiştir. Bu etkenlerin de dâhil olmasıyla günümüzde çocuklar yetişkin yaşamının içine daha çok girmişlerdir. Aradaki sır ve ayıpların kalkması, kötü alışkanlıkların (zararlı ve bağımlılık yapıcı madde kullanımı, kumar, suç oranları, küfürlü dil kullanımı) artması, müstehcenliğin yayılması gibi gözle görülen sorunlardan; giyim ve yemek endüstrisindeki alışkanlıklardan, oynanan oyun ve eğlence sektöründen yola çıkarak çocuğun düşünce ve yaşam biçiminin yetişkinlerinkileriyle birleşmiş olduğu yorumu yapılabilir. Çalışmada çocukluğun yok oluşu fenomenine önem verilmesinin sebebi, görüşme formlarında ve satış rakamlarında ortaya çıkan çocukların çizgi roman tercihlerinde de görebiliriz. Çocuk edebiyatı içeriğine dahil edilemeyecek derecede şiddet ve cinsellik içeren metinlerin sıkça okunmasının sebebi de bu yok oluş olmuştur.

Çocukluğun kitle iletişimi ve kültür endüstrisi içinde yok oluş sürecinde olduğu kabul edilebilecek bir düşünce olsa da Postman'ın (1995) çocukluk

tanımının Avrupamerkezci ve tek tip bir anlayışla geliştirildiği de düşünülebilir. Çocukluk kavramı zamana ve mekâna göre farklı biçimlerde görünebilir, bugüne kadar ve günümüzde birden fazla çocukluk anlayışı oluşmuştur (Onur, 2021, s. 13).

Çocukluğun günümüzdeki durumunu anlayabilmek için bu alanda çalışmış uzmanların görüşlerine değinmek faydalı olabilir. Stearns (2010), çocukluğun tarihini kapsayıcı bir anlayışla ele alır. Bu bakış açısıyla geleneksel tarih anlatılarında rastlanan sadece elit ve orta sınıf çocukların deneyimlerine odaklanmak yerine farklı sosyoekonomik gruplardan, etnik kökenlerden ve coğrafi bölgelerden gelen çocukların yaşamlarını da mercek altına alır. Stearns (2010) için modern çocukluk kavramı karmaşıktır. Batı, tarihsel olarak çocukluğu tanıtmış ve diğer coğrafi bölgelere değişimi götürmüş olsa bile Batılı örüntüleri merkeze alarak ve de dünyanın geri kalanını Batı'nın başarılarına ulaşamadığı için eleştirerek karşılaştırmak hatalı bir anlayıştır.

Modern çocukluk anlayışı insanlık tarihi boyunca geçirilen önemli evrelerin bir sonucudur. İnsan yavrusunun doğuştan gelen aileye bağımlılığı, yetişkinlerin koruyucu ve eğitici rollerini çocukluğun temel bir özelliği haline getirmiştir (Stearns, 2023, s.12)

Stearns'a (2023) göre günümüzdeki çocukluk kavramının oluşmasında avcı toplayıcı toplumdan tarım toplumuna geçişin büyük etkisi olmuştur. Sanayi toplumlarının tarım toplumlarının yerini alması bu dönüşümü devam ettirmiştir. Küreselleşmenin süregelen etkisi ile günümüz modern çocukluk kavramının tarihsel aşamaları kabaca özetlendiğinde çocukluk; avcı toplayıcı, tarım ve modern olarak üç tarihsel döneme ayrılabilir. Günümüzde modern model, alt sınıflarda bile baskın olsa da aynı anda farklı bölgelerde farklı çocukluklar bulunmaktadır. Modern çocukluk, ekonomik standartlar ve siyasal kaos içinde derinden bölünmüştür. Çağdaş dünyada çocukluk kavramı bir spektrumun içinde çeşitlilik göstermektedir

Modern model, 18. yüzyıldan 20. yüzyıl başlarına kadar modern çocukluk kavramını işaret etmektedir. Çocukların iş gücünden eğitime yönlendirilmesi, ailenin küçülmesi, ulus devletlerin çocuklar üzerinde hak ve sorumluluk üstlenmesi bu modeli geçmişten farklılaştıran olgulardandır (Stearns, 2023, s. 133-152). 20. yüzyılda sanayileşmiş toplumlarda çocuklar tüketici olarak konumlanmış ve ergenlik kavramı önem kazanmıştır. Ancak toplumsal eşitsizlikler ve coğrafi farklılıklar devam etmiştir. Aynı dönemde dünyanın birçok yerinde gerçekleşen savaşlar ve çatışmalar neticesinde çocuklar; emek sömürüsü ve çocuk askerliği gibi yıkıcı sonuçlarla yüz yüze bırakmıştır (Stearns, 2023, s. 237-255). Günümüzde ise küreselleşme, çocukluğu şekillendiren ana faktör olmuştur. Yeni göç dalgaları çokkültürlü çocukluk deneyimleri yaratmış, uluslararası kuruluşlar çocuk haklarına odaklanmıştır. Ancak küresel rekabet yoksul çocuk sayısını artırmış, yasadışı sokak faaliyetlerinde bulunan çocuk olgusunu yaygınlaştırmıştır. Kültürel küreselleşme ve tüketim kültürü, gençler için yeni kimlikler yaratırken ebeveynlik rollerini de etkilemiştir. Çocuklara maddi olanaklar sunma baskısını artırmıştır (Stearns, 2023, s. 255-277).

Avrupa merkezli çocukluk anlayışının tersine Türklerin çocuğa karşı sevgi beslediği görülmektedir. Kültürümüzde yer edinmiş “Çocuk evin altın topudur, çocuktan al haberi, çocuksuz evde köçek olmaz” gibi sözler de bunu gösterir (Baş, 2015, s. 3). Çocuk ölümleri sonrası yas süreci, Avrupa’nın tersine kültürel eserlere yansımıştır. Ebul Gazi Bahadır, Şecere-i Türk adlı eserinde şu ifadelerle yer vermektedir: "bir kişinin oğlu veya kızı öldüğü zaman onun bir suretini yapar, evinde saklardı. İnsanlar ara sıra bu heykelciği öpüp severlerdi. Ayrıca onlar bu nesnenin önüne yemeklerinin ilk lokmalarını koyarlar, ardından bunları okşayarak koklardı." (Bölükbaşı, 2022, s. 267) Ancak bu sevgi, çocukluk kavramının oluştuğu ve üzerine düşünüldüğü anlamına da gelmemektedir. Çocuk olabilmek için birey, birey olabilmek için vatandaş, vatandaş olabilmek için de bürokratik devlet tahakkümü gerekir. Bu süreç, Osmanlı da Tanzimat ile kendini göstermiştir. Vatandaşın inşası için de çocuk, kamusal bir özneye dönüştürülüp yetiştirilmesi gereken kişiler olmuştur. Yetiştirme aracı ise okullardır. Bu açıdan Türkiye’de çocuk ve çocukluk kavramlarıyla ilgili çalışmalar Tanzimat

Dönemi'nde başlamıştır. Cumhuriyet'in kabulü ile çocuk ve çocukluk algısıyla ilgili çalışmalar, devlet politikası haline gelmiştir (Uğurelli, 2017).

Dünya tarihinde bugüne kadar çocukluğun kavranışına bakıldığında Türkiye'nin mevcut durumunun da farklı olmadığı görülmektedir. Yaşanan çeşitliliğin yansıması ülkemizde de mevcuttur. Çocuk çalışmalarına göre ülkemizdeki çocukluğu geleneksel, modern ve postmodern olmak üzere üç tipe ayırabiliriz (İnal, 2020, s. 13). İnal'ın (2020) ayırımına göre bu üç tipin özellikleri şöyledir:

Modern ve postmodern tip; yüksek eğitim düzeyi, pahalı tüketim, medya aracılığıyla yüksek oranda görünürlük gibi boyutlarda görülebilir. Yüksek ve popüler kültür araçlarında örneklenen postmodern anlayış içinde bilgiç çocuk tipi, olması gereken tip olarak karşılanmıştır. Köy, gecekondu ve varoşlardaki baskın çocuk tipi ise geleneksel çocukluktur. Diğer tiplere göre temel ihtiyaçlarını karşılayamayan bir temsildir. En temel ihtiyaç olan güvenlik; dayak, hor görülme, zorla çalıştırılma, suça yönlendirme gibi etkenlerle tehlike altındadır. Bu tip için devlet ve sivil toplum tarafından çözümler aransa da çabalar hayırseverlik, duyarlılık, acıma duygularının ötesine geçememiştir. Geleneksel çocuk tipinin yaşadığı sorunlar; istismar ve ihmal (dayak ve cinsel taciz, madde kullanımı), ekonomik yoksulluk, eğitsel yoksunluk olarak örneklenebilir (İnal, 2020, s. 13). Ekonomik yoksulluk kendini çocuk işçiliği olgusu ile gösterirken fırsat eşitliğinin sağlanamamasından kaynaklı eğitsel yoksunluğa rağmen bu tip okulu önemser. Veliler okulu sınıf atlama, statü sahibi olma umuduyla idealleştirmişlerdir. Modern çocukluk ise feodal üretiminin yerini kapitalizme bırakmasıyla kendine zemin bulmaya başlayarak orta sınıf çocukluk ideolojisini oluşturmuştur. Bu anlayışın temelinde çocukların aile ve okulda yetiştirilmesi görüşü yer almıştır. Orta sınıflılık, demokrasi anlayışı ve modern yaşam tarzında kendini göstermiştir (İnal, 2020, s. 27-31). Son olarak postmodern çocukluk tipi ise 2. Dünya Savaşı sonrasında önemli toplumsal olayları ve küreselleşme etkisi ile birey, aile ve toplum yapısını yansıtır. Liberal ulus devlet politikaları nasıl modern çocukluğu yaratmışsa neoliberal politikalar da postmodern çocukluğu doğurmuştur. Bu tip

çocuklukta aileler çekirdek aile ve az sayıda çocuklu ailelerden meydana gelmiştir. Bunun yanında çeşitli sebeplerden ötürü parçalı ve kozmopolit aile tipleri de (iki ebeveynin de çalıştığı, tek ebeveynli aileler, boşanmış ve yeniden evlenmiş ebeveynler...) görülmektedir (İnal, 2020, s. 34-35). Artık çocuk toplumsal değerleri değil bireysel değerleri önceler hâle gelmiştir. Tüketim, üretime tercih edilmiştir. Kamusal sektörden ziyade özel sektöre; yerelliğe değil, küreselliğe önem verilmiştir. Postmodern çocukluğun diğer tiplere göre en ayırt edici özelliği kitle iletişim araçlarıyla olan ilişkisidir. Bu tipte artık oyuncaklar yerini sanal oyun ve sosyal medyaya bırakmıştır (İnal, 2020, s. 37-41).

Tüm sınıfların kültürel ve ekonomik ayrılıklarına rağmen ortak sorunları da bulunmaktadır bunlar teknoloji bağımlılığına işaret eden kablo bağlantılı çocukluk, temel bilgi ve beceriden yoksun olmayı kast eden pasif çocukluk, şiddet kurbanı çocuklar, oyun ve oyuncağın bir keyif aracı olmaktan çıkıp araçsallaştırılması, dil, giyim ve davranışların yetişkinleşmesi, eğitim sistemi sebebiyle hayata bir sınava gibi bakılması, doğadan uzaklaşma, empati yoksunluğu, kendine yabancılaşma, yetişkin istismarlarına maruz kalma bunlar arasında sayılabilir (İnal, 2020, s.44-47).

Tüm sınıfların kültürel ve ekonomik ayrılıklarına rağmen ortak sorunları da bulunmaktadır bunlar teknoloji bağımlılığına işaret eden kablo bağlantılı çocukluk, temel bilgi ve beceriden yoksun olmayı kast eden pasif çocukluk, şiddet kurbanı çocuklar, oyun ve oyuncağın bir keyif aracı olmaktan çıkıp araçsallaştırılması, dil, giyim ve davranışların yetişkinleşmesi, eğitim sistemi sebebiyle hayata bir sınava gibi bakılması, doğadan uzaklaşma, empati yoksunluğu, kendine yabancılaşma, yetişkin istismarlarına maruz kalma bunlar arasında sayılabilir.

2.4. Çocuk Edebiyatı

Çocuğun tanımının çoklu olması gibi edebiyat ve çocuk edebiyatının tanımı da çokludur. Sever (2008, s. 17) çocuk yazını için; erken çocukluk döneminden başlayıp ergenlik dönemini de kapsayan bir yaşam evresinde, çocukların dil

gelişimi ve anlama düzeylerine uygun olarak duygu ve düşünce dünyalarını sanatsal niteliği olan dilsel ve görsel iletilerle zenginleştiren, beğeni düzeylerini yükselten ürünlerin genel adı, demiştir. Baş (2015, s. 5) çocuk edebiyatını; amaçları, ölçütleri, eğilimi, estetiği, rehberliği, aktarıcılığı ve çağdaşlığı ile çocukluk çağında bulunan bireylerin kendisine hedef kitle olarak belirleyen edebiyat olarak tanımlamıştır. Oğuzkan ise (2001, s. 3) çocuk edebiyatının kapsamının çocukluk çağında bulunan kimselerin hayal, duygu ve düşüncelerine yönelik sözlü ve yazılı eserleri kapsadığını ve usta yazarlar tarafından özellikle çocuklar için yazılmış olan ve üstün sanat nitelikleri taşıyan eserlere verilen genel ad olduğunu belirtmiştir. Alemdar ve Aytaş (2012, s. 16) çocukların büyüme ve gelişmelerine, hayallerine, duygularına, düşüncelerine, yeteneklerine ve zevklerine hitap eden; eğitirken eğlenmelerine katkıda bulunan sözlü ve yazılı eserlerin tamamına çocuk edebiyatı demektedir. Dilidüzgün'e (2018, s. 19) göre yazınsal değeri olan, çocuk gerçekliğini duyarlı olarak ele alan, çocuklara okuma sevgisi ve alışkanlığı verebilecek ve onlara nitelikli okur kimliği kazandırabilecek kitaplar çocuk edebiyatı kitaplarıdır. Karakuş (2020, s. 129) çocuk edebiyatının çocuğa özgü, çocuk bakışını yansıtan, çocuk gerçekliğine uygun ve çocuğa göre bir edebiyat olduğunu ifade etmiştir. Şirin (2022, s. 25), kaynağını ve sınırını çocukluktan alan, çocuğa görelilik ve çocuk gerçekliği ilkelerine uygun yazılmış, edebiyat değerine sahip geçiş dönemi eserlerini çocuk edebiyatı eserleri olarak tanımlamıştır. Bu tanımlara zıtlık oluşturarak çocuk edebiyatını ayrı bir tür kabul etmeyen araştırmacılar da bulunmaktadır. Edebiyatı bir bütün olarak görüp ayrı bir çocuk edebiyatının olmayacağını savunan Mevlâna İdris Zengin; çocuk edebiyatı dilini küçümseyen, ticari kaygılarla yapıldığını ileri süren Cemal Süreya gibi edebiyatçılar örnek verilebilir. Fatih Erdoğan ise çocuk edebiyatı yazarlarını eleştirerek, yetişkinler için yazamayanların yazar olma heveslerini çocuk edebiyatı eserleri yazarak beslediklerini düşünür (Şirin, 2022, s. 29-30).

Çocuklar zihinsel ve duygusal özellikler bakımından yetişkinlerden farklıdır. Bu nedenle etkiye açık ve hassastır. Kendine ait fikir ve görüşleri henüz oluşmamıştır. Dünyayı anlamak için bir arayışta bu da onları dış dünyaya karşı daha savunmasız kılmaktadır. Özellikle bu dönemde yetişkinlerin, akranlarının ve

medyanın etkisi altındadır. Bu yüzden çocuk yapıtlarının niteliği önem taşımaktadır. Çocuk edebiyatının okur kitlesi çocuklar, amacı da çocuklara faydalı olmaktır. Bu amaç çocuğun gelişimini destekleme yönüyle bireysel görünse de toplumun bireylerden oluşması sebebiyle toplumsal açıdan da anlam ifade etmektedir. Çocuklar toplumun aynası ve geleceğidir. Bu yüzden çocuk edebiyatı toplumsal bir misyon da üstlenmektedir. Çocuk, edebi eserler aracılığıyla kendini ve çevresini tanır, toplumsal bir kimlik kazanır. Bu açıdan çocuk edebiyatının işlevsel özellikleri bulunmaktadır. Sever'e (2013) göre kitaplar, ana dilinin anlatım gücünü ve güzelliğini duyumsatma, duygu ve düşünce yönünden dengeli insanı yetiştirme, okuma kültürü kazandırma gibi işlevler üstlenir. Kısacası çocuk edebiyatı hem bireysel hem de toplumsal açıdan büyük öneme sahiptir.

Çocukların niçin çocuk edebiyatı eserlerini okuması gerektiğini Oğuzkan (2001, s. 5) altı madde ile şöyle özetlemektedir:

1. Edebiyat hoş vakit geçirtici, eğlendirici bir şeydir.
2. Edebiyat ruha canlılık verir, yaşama gücünü arttırır.
3. Edebiyat hayatı keşfe yardım eder.
4. Edebiyat bir rehberlik kaynağıdır.
5. Edebiyat yaratıcı etkinlikleri teşvik eder.
6. Edebiyat güzel bir dil demektir.

Dahrendorf (1984) da çocuk ve gençlik edebiyatının eğitsel amaçlarını şöyle aktarır (aktaran Dilidüzgün, 2018, s. 25):

1. Okurlarının ilgilerini kapsar.
2. Yazınsal deneyimleri olmayanları bu konuda yüreklendirir, okurların yazınsal metinler üzerinde basit çözümlemeler yapabilmelerini sağlar.
3. Gerekli biçimde okuma ilgisi oluşturur, çocukların okumalarını güdüler.
4. Çocukların ve gençlerin aydınlanmalarını, deneyimlerinin artmasını, ön yargılardan arınmalarını ve toplumsallaşmalarını koşutlayarak onların kimliklerini kazanmalarına yardımcı olur.

İşlevsel olması demek çocuk edebiyatının saf bir didaktikliğe mahkûm olması demek değildir. Edebiyat için gerekli koşullar olan biçim, içerik ve öz;

çocuk edebiyatı için de bir koşuldur (Şirin, 2002, s. 32). Çocuğun edebiyatı içselleştirmesi, hayatının bir parçası hâline getirmesi, onu kullanması için doğal bir şekilde haz alarak okuması gerekmektedir. İyi bir çocuk kitabı her şeyden önce bunları başarabilen iyi bir edebiyat eseridir. Her basılı eser çocuğa uygun olmadığı gibi, çocuk için yazılan her eser de iyi bir çocuk edebiyatı eseri olmayabilir. İyi bir çocuk edebiyatı eserinin sahip olması gereken nitelikler vardır. Çocuk edebiyatı eserinde çocuğa görelilik ve çocuk gerçekliğine uygunluk ilkelerine uyulmalıdır. Çocuğa göre olarak onun gelişim ve anlama seviyeleri uygun bir dil ve kurgu ağı kullanılmalıdır. Çocukların dünyasına girerek onların öznel gerçekliğine uygun şekilde hitap edilmelidir. Çocuğa göre olmak çocuksu olmak demek değildir. Çocuğa uygun yapıtlar oluşturmak usta yazarların yapabildiği bir işken çocuksuluk dilde ilkeliktir. Çocuk edebiyatı eseri, çocuk-edebiyat-sanat etkileşimine uygun bir uyarandır (Sever, 2008, s. 17).

Aytekin (2016, s. 47) çocuk edebiyatının ana unsurlarından bahsederken eserlerin hedef kitlesinin yaş, ilgi, duygu, bilişsel düzey ve beklentilerine göre hazırlanması gerektiğini belirtmiştir. Ona göre kitaplar çocuğun edebi ve estetik yönünü geliştirmeli; cesaret, irade, kendine güven gibi duygularla beslenmesini sağlamalıdır. İçerik olarak hayatın güzel yanlarının yanında zorlukları da ele alınmalı. Ders olmamalı, mizah ve iyimserlik korunmalıdır. Sıkıcı olaylardan uzak durup olay örgüsündeki beklenmedik olaylarla okuyucuyu canlı tutmalıdır.

2.4.1. Dünyada Çocuk Edebiyatı

İnsanlık var olduğundan beri sözlü kültür içinde çocukları merkezine alan unsurlar olmuştur. Çocuk edebiyatı ninni, masal, fıkra, tekerleme gibi türler ile tarihi belirlenemeyecek bir zaman başlamıştır. Sözlü kültür her yerde etkin olsa bile okuma faaliyeti 15. yüzyıla kadar soylulara has bir ayrıcalık olarak kalmıştır (Ökten, 2020, s. 2). 15. yüzyıla değin dini ve ahlaki hikâyelerin doğrultusunda gelişen çocuk edebiyatında çeşitlilik, matbaanın yayılması ve Rönesans'ın etkisi ile artmıştır. Bunun ilk örneği *Ezop Masallarının* (1484) Avrupa'da yerini almasıdır (Yalçın ve Aytaş, 2012, s. 19). John Locke'un *Eğitim Üzerine Düşünceler* (1693) ve Jean Jacques Rousseau'nun *Emile ya da Eğitim Üzerine* (1762) kitapları, Fenolun'un

ideal devlet adamı yetiştirmek üzerine olan kitabı *Telemakhos'un Maceraları* (1699), ilk resimli çocuk kitabı olan John Amos Comenius'un *Orbis Pictus'u* (1637), La Fontaine'in fablları, Charles Perrault'nun peri masalları (Çizmeli Kedi, Uyuyan Güzel, Kül Kedisi, Kırmızı Başlıklı Kız vb.), Rousseau'nun okunması gereken tek kitap dediği Daniel Defoe'nin *Robinson Crusoe* (1719) adlı romanı, John Newbery'nin *A Little Pretty Pocket Book* (1744) ile *Ana Kaz* dizisi, Jonathan Swift'in *Gulliver'in Gezileri* (1826), Johann David Wyss'ın *İsviçreli Robinson Ailesi* (1812), William Blake'in *Masumiyet Şarkıları* (1789) eserleri çocuk edebiyatının önemli eserleridir (Ökten, 2020, s. 3).

18. yüzyılda çocuk edebiyatının yaygınlaşması ve gelişmesi açısından dergilerin çok önemli bir rolü olmuştur. Eğitim reformlarının etkisiyle çocukların okuryazarlık oranını yükseltmek, düşünsel ve duygusal gelişimine destek olmak, ahlaki ve manevi değerlerin aktarılmasını sağlamak için çocuk dergileri faydalı bulunmuş bu sebeple 18. yüzyılda Avrupa'da çocuklara yönelik dergiler yayımlanmaya başlanmıştır. 1722 yılında Leipzig'de çıkan *Leipziger Wochenblatt für Kinder* ilk çocuk dergisi olarak kabul edilir. Ardından bu derginin rakibi olarak Nidergaschisches *Wochenblatt für Kinder* dergisi yayımlanmıştır. Newbery'nin *Lilliputian Magazine* (1751-1752) dergisi ve İngiltere'nin ilk çocuk dergisi olan *Juvenile Magazine* (1788) ile *The Children's Magazine* (1799) de ilerleyen yıllarda yayın hayatına başlamıştır (Ökten, 2020, s. 5).

19. yüzyılda Fransa'da Hector Malot, *Kimsesiz Çocuk* kitabı ile Comtesse de Segur da *Sophie'nin Başına Gelenler* ve *Bir Eşeğin Hatıraları* eserleri ile çocuk klasikleri arasına girerler. Aynı yüzyılda bilimkurgu türünde Jules Verne'in eserleri dikkat çekmiştir. Verne; *Ay'a Seyahat*, *Denizler Altında Yirmi Bin Fersah*, *Seksen Günde Devriâlem*, *Kaptan Grant'ın Çocukları* gibi eserleriyle bilimkurgu ve macera alanında dünyanın öncü yazarlarından biri olmuştur (Arslan, Şimşek, Yakar, 2020, s. 46). Aynı yüzyılda İngiltere'de ise Anthony Montalba, Mary Frere, Andrev Long, Josep Jacobs gibi yazarların derleyip yazdığı masallar popüler olmuştur. Ayrıca Lewis Col takma adıyla Charles Lutwidge Dodgson'ın *Alice Harikalar Diyarı*, Charles Dickens'ın *David Copperfield* ve *Oliver Twist* gibi eserleri,

Frances Hodgson Burnett'ın *Küçük Prenses* ve *Küçük Lord Fauntleroy*, Rudyard Kipling'in *Orman Çocuğu* gibi çocuk edebiyatının temel eserleri de bu dönemde yazılmıştır (Baş, 2015, s. 9).

19. yüzyılda Almanya'da Grimm kardeşler, Alman halk masallarından derledikleri *Çocuk ve Ev Masalları* (*Pamuk Prenses*, *Hansel ile Gretel*, *Kurbağa Prensesi* vb.) eserleri ile Alman romantizminin oluşmasında temel atmışlardır (Aytekin, 2016, s. 28). Amerikan çocuk edebiyatı ise İngiliz edebiyatına ait eserler ile oluşmaya başlamıştır. John Cotton'un *Bostonlu Küçük Çocuklar için Manevi Süt*, J. Abbot'un yayımladığı *Frankoniya Hikâyeleri* ve Peter Perley'in ahlaki hikâyeleri çocuklar için yazılmış ilk Amerikan eserleridir. Klasik Amerikan edebiyatında *Küçük Kadınlar*, *Tom Sawyer'ın Maceraları*, *Robin Hood*, *Pollyanna*, *Oz Büyücüsü* önemli çocuk eserlerindendir (Alemdar ve Aytaş, 2012).

İtalya'da dünyaca tanınan Carlo Collodi'nin *Pinokyo* (1883) eseri masal ile karakter eğitimini birleştiren bir kitap olmuştur. Bir başka İtalyan yazar ise Edmondo de Amicis'tir. Yazarın *Çocuk Kalbi* adlı eseri aile ve okul ilişkilerine ve İtalya'nın birliğine dikkat çekmiştir (Aytekin, 2016, s. 30).

Norveç'te çocuk edebiyatının en parlak dönemi diğer ülkelere benzer biçimde 19. yüzyıldır. Dikken Zwilgmeyer'in *Inger Johanne* dizisi, Johan Falkberget'in *Prenses ve Kemancı* oyunu ile derlenen peri masalları çalışmaları buna örnek olarak gösterilebilir. Danimarka'da Hans Christian Andersen'in *Çocuk Masalları*, İsviçre'de Johanna Spyri'nin *Heidi* kitabı, İskoç yazar Robert Louis Stevenson'ın *Define Adası*, İsveç'te Selma Lagerlöf'ün *Nils Holgersson'un Eşsiz İsveç Yolculuğu* (*Uçan Kaz*) kitapları bu yüzyılda yazılarak çocuk edebiyatının klasikleri hâline gelmiştir. Rusya'da 1917 Devrimi'nden önce İvan Krylov, A.N. Afanasyev, Skazki ve Pyotr Yrshov, Vasily Zhukovski, Tolstoy'un çalışmaları ile masal ve halk öykülerine eğilim başlamıştı. Macar edebiyatında Ferenc Molnar'ın *Pal Sokağı Çocukları* eseri önemli çocuk edebiyatı eserleri arasında yerini almıştır (Ökten, 2020, s. 6-7).

20. yüzyılda, çocuk edebiyatı denilince akla gelen ilk kitaplardan olan *Küçük Prenses* (1943), Antoine de Saint-Exupéry tarafından yazılır. Aynı yüzyılda

İngiltere’de James M. Barrie’nin *Peter Pan* (1911), Edith Nesbit’in, *Demiryolu Çocukları* (1905); Enid Mary Blyton’ın *Gizli Yediler* (1949), *Afacan Beşler* (1942) serileri; Pamela L. Travers’in *Mary Poppins* (1934) adlı eseri ve Almanya’da Waldemar Bonsels’in *Arı Maya* (1912) adlı kitabı söz edilmesi gerekenler arasındadır. Amerika’da Eric Knight’ın *Lassie Come Home* (1940), Virginia Lee Burton’ın *Küçük Ev* (1932) romanları sinemaya da uyarlanmıştır. Kanadalı yazar Lucy Maud Montgomery’nin dizi hâliye günümüzde dâhi büyük bir beğeni kazanmış olan *Yeşilin Kızı Anne* (1908) adlı roman serisi bu dönemde yazılmış önemli kitaplar arasındadır. Brezilyalı yazar Jose Mauro de Vasconcelos’un *Şeker Portakalı* (1968) kitabı Güney Amerika’nın en ünlü çocuk kitaplarından olmuştur. Belçikalı çizer Hergé’nin eseri *Tenten’in Maceraları* (1929) çizgi roman serisi, İtalyan yazar Gianni Rodari’nin *Küçük Soğanın Maceraları* (1957), *Mavi Ok* (1954), *Yalancılar Ülkesi* (1959), *Gökyüzünden Gelen Pasta* (1969) eserleri, Alman yazar Michael Ende’nin *Bitmeyecek Öykü* (1979) ve *Momo* (1973) kitapları ile Avusturyalı çocuk ve gençlik edebiyatçısı Christine Nöstlinger’in *Kim Takar Salatalık Kralı* (1972), *Alev Saçlı Çocuk* (1970), *Curcuna Evi* (1996), İsveçli yazar Astrid Anna Emilia Lindgren’in *Pippi Uzunçorap* (1945) eserleri Avrupa’da çağdaş çocuk edebiyatına adına bu dönemde yazılan önemli eserlerdendir. İrlandalı yazar Clive Staples Lewis’in *Narnia Günlükleri* (1950) adlı serisi ise fantastik edebiyatın başyapıtlarından biri olarak 20. yüzyılda yazılmıştır, fantastik çocuk edebiyatının izinden giden İngilizce yazar J.K. Rowling’in 1997 yılında başladığı *Harry Potter* serisi ile dünya çapında bir fenomen olarak yarattığı dünya ile ayrı bir çalışma alanı hâline gelmiştir (Ökten, 2020, s. 7-8).

Şirin (2022, s. 35-36) çocuk edebiyatı tarihini amaç ve işlev değişimine göre üç ana hatta incelemiştir. Ona göre ilk dönemde bilgi aktarmaya yönelik, faydacı eserler yazılmıştır. *La Fontaine fablları*, *Robinson Crusoe*, *Gulliver’in Gezileri* gibi aslında çocuklar için yazılmamış, biçimden çok içeriğin ön planda olduğu eserler bu dönemin ürünleridir. Ardından gelen ikinci döneme çocuğun gelişim özelliklerinin fark edilmeye başlanmasıyla geçilmiştir. Çocuğa uygun, eğlencelik olan eserlerden *Oliver Twist*, *Kimsesiz Çocuk*, *Heidi*, *Alis Harikalar Diyarında*, *Pinokyo*, *Tom Sawyer’ın Maceraları*, *Define Adası*, *Orman Çocuğu*, Jules Verne’in kitapları bu

dönemin kitaplarındandır. Üçüncü dönemde okuru çocuk olan kitaplar yazılmış, alıcı konumundaki bir çocukluk anlayışından çocukluğun özne konumuna geldiği bir anlayışa geçilmiştir. Çocuğa görelilik kavramı merkeze oturtulmuştur. *Peter Pan*, *Nils Holgersson'un İsveç Gezileri*, *Pal Sokağı Çocukları*, *Pollyanna* kitapları bu dönemin klasik eserlerindendir (Şirin, 2022).

Nikolajeva (2016, s. 95-99) çocuk edebiyatının gelişimini dört merhalede açıklar. Birincisi hâlihazırdaki yetişkin edebiyatının ve folklorun, mevcut çocuk yetiştirme görüşlerine göre çocukların ihtiyaç ve ilgi alanlarına uyarlandığı süreçtir. İkinci dönem, çocuk edebiyatının yetişkin edebiyatından ayrılarak çocuklar için eğitici ve didaktik hikâyeler üretilmeye başlandığı dönemdir. Üçüncü dönem, çocuk edebiyatının türleri ve anlatım biçimleriyle bağımsız bir sistem haline geldiği dönemdir. Erkek ve kız çocukları için yazılan kitaplar net bir şekilde ayrılır ve türler arasındaki sınırlar keskindir. Bu dönemde olay örgüsü klasik bir yapıdadır; başlangıç, çatışma, doruk noktası ve çözüm bulunur. Karakterler belirli rollerde olup kitaplar genellikle didaktik bir mesaj içermektedir. Tom Jones, Jane Eyre, Oliver Twist bu döneme örnek olarak gösterilebilecek eserlerdir. 20. yüzyılda yazarlar bu kalıplara karşı çıkarak yenilikçi anlatım teknikleri kullanmaya başlamıştır ve 1945 yılı İsveç'te modern çocuk edebiyatının başlangıcı olarak kabul edilmiştir. Bu süreç, çocuk edebiyatını modern romana yaklaştırarak dördüncü döneme geçişi başlatmıştır. Dördüncü dönem ise çocuk edebiyatında çok sesliliğin ortaya konduğu dönemdir. Çocuk edebiyatı bu dönem ile geleneksel epik anlatıdan koparak farklı bilinçlerin bir arada bulunduğu çok sesli bir anlatıya yönelmiştir (Nikolajeva, 2016).

Dünyada 1960'ların sonundan itibaren nitelikli çocuk edebiyatı eserlerinin sayısı artmış, İngilizce konuşulan ülkelerdeki çocuk kitabı yayıncılarının baskın beyaz orta sınıfı konu edinen eserlerin içerisinde, okul sınıflarında kendilerini resimlerde ya da okumaları için verilen kitaplarda bulamayan çocukların varlığı kabul edilmiştir (Meek, 2004, s. 7). Bu durum, karakter ve konu çeşitliliği sağlayarak çocuk edebiyatı kitlesinin de kapsamını genişletmiştir.

Sonraki dönemlerde ergenlik ve çocukluk arasındaki farkın iyice belirginleşmesiyle gençlik edebiyatı kavramı tartışılır hâle gelmiştir. 1960'lı yılların sonunda Amerika Birleşik Devletleri'nde başlayan yeni atılımlar ile artık çocuk kitabının işlevi değişime uğramıştır. Edebiyata eğitime ve eğlendirme işlevlerinin yanına tedavi işlevi de eklenmiştir. Artık kitaplar bazı sorulara cevap verme işlevi üstlenmiştir. Çocuk kitapları, okurun bulunduğu dönemle ilgili yaşadığı bedensel, zihinsel, duygusal değişimi anlayıp kendini daha iyi tanımasının, anlamasının yolunu açmak için kullanılmaya başlanmıştır. Çocuk ve genç okur artık bilinçli bir şekilde eserler üzerinde seçim ve talep hakkına sahip olmuştur (Aytekin, 2016. s. 33). 2000'ler sonrasında ise çocukluğun toplumun temel olgularından biri olması sonucu çocuk edebiyatı nitelik ve nicelik yönünden altın çağını yaşamaya başlamış, dünya ülkelerinde yazılan ve okunan eserler gitgide artarak müstakil bir edebiyat kanonu oluşturmaya başlamıştır.

2.4.2. Türkiye'de Çocuk Edebiyatı

Türk edebiyatının sözlü kültürle oluştuğu dönemdeki ürünlerinden gördüğümüze göre toplumda çocuğa hep bir önem verilmiştir. *Oğuz Kağan Destanı*, *Manas Destanı*, *Bozkurt Destanı*, *Dede Korkut Hikâyeleri* buna örnek verilebilir. İlk yazılı eserlerimizden olan Yusuf Has Hacıp'in Kutadgu Bilig'in çocuk eğitimi hakkında olması ve Divan ü Lugat-it-Türk'te çocuklar hakkında verilen bilgiler çocuklarının öneminin devam ettiğine işaret eder. *Kâbusname*, *Gülistan ile Bostan*, *Mesnevi*, *Tarîk'ul Edeb* gibi klasik eserlerde çocuk eğitimi üzerinde durulmaya devam edilmiştir. Divan edebiyatında da Nabî'nin *Hayriyye*, Sümbülzade Vehbi'nin *Lûtfiyye* mesnevileri de çocuk eğitimi hakkındadır. Sümbülzade Vehbi oğlu için *Tuhfe-i Vehbî* (1782) adlı bir manzum sözlük de yazmıştır. Bunun gibi manzum sözlükler Hüsametdin Efendi, Konyalı Şâhidî İbrahim Dede, Lâmi'i Çelebi, Fuzûli Mehmet, Çelebizade Ali İlmî, Mütercim Asım Efendi gibi kişiler tarafından da yazılmıştır (Ökten, 2020).

Klasik Türk edebiyatında bilinen ilk fabl 15. yüzyılda Selâtinname adlı eseridir. Bunun yanında doğrudan olmasa bile masal, fabl, pendname gibi türler içinde çocuk ile ilgili temalara rastlanmıştır. Ancak ülkemizde çocuk edebiyatının

başlangıcını Tanzimat Dönemi olarak kabul etmek gereklidir. Bu zamana kadar ki eserler ya sözlü edebiyat ürünü ya da çocuk eğitimi hakkında yetişkinlere yönelik eserlerdir. Çocuklara uygun dil ve içeriğe sahip değillerdir. Sözlü edebiyat ürünlerinde dahi sadece ninniler çocuklara özel olarak tasarlanmıştır (Baş, 2015, s. 10).

Türk edebiyatında kitap hâlindeki ilk çocuk yayını Kayserili Doktor Rüşdü'nün hikâye kitabı olan *Nuhbetü'l Etfal* (1858) eseridir (Ökten, 2020). Daha sonrasında ise Şinasi ve Recaizade Mahmud Efendi'nin La Fontaine çevirileri ilk ciddi çocuk edebiyatı ürünlerinden olmuştur. Ahmet Mithat Efendini yazdığı *Hâce-i Evvel* (1870) ve *Kıssadan Hisse* (1871), Recaizade Mahmud Efendi'nin *Tefekkür* (1886) eserleri ile Ziya Paşa'nın Rousseau'dan çevirisi olan *Emile* çocuk terbiyesi hakkındadır. Muallim Naci, *Ömer'in Çocukluğu* (1889) adlı eserinde kendi çocukluk anılarını derlemiştir. Bilinen ilk Nasreddin Hoca kitabı olan *Letâif-i Nasreddîn* (1880) de Çaylak Tefvik tarafından bu dönemde yazılmıştır (Ökten, 2020, s. 12). Bu dönem Batı edebiyatından çevirileri de yoğunlaşmıştır. Bizim bir çocuk edebiyatımız oluşmadığı için çeviri çocuk edebiyatı önemli bir yer tutmuştur (Hayran, 2020, s. 66). Daniel Defoe'nun *Hikâye-i Robenson* (çev. Vakanüvis Lütfi, 1864), Alexander Dumas'nın *Üç Silahşörler* (1844), Jonathan Swift'in *Güliwer Nam Müellifin Seyahatnamesi* (çev. Mahmut Nedim, 1872), Jules Verne'in *Kaptan Hatras'ın Sergüzeşti* (*Musavver Kutb-ı Şimali Seyahatnâmesi*) (çev. Ohannes Gokasyan, 1877), *Merkez-i Arza Seyahat* (çev. Mehmet Emin, 1833) ve *Balonla Beş Haftada Seyahat* (çev. Mehmet Emin, 1887) *Araba ile Devr-i Âlem Yahut Sezar Kaskabel* (1882) çevirileri öne çıkan çalışmalardandır. Bu eserler çocuk diline çok uygun olmayan ağır çeviriler olmuştur ancak Ahmet İhsan, Jules Verne çevirilerinde çocuklara uygun dil kullanmaya özen göstermiştir (Ökten, 2020, s. 13).

1908'de, Şûrâ-yı Ümmet gazetesinde Ali Nusret adlı bir yazar tarafından ilk kez çocuk edebiyatını konu alan bir yazı yazılmıştır. Ardından 1909 yılında Darülmualimin Müdürü Satı Bey'in girişimleri il çocuk şiirleri yazılmaya başlanmış bunun sonucunda İbrahim Alaaddin Gövsa, *Çocuk Şiirleri'ni* (1911); Ali Ulvi Elöve de *Çocuklarımıza Neşideler'i* (1912) yazmıştır. Daha sonra Sabri Cemil,

Çocuklara Mahsus Küçük Şiirler; Tevfik Fikret, Şermin; Ziya Gökalp, *Kızıl Elma* (1915), *Yeni Hayat* (1918), *Altın Işık* (1918); Ali Ekrem Bolayır, *Çocuk Şiirleri ve Şiir Demeti* (1925); Mehmet Fuat Köprülü de *Mektep Şiirleri* (1918) eserlerini kaleme almışlardır (Ökten, 2020, s. 12).

II. Meşrutiyet'in ilanı bir özne haline gelen çocuk artık sadece aileye ait değildir. Devlete ait olan, hizmet edecek bir vatandaşdır (Ummanel, 2023, s. 303). Bu anlayış doğrultusunda çocuk eğitimi konusunda çalışmalar hızlanmış, tiyatronun etkisi fark edilmiştir. Bunun etkisi ile çalışmalara başlansa da asıl ilerleme Cumhuriyet döneminde kat edilmiştir. 1935 yılında Muhsin Ertuğrul "Çocuk Tiyatrosu" yazısında çocuk tiyatrosunun nasıl olması gerektiğini açıklamıştır. M. Kemal Küçük'ün *Çocuklara İlk Tiyatro Dersi* adlı oyun, sahnelenen ilk çocuk oyunu olmuştur (Sınar, 2006, s. 187). Yine II. Meşrutiyet'in ilanı ve içinde bulunulan dönemin şartları sonucunda çocuk edebiyatı ürünlerinin, çocuklara millî bir kimlik kazandırma amaçlı kullanıldığı görülür. Bu amaçla çocuk dergiciliği gelişmiştir. 1908-1918 yılları arasında Çocuk Yurdu, Türk Yavrusu, Hür Çocuk gibi on altı çocuk dergi basılmıştır (Yılmaz, 2017, s. 214). Yayımlanan ilk çocuk dergileri ise *Mümeyyiz* (1869), *Hazine-i Etfal* (1873), *Sadakat* (1875), *Etfâl* (1875), *Ayine* (1875)'dir. *Çocuklara Mahsus Gazete* (1896-1908) ve *Çocuklara Rehber* dergileri Batı edebiyatından çeviriler de içermiştir. Cumhuriyet'in ilanı ile çocuk dergiciliğinde elbette bir gelişme olmuştur. 1925 yılında M. Zekeriya Sertel'in *Sevimli Mecmua* dergisi ile dergiciliğin içine resimler, bilmece-bulmacalar, çocuk etkinlikleri, fotoğraf, karikatür gibi içerikler de dahil olarak çocuk dergiciliğini değiştirmiştir. Ülkemizde en uzun süreli olarak yayınlanan ve içerik kalitesi dikkat çeken dergisi ise 1945-1978 arası yayımlanan *Doğan Kardeş* dergisidir (Ökten, 2020, s. 13-14).

Cumhuriyet dönemine gelindiğinde çocuk edebiyatında ilerleme hızlanmıştır. Cumhuriyet ilk yıllarında devrimini sürdürecektir toplumsal dönüşümü gerçekleştirebilmek amacıyla eğitime çok önem vermiştir. Bu da çocuk edebiyatının, çocuk eğitiminde ve çocukları doktrine etmekte kullanıldığının bir göstergesidir. Bu bağlamda Cumhuriyet'in ilk yıllarında millî bilinci aktarmak

amaçlı Halide Edip'in *Dağa Çıkan Kurt* (1922), Yakup Kadri'nin *Millî Savaş Hikâyeleri* (1947) kitabındaki bazı öyküleri örnek verilebilir. Sonrasında ise Abdullah Ziya Kozanoğlu'nun tarihi romanları olan *Kızıl Tuğ* (1923), *Atlı Han* (1924), *Türk Korsanları* (1926), *Gültekin* (1928) çocuklar tarafından yüksek ilgi görmüştür. Eğitimdeki ve millî kültür içindeki önemi nedeniyle masal çalışmaları da bu dönemde hız kazanmıştır. Ziya Gökalp'in *Küçük Mecmua* dergisinde yayımlanan masal derlemelerini Boratav ile Eberhard'ın *Türk Masal Tipleri Kataloğu* (1935) ve Eflatun Cem Güney, Naki Tezel, Oğuz Tansel, Erdoğan Tokmakçıoğlu gibi yazarların çalışmaları izlemiştir (Ökten, 2020, s. 16).

1935'ten itibaren Kemalettin Tuğcu sayısız eseriyle çocuk romanına katkı sağlamıştır. Eğitsel ve sanatsal açıdan tartışmalı olsa dahi bu eserler yıllarca çocukların en çok okuduğu eserler olmuşlardır. Tuğcu, 150'yi aşkın eserinde genelde acıma konusunu işlemiştir. Karakterler genelde yetim, öksüz, engelli, üvey anne veya baba tarafından zorluklar içinde yetiştirilen çocuklardan oluşmaktadır. Bazı yapıtlarında yoksul olmasına rağmen başarıya ulaşan çocukları işlemiştir. Cumhuriyet Dönemi'nin amacı olan ideal çocuk anlayışı ile tutarlı olarak Tuğcu metinlerinde doğrudan öğüt vererek, sanatsal ve edebi arka plana bırakmıştır (Hayran, 2020, s. 70).

Rakım Çalapala, Falih Rıfkı Atay, Vâlâ Nurettin gibi yazarlar da çocuk edebiyatında biyografik eserler vermişlerdir. Çocuk şiirinde ise en önemli isimlerden olan Fazıl Hüsnü Dağlarca da Cumhuriyet Dönemi'nde eserlerini vermeye başlamıştır. Cahit Uçuk, Gülten Dayıoğlu gibi romancılarımız çocukların ilgisini çeken, eğlendirici kurgular içinde mesajlarını iletmışlerdir.

Cumhuriyet sonrası dönemde çeviri eserlerde de büyük artış olmuştur. Ancak 1943'te Çocuk Esirgeme Kurumunun çeviri kitapları dağıtması ve Hasan Âli Yücel'in Millî Eğitim Bakanlığının Batı klasikleri çevirilerinin içine çocuk kitaplarının eklenmesi en önemli katkılar olmuştur. Orhan Veli, Sabahattin Eyüboğlu, Nazım Hikmet, Vasfi Mahir Kocatürk'ün *La Fontaine* çevirileri ve Ahmet Muhip Dranas, Cemal Süreya, Tomris Uyar, Selim İleri, Azra Erhat, Tahsin

Saraç'ın Küçük Prens çevirileri bu dönemde en çok dikkat çeken çevirilerin başında gelir. Bunun yanında Jules Verne'in macera ve bilimkurgu eserleri, Sherlock Holmes kitapları, Maurice Leblanc'ın *Arsen Lüpen* serisi gibi dünyada tanınmış kitapların çevirileri de devam etmiştir (Ökten, 2020, s. 18).

Çocuk edebiyatının ayrılmaz bir parçası olan resimli öykü kitaplarının ilk örneği 1974 yılında Can Göknil tarafından hazırlanan *Bir Kirpi Masalı* eseridir (Ökten, 2020, s. 19). Çeviri olarak yayımlanan *Ayşegül ve Ayşecik* resimli öykü serileri büyük ilgi görürken *Zagor*, *Tommiks*, *Teksas*, *Teks*, *Zembla*, *Mr. No* gibi dünyaca meşhur çizgi romanları da çevrilip beğeni toplamıştır. Bu çizgi romanların yanında tarihi karakterleri konu edinen Suat Yalaz'ın *Karaoğlan* ve Sezgin Burak'ın *Tarkan* çizgi romanları hem edebi eser hem de sinema eserleri olarak beğenilmiş ve kültür tarihimizde yerini almışlardır.

Şirin (2022, s. 79-80), dünya edebiyatı için yaptığı dönemsel ayrımı Türk çocuk edebiyatı için de yapar ve çocuk edebiyatının Osmanlı çocuk modernleşmesi ile Tanzimat Döneminde başladığını, I. ve II. Meşrutiyet Dönemleri ile devam ettiğini belirtir. Cumhuriyet Döneminde çocuk edebiyatının üç farklı evreden oluştuğunu ifade eder. 1970'lere kadar devam eden birinci evrede; didaktik-otoriter, dogmatik, tektipleştirici ve çocuk modernleşmesi tasarımı öncelik veren bir anlayışın egemen olduğunu belirtir. İkinci evre; 1970'ten 1980'lerin ortalarına kadar süren, farklı görüşteki yazarların güdümlü, ideolojik, kurtarıcı ve sosyal içerikte çocuk kitapları yazmaya yöneldiği evredir. Şirin'e göre üçüncü evre, 1980 sonrasında "çocuk gerçekliğine" dayalı ve "çocuğa göre" örneklerin yazılmaya başladığı "yenilikçi çocuk edebiyatı" evresidir. Şirin'in (2022, s. 79-80) yaptığı değerlendirmelerden hareketle, özellikle birinci ve ikinci evrede ideolojik içeriğin yoğun olduğu söylenebilir.

Neydim (2022, s. 125-126) de Şirin'i (2022) destekleyen görüşlere sahiptir. 1960'lı yıllara kadar çocuk edebiyatı anlayışında geleneksel olarak boş ama doldurulması gereken çocuk fikrinin, didaktik tarzın hâkim olduğunu söyler. 60'lı yıllardan sonra tek tip çocuk anlayışına karşılık yeni bir çocukluk anlayışı güçlenmeye başlamıştır. Bu yeni anlayış çocuğun kutsallaştırılıp

nesneleştirilmesine karşıdır. Çocuğa karşı nesnel ve ön yargısız yaklaşır. Çocuğa yönelik politik ve didaktik bir tutumdan vazgeçip onun basit, sade sorunlarıyla; gündelik yaşamı ile ilgilenmiştir. Çocukların minyatür yetişkinler ve çocuk kitaplarının isteyen yazarın yazabileceği basit metinler olmadığına farkına varılmıştır (Oğuzkan, 2001, s. 378).

1990 sonrası ise bilimsel çalışmalar, araştırmalar, çocuk kütüphaneleri, çocuk yayıncılığındaki gelişmeler, sivil toplum girişimleri, çeviri ve yerli çocuk kitaplarının nitelik ve nicelik açısından artması, çocuğun ve ailenin tüketim alışkanlıklarının değişmesi, medya etkisi, medya ve kültür alanındaki değişimler sayesinde ülkemizde de çocuk edebiyatı belirgin bir alan olmaya başlamıştır.

2.4.3. Çocuk Edebiyatının Temel Ölçütleri

Çocuk edebiyatı eserleri her şeyden önce bir edebiyat eseridir. Nitelikli ve niteliksiz örnekleri olması olağandır. İyi bir çocuk edebiyatı eseri aynı zamanda iyi bir edebiyat eseri olarak değerlendirilir bu yüzden sahip olması gereken ölçütleri vardır. Sever'e (2013) göre çocuk edebiyatı ölçütleri *iç yapı* ve *dış yapı* şeklinde iki boyutta incelenebilir. İç yapı unsurları *konu, izlek (tema), karakterler, dil ve anlatım, ileti, çevre*; dış yapı unsurları ise *boyut, kâğıt, kapak ve cilt, sayfa düzeni, harfler, resim* olarak sınıflandırılmıştır. Sever, (2013, s. 122) resim ögesinin içeriği de belirleyebilen bir özellik olduğu için niteliğine göre iç yapı unsuru olarak da kabul edilebileceğini ifade etmiştir. Bu çalışmada incelenecek olan eserler çizgi roman türüne ait olduğu için çizim ve resim en az metin kadar bazen daha da önemli düzeydedir. Bu sebeple resim unsuru iç yapı özelliği olarak kabul edilmiştir.

2.4.3.1. İç Yapı Unsurları

2.4.3.1.1. Konu

Konu; yazıda ele alınan düşünce, olay veya durumdur (TDK, 2025). Konu anlatımın temel unsurlarından yer, zaman, karakter gibi parçaların bütün halinde okunmasını sağlar (Uzuner Yurt, 2020, s. 73). Bu bağlamda konu, çocuğun kitapla ilişkisinde hayati öneme sahiptir. Çocuğu anlam evreninin içine çeken, kitapla ilişkisini sürdürmesini sağlayan öge konudur (Sever, 2023).

Bir çocuk kitabında konu, çocuğun güncel hayatına ve gerçekliğine uygun olmalıdır. Eserlerde konu seçilirken çocukların ilgi ve beğenileri göz önünde bulundurulmalı; onların güvenlerini arttırıcı, geleceğe dair ümitlerini besleyici nitelikte olmalıdır. Çocuk kitaplarında millî değerlerin aktarılmasına önem verilirken, demokratik anlayışa ve saygın bir kişiliğe sahip olmaları da hedeflenmelidir. Güleç ve Geçgel için (2006, s. 182) iyi bir konu çocuğun mantığını geliştirmeli, olayları nedensel ilişkiler ile bağlamalı, eğlendirmeli ve dinlendirmelidir. Bazı konular çocukları düşünmeye sevk ederken bazıları birtakım görüşleri kazanmalarını sağlamalıdır.

Sever'e (2013, s. 128) göre konunun kurgulanmasında önemli olan bir çatışma yaşanmasıdır. Çocuk, okuma sırasında çatışma yaşayan kahraman ile özdeşim kurmalı ve gerilimi duyumsayabilmelidir. Çatışma türleri ise kişinin başka bir kişi ile çatışması, kişinin kendisiyle olan çatışması, kişinin doğa ile olan çatışması ve kişi ile toplum arasındaki çatışma olmak üzere dört çeşittir.

Çocuk edebiyatında konunun güçlendirebilecek ögeler olduğu gibi konuyu zayıflatan ögeler de bulunur. Bu ögelerin kullanımı konunun aktarılmasına zarar verebilir. Yapılandırmayı zayıflatan ögeler *abartılmış merak, rastlantısallık ve duygusallıktır*. Abartılmış merak ile her sorunun kolay yoldan çözüldüğü, düğümlerin zayıf olduğu, okumayı sürdürmeyi zorlaştıran bir yapıyı ifade edilir. Merak ile çatışma unsuru dengeli olmalıdır (Sever, 2013, s. 137). Rastlantı, olayların şans eseri şekilde gerçekleşmesidir (Lukens vd., 2018, s. 161). Duygusallık da acıklı olayların sürekli birbirini izleyerek çocuğu yapay bir etki içine almasıdır. Örneğin bir ev faresinin ölümüne, bir aile bireyinin ölümü kadar duygusal yoğunlukta tepki gösterilmesi çocuğun duygusal denge kurmasını zorlaştırır (Sever, 2013, s. 137).

2.4.3.1.2. Tema (İzlek)

Yazarın eserinde belirtmeye çalıştığı temel düşünce ve görüşleri temsil eden ana yönelimlere tema denmektedir (Oğuzkan, 2001, s. 366). Tema, okurun inşa ettiği ana fikir olarak da tanımlanabilmektedir (Lukens vd., 2018, s. 242). Bir başka

deyişle konunun işlenişi ile ortaya konulan soyut anlam, tema veya izlek olarak ifade edilir (Sever, 2013, s. 129).

İki çeşit tema bulunmaktadır. Bazı yazarlar, temayı eserin içinde doğrudan ve belirgin bir şekilde sunarlar. Bu durumda tema çeşidi *açık tema* olarak ifade edilir. Bu tür temalar, okuyuculara pek çok düşüncüyü açıkça ifade eder ve kolayca anlaşılırlar. Bununla birlikte eserde altta yatan ve üstü kapalı olan temalar da mevcuttur. Bunlara ise *gizli tema* denilir. Bu tür temalar, açık temalar kadar önemli olup bazı durumlarda onlar kadar belirgin olabilirler. Yakın döneme kadar çocuk edebiyatı eserlerinin tek bir tema üzerine odaklandığı düşünülmüştür. Günümüzde ise çocuk edebiyatı daha karmaşık ve eskiye göre gelişmiş bir hâl almıştır. Artık çocuklar için yazılan eserlerde birden fazla ve farklı katmanlarda yer alan *çoklu temalara* rastlanmaktadır. Çoklu temaya sahip eserlerde bazı temalar diğerlerinden daha az önemli gözükebilir, bu temalara *ikincil tema* denilir (Lukens vd., 2018, s. 245).

2.4.3.1.3. Karakterler

Bir çocuk edebiyatı ölçütü olarak karakter; edebi eserde olay örgüsünü sürükleyen, olayları yaşayan veya doğrudan ilişkili olan kahramana denir (Sever, 2023, s. 76). Karakter; eserdeki olayı, duyguyu, düşüncüyü sunan anlatı ögesidir (Canlı, 2020, s. 115).

Çocuklar anlatıdaki karakterlerle özdeşim kurmaya, onları benimsemeye ve rol model almaya isteklidir. Çocuk kitaplarının olay örgüsünü genellikle karakterin bir amacı veya sorunu oluşturur. Bu sebeple karakter oluşumu, gelişimi ve türleri çocuk edebiyatında üzerine düşünülmesi gereken unsurlar arasında yer alır. Nitelikli bir eserde karakter, çocukların; yaşına, cinsiyetine, tecrübe ve eğitimine uygun olmalıdır (Güleç ve Geçgel, 2006, s. 184). Eserde çok fazla karakter bulunmamalı, diğer karakterler ile ana karakterin bağlantısı açık şekilde işlenmeli, karmaşık ilişkilerden uzak durulmalıdır (Alemdar ve Aytaş, 2012, s. 47). Karakter her zaman bir insan olmayabilir. Kimi zaman hayvanlar, hayal unsuru varlıklar, bitkiler, nesneler de olabilir. Daha önce bahsedildiği gibi karakter unsurunun en önemli görevi çocuğun özdeşim kurmasını sağlamaktır. Çocuk, eserde “Ben olsam

nasıl davranırdım, durumlar farklı gerçekleşseydi o nasıl davranırdı, koşullar değişseydi onun davranışı da değişir miydi, onun yerinde olmak ister miydim, onun yaptıklarını yaptığım halde sonuç farklı olsaydı ne yapardım?” gibi sorulara cevap aramalıdır. Eserin içinde çocuk; Pollyanna gibi iyimser, Atreyu gibi cesur, Alice gibi gözü kara, Gandalf gibi bilge, Suna gibi mutlu, Harry gibi arkadaş canlısı... Bunların tümü veya hiçbiri olabilir (Temiz, 2018). Günümüz çocukluğunda şehir yaşantısı ve sosyal hayattaki gelişmeler ile ilişkiler fiziksel ve duygusal olarak yalnızlaşmıştır. Çocukların hayatında kurdukları insan ilişkilerinin sayı ve değer olarak azalması, sosyal çevrelerinin daralması ile geleneksel çocukluk anlayışına göre bir deneyim eksikliği oluşmuştur. Bu deneyim açığına fayda sağlaması açısından kitapların çocukların dünyayı tanımalarına faydası büyüktür. Postmodern etkiler ile çocuğun kimliksizleşmesi ve kimliksizliğin tüketim toplumu içinde bir kimlik hâline gelmesiyle sağlıklı bir kişilik gelişimi ortaya çıkmaktadır. Nitelikli eserlerdeki karakterlerin özdeşimiyle çocuklar kimlik ve kişilik gelişimlerini sağlıklı şekilde yapılandırabilirler.

Karakterin özelliklerinin çocuk tarafından anlaşılması gereklidir. Anlatılan ve gösterilen olmak üzere iki çeşit özellik vardır. Çizeri bulunan yapıtlarda karakter üzerinde yazar kadar çizerin de sorumluluğu vardır (Sever, 2023, s. 95). Okura detaylıca tanıtılmayan, az bilinen karakterlere kapalı; okura detaylı biçimde tanıtılan, inandırıcı karakterlere ise açık karakter denilmektedir (Sever, 2023, s. 104).

Çocuk edebiyatında karakterlerin derinliği, karmaşıklığı ve gelişimi açısından kapalı ve açık karakter şeklinde sınıflama yapılmıştır. Anlatı akışı içinde değişim göstermeyen, olay örgüsü ve çatışmalara etkide bulunmayan, belli bir rol içinde kalan ve karakter gelişimi açısından sınırlı kalan karakter türüne durağan (statik) karakter denir (Lukens vd., s. 118). Anlatı içinde değişim ve gelişim gösteren olay ve etkileşimler ile kişiliğinde, inanç ve tutumlarında dönüşüm yaşayan karakterler ise devingen (dinamik) karakter olarak ayrılır (Lukens vd., 2018, s. 122). Bir karakteri geliştirmenin çeşitli yolları bulunmaktadır. Karakterin dönüşümü davranış ve eylemlerle, konuşmalarıyla, fiziksel özellikleriyle, diğer

karakterlerin yorumlarıyla veya yazarın yorumuyla metin için gerçekleştirilebilir (Sever, 2023, s. 95).

Okura az veya çok tanıtılan, dönüşüme açık karakterlerin haricinde ise tip karakterler de bulunmaktadır. Tipler bazı özelliklerin abartılı şekilde yansıtılması ile oluşturulurlar, tek yönlü ve derinleştirilmemiş karakterlerdir (Canlı, 2020, s. 126). Tipler tahmin edilir şekilde davranırlar düşünceyi, konuyu, kahramanı, temayı destekleyici olması için kullanılabilirler (Lukens vd., 2018, s. 129).

2.4.3.1.4. Dil ve Anlatım

Her şeyden önce çocuk edebiyatı eserleri birer edebiyat eseridir. Edebiyat eseri de bir dil ürünüdür. Dilin yetkin kullanımını yansıtmalıdır (Sever, 2013, s. 131). Çocuk edebiyatı, hedef kitlenin anlayabileceği biçimde sunulan anlatımıyla yetişkin edebiyatından farklılaşır. Çocuk kitaplarının dil ve anlatım olarak nitelikli olması için anlatımın sadeliği ön planda tutulmalı, gereksiz ve bayağı sözcüklerden kaçınılmalı; yazılan metnin açık bir şekilde anlaşılmasına dikkat edilmelidir. Ağır ve yoğun bir anlatımdan kaçınılmalı, çocukların günlük yaşamlarında kullanmadıkları kelimeler metinlerde yer almamalıdır. Her çocuk edebiyatı metninde, çocuğun anlamını bilmediği ancak bağlamdan ve anlatım tekniğinden yararlanarak çağrışım yoluyla anlamlandırabileceği sınırlı sayıda bilinmeyen kelimeler bulunmalıdır. Anlatım tutarlı olmalı, çelişkilere düşmemeli, tema ile konu arasındaki ilişki sağlam olmalı. Gezi, biyografi gibi bilgi metinleri ile masal gibi olay metinlerindeki planlar birbirinden farklıdır. Metnin sunumu amacına uygun bir planda olmalıdır (Alemdar ve Aytaş, 2012. s. 47-50). Çocuklar için yazılan metinlerde çocuğun seviyesine dikkat edilmek zorundadır. Çocuğun bilişsel ve duyuşsal seviyesine uygun kavramlar kullanılmalıdır (Arıcı, 2018, s. 48).

Çocuk edebiyatı yapıtları çocuğa Türkçenin anlatım gücünü yansıtmalı, söz varlığının gelişmesi için deyim ve atasözlerine, ikilemelere, kalıp sözlere, kısa ve devrik cümlelere yer verilmelidir (Sever, 2023, s. 145-159). Dil bilgisi boyutunda ise yanlışlıklar bulunmamalı, yazım kuralları ve noktalama işaretlerinin kullanımında birlik sağlanmalıdır (Oğuzkan, 2001, s. 364).

Yazarın kendine özgü anlatım yolu ve biçimine üslup denir. Yazarın kullandığı sözcükler, cümle yapısı, metnin içindeki anlam ve ses ilişkileri gibi ögeler yazarın üslubunu belirler (Oğuzkan, 2001, s. 370). Üslup, yazarın ne söylediği değil onu nasıl söylediğidir, onun kişisel tercihidir (Lukens vd. 2018, s. 161). Konu, yazının edebi değeri için yeterli bir ölçüt değildir. İyi, kötü, güzel, çirkin gibi nitelendirmeler bir kitabın konusu için yapılamaz. Önemli olan yazarın konuyu ele alış biçimidir (Alemdar ve Aytaş, 2012, s. 46-47). Örneğin edebiyatımızda birçok Leyla ile Mecnun eseri vardır. Tümü konu olarak aynı iki aşışın hikâyesini anlatır, bu eserleri karşılaştırmamızı sağlayan ise yazarların seçtiği konu değil; kullandığı üsluptur.

2.4.3.1.5. İleti

Sanatçının yapıtını oluşturma sürecinde okuruyla paylaşmak istediği duygu ve düşünceler, o eserin iletisini oluşturur. Sanatçı konusunu işlerken paylaşmak istediği bu duygu ve düşünceleri sözcükler vasıtasıyla metne dokur. Bu sebeple metnin işlenmesinde iletinin kılavuzluk görevi vardır (Sever, 2012, s. 133-134). İletinin kılavuzluğunun başarılı olması için yazar, duygu ve düşüncesini eksiksiz aktarmalı; okur ise de duygu ve düşüncüyü eksiksiz olarak almalıdır. Yazarın aktardığı bu iletiye temel duygu veya ana fikir de denir. İleti gizli veya açık nitelikte olabilir (Alemdar ve Aytaş, 2012, s. 46). Bilgi verici metinlerde amaç çocuğun bilgiye doğrudan erişmesini sağlamaktır. Edebi metinlerde ise çocukların sezme, duyma, düşünme becerilerini geliştirmek; duyarlılık kazandırmaktır. Bu sebeple öğretici metinlerde ileti açık, edebi metinlerde ise gizli şekilde sunulur (Canlı, 2020, s. 126). Çocuk edebiyatı eserlerinde iletinin belirsizlikler ve farklı durumlar taşımaması gerekir, çocuk düşünce ve duyguyu ikileme düşmeden anlayabilmelidir (Aytekin, 2016, s. 50).

2.4.3.1.6. Çevre

Kahramanın ve diğer karakterlerin bulunduğu çevre onların kişilik ve yaşamlarını etkilemektedir. İnsanı var eden fiziksel mekân, zaman, sosyal ve kültürel alan, doğa gibi çevre unsurları bir değişken olarak edebi eserde

incelenmelidir. Sever'e (2013, s. 135) göre çevrenin tanınması ve karakterler üzerinden çocuğa tanıtılması önemli bir yaşantı kaynağıdır.

2.4.3.1.7. Resim

Çocuk edebiyatını yetişkin edebiyatından ayıran özelliklerden biri düzenleme, resimleme, illüstrasyon (canlandırma) gibi kavramların bir arada kullanılabilmesidir. Çocuk edebiyatı metninin oluşturulmasında çocuğun bilişsel hazırbulunuşluk seviyesi, yaşı, ilgi alanları göz önünde bulundurulur. Ek olarak bu ölçütlere koşut resimlenmesi ve basılması da gereklidir. Bunun için farklı uzmanlar bir araya gelir. Ancak bir eserin resimli olması, içeriğinde çocuk olması veya çocuklarla ilgili olması o eserin çocuk edebiyatı eseri olduğu anlamına gelmemektedir (Alemdar ve Aytas, 2012, s. 16). Resimli kitaplar dendiğinde akla ilk olarak okul öncesi çağa hitap eden 0-6 yaş arası kitaplar gelse de bu çalışmanın inceleme alanı olan çizgi romanlar başta olmak üzere gençlik ve yetişkin edebiyatında da resim kullanılması olağandır. Çizgi romanlar, sırf resim içerdikleri ve karakterleri gençler oldukları için çocuk edebiyatının doğal ürünlerinden sayılmamaktadır. Çocuklara uygun çizgi romanlar olabileceği gibi çocuklara uygun olmayan çizgi romanlar da bulunmaktadır. Bir tür olarak çizgi roman çocuk edebiyatının doğal ürünü olarak değerlendirilemez, eserler tek tek incelenerek bu konuda bir karar varılabilir. Çocuk edebiyatında yazar ve çizer farklı ortamlarda çalışsalar bile bir araya geldiklerinde denk güçler olarak bir eser meydana getirirler (Lukens, 1999, aktaran Sever, 2013, s. 176).

Çocuk edebiyatı ile ilgili alanyazında "resimli kitap" (picture books) ve "resimlendirilmiş kitap" (illustrated books) olarak iki sınıflandırma bulunmaktadır. Resimlendirilmiş kitaplarda görsel, metni aynen yansıtır ve destekler. Resimli kitaplar da ise görsel, metin ile beraber anlamı oluşturur. Öykü hem yazılı hem de görsel olarak anlatılır (Günyüz, 2022, s. 21). Lewis (2001) görsel ve yazı arasındaki ilişkiden yeni bir metnin doğduğu bu türü tanımlarken İngilizcede resimli kitap teriminin karşılığı olarak iki kelime olarak kullanılan *picture book* yerine iki kelimeyi birleştirerek *picturebook* şeklinde yeni bir kavram olarak ifade etmiştir (Lukens vd., 2018).

Resmin, edebi eserde kullanılmasında 3 işlev bulunmaktadır. Resimler süsleyici, açıklayıcı ve yorumlayıcı ve metni tamamlayıcı işlevlerde kullanılabilir. Süsleyici resimler, konunun açıklanmasından çok sembolik yönünü öne çıkarır. Açıklayıcı ve yorumlayıcı resimler, metni farklı yollardan açıklayabilir. Metni tamamlayıcı resimler de yazının yeterli olmadığı karmaşık nesne ve olayların tanıtılması için kullanılır (Oğuzkan, 2001, s. 365).

Görsellerin eser üzerinde uygulanmasında resim tek başına yeterli değildir. Tipografi denilen baskı ve mizanpaj da eserin ortaya çıkması için gerekmektedir. Nitelikli bir eserde mizanpaj sadece teknik bir öge değil, sanata dâhil olan bir ögedir. Sayfa düzeni, harfler, resimlerin yeri, kenar boşlukları, renk seçimi gibi diğer unsurlar görselliğin tamamlayıcısıdır. Baskıda ise kâğıt kalitesi, cilt, kesim gibi dış yapı unsurları görselliğin eserde etkili kullanılmasını sağlar. Bu açıdan çocuk edebiyatında resim, sadece estetik ve pedagojik bir açıdan tasarlanan değil tekniğin de kullanıldığı bir alan haline gelir (Karakuş, 2020, s. 132).

Sever'in (2013, s. 166-189) ifade ettiği şekilde çocuk edebiyatında kullanılan resimlerin ilk ve olmazsa olmaz ölçütü estetik değere sahip olmaları gerektiğidir. Resim; eserde görsel olarak kullanıldığında çocuk için okuma sürecini etkileşimli bir duruma getiren, anlama becerilerini kuvvetlendiren, duyarlılıklarını arttıran en önemli unsurlardandır. Bu yüzden çocuk ile resim etkileşimini nitelikli kılmak için çizerlerin çocuğun dünyasını iyi bilmeleri ve usta sanatçılar olmaları gerekmektedir.

2.4.3.2. Dış Yapı Unsurları

2.4.3.2.1. Boyut

Kitabın fiziksel boyutu ve şekli, çocuk edebiyatında önemli bir rol oynar. Sayfa sayısı, kapak kalınlığı, kâğıt türü, ciltleme şekli gibi unsurlar boyutu etkileyebilir. Okul öncesi dönem için hazırlanan kitaplar değişen hacim ve boyutlarda olabilir, ilköğretim yıllarında ise bu çeşitlilik yerini kitaplık oluşturma ve düzenleme alışkanlığını desteklemek için düzenli ve dengeli bir çeşitliliğe bırakır (Sever, 2013, s. 121).

2.4.3.2.2. Kâğıt

Çocuk edebiyatında dış yapı unsurları arasında bulunan kâğıt, kitabın hem fiziksel dayanıklılığını hem de okuyucu deneyimini doğrudan etkileyen önemli bir bileşendir. Kâğıt seçimi; kitabın amacına, hedef kitlesine ve estetik özelliklerine göre dikkatle yapılmalıdır. Kâğıdın türü; dayanıklılığını, dokusunu, maliyetini, kalınlığını, parlaklığını ve şeffaflığını, rengini, esnekliğini, geri dönüştürülebilirliğini değiştirdiği için seçimi de çok önemlidir.

Seçilen kâğıdın niteliği, görsel niteliği etkileyen ilk ögedir. Okul öncesi dönemden başlayarak kolay yırtılmayan, kirlenmeyen, göz sağlığına uygun olan kâğıtların kullanımı gereklidir. Kâğıdın, resmin niteliğini yansıtabilmesi; üzerindeki yazıları kolaylıkla okutabilmesi gereklidir (Sever, 2013, s. 121). Çocuk kitaplarında kullanılacak kâğıdın sahip olması gereken bir diğer önemli özellikte mat ve en az ikinci hamur kalitesinde olmasıdır (Oğuzkan, 2001, s. 364).

2.4.3.2.3. Kapak ve Cilt

Çocuk edebiyatında dış yapı unsurları arasındaki kitabın kapağı ve ciltleme yöntemi; kitabın fiziksel görünümünü, dayanıklılığını ve estetik değerini belirleyen temel öğelerdendir. Bu unsurlar, kitabın hem koruma işlevini yerine getirir hem de okuyucunun kitaba olan ilk izlenimini şekillendirir. Kapak, çocuğun ilgisine yönelen ilk uyarandır (Sever, 2013. s. 121).

Kapak tasarlanırken çocukları eserin konusu ve ana düşüncesi hakkında bilgilendirmeye, ön bilgilerini harekete geçirmeye ve onları heyecanlandırmaya dikkat edilmesi gerekir (Uzuner Yurt, 2020, s. 92).

Cilt, kitabın biçim olarak dayanıklı ve kalıcı olmasını sağlar. Çocuk eserlerinde kitap özellikle sağlam ve özenli olmalıdır, bunun yolu da kitaba uygun ciltleme yöntemini seçebilmektir. Kitaplarda tel zımba yerine sırtı yapıştırıcı ile yapıştırılmış dikişli ciltleme yöntemi tercih edilmelidir (Canlı, 2020, s. 115.)

Şömisiz, kitap kabı, arka kapak, kapak içi sayfaları gibi unsurların da kullanılmasıyla kapaklar bir yan metne dönüştürebilir. Yazar ve çizer; olay örgüsünü hissettirmek, arka plan bilgisini sunmak için her boşluğu kullanmak

isteyebilirler. Metin dışında yer alan her boşluk eserin anlam yaratabilmesi için kullanılmaya müsaittir (Lukens vd., 2018, s. 65).

2.4.3.2.4. Sayfa Düzeni

Sayfa düzeni, içeriğin sunulmasında önemli bir bileşendir. Kitabın okunabilirliğini, çocuğun metinle etkileşimini, görsel öğelerin estetiğini doğrudan etkiler. Nitelikli bir sayfa düzeni, çocuk okurun okuma sürecini akıcı ve keyifli bir hâle getirir. Sayfada yer alan metin ve görsel gibi tüm öğelerin sayfadaki düzeni ve uyumu ile sayfa kenarlarındaki boşlukların bütünü sayfa düzeninin niteliğini belirler (Sever, 2013, s. 122).

2.4.3.2.5. Harfler

Çocuk edebiyatında harfler, metnin temel yapı taşlarıdır ve çocukların okuma yazma becerilerini geliştirmelerinde önemli bir rol oynar. Harflerin punto ve fontlarının seçiminde hedeflenen yaşlara uygun olmasına önem verilmelidir. Okul öncesi dönemde 20, 22, 24 punto kullanılabilirken yaş arttıkça punto küçülmelidir (Sever, 2013, s. 122). Birinci, ikinci, üçüncü sınıflarda 12 punto; dört ve beşinci sınıflarda ise 10 punto kullanılabilir (Oğuzkan, 2001. s. 364).

2.5. Çizgi Roman

2.5.1. Çizgi Romanın Tanımı

Çizgi romanın tanımı, zaman içinde farklılık gösteren toplumsal ve entelektüel algı, tasarım ve basım tekniklerinin çeşitlenmesi gibi nedenlerle kişiden kişiye ve dönemden döneme değişmektedir.

Çizgi roman; kare, bant ve sayfadan oluşan temel bileşenleri ile bir ifade biçimidir. Renkli, siyah beyaz; basılı veya elektronik olması çizgi romanın değerini tayin etmemektedir; önemli olan sabit resimler aracılığıyla hikâyeyi anlatmaktır (Carpintero, 2002). Genel kabule göre çizgi roman, çizgi ve öykünün bir arada kullanıldığı bir öykü kurgulama sanatıdır (Esmer, 2014, s. 21; Topkaya, 2017).

Çizgi roman yazı-görsel birlikteliğini tek bir mecra hâline getiren, anlatının kesintiye uğramadan ardışık resimlerle ifade edildiğini bir popüler kültür

ürünüdür (Akıskalı, 2017; Mızrak, 2022; Sarıkaya & Atılğan, 2022; Yaman, 2021). Çizgi romanlarda okul öncesi dönem için yazılan resimli kitaplarda olduğu gibi görsel ve metnin bir arada kullanılması bir kavram kargaşasına yol açabilmektedir (Carpintero, 2022). Bu bağlamda Eisner'in (1985, s. 8) çizgi romanın "ardışık" ve "sabit" resimler yoluyla anlatsal bir ifade olmasına yaptığı vurgu; diğer türlerle arasındaki ayrımı keskinleştirmektedir. Burada söz edilen ardışıklık, çizgi romanın belirli ve bilinçli bir sırayla yan yana getirilmiş görsellerden oluşmasıdır (McCloud, 2018).

McCloud (2018, s. 129), Eisner'in (1985) görüşlerinden yararlanarak çizgi romanın; yazı ve resmin tek başlarına yaratamadıkları etkiyi birleştirerek estetik bir bütün oluşturduğunu ve bu sayede iletinin daha güçlü bir biçimde aktarılabilmesini vurgular. Yazı-resim birlikteliği öne çıkarılsa da çizgi roman, çizgilerin baskın olduğu bir anlatım tarzı olarak tanımlanabilir (Kumbasar, 2018, s. 4). Son yıllarda çizgi romanlarda yazı ile çizginin birlikte kullanılması zorunluluğu ortadan kalmış görünmektedir. Popüler çizgi romanlarda da sanatsal kaygılarla ortaya konan eserlerde de hiç metin içermeyen çizgi roman örnekleri verilmiştir (Uralcan, 2020, s. 85). Çizgi romanda metin bulunsa da hangi dilde yazıldığının da büyük bir önemi yoktur. Cohn'a (2013, s. 2) göre çizgi romanın dili "görsel dil"dir. Görsel dil, sosyokültürel baskıdan ayrılarak yazı ve imgenin herhangi bir kombinasyonu ile kullanılabilir. Sadece imge kullanımı, ardışık imgeler, biraz yazı daha fazla imge, yazının hiç olmaması, daha az imge daha fazla yazı vs. gibi çizgi romanın sunduğu sınırsız olasılıklar içinden üretim yapılabilir.

Resim ve edebiyatın iş birliğiyle oluşan çizgi roman ne yalnızca edebiyat ne de sadece resim olarak tanımlanabilir. Yazı ve resmi bir araya getirmesine rağmen kendine özgü bir sanat dalıdır (Gündüz, 2004, s. 6; Yurtkulu Yılmaz, 200, s. 12). Çizgi romanın ne olduğu kadar ne olmadığı da kayda değer bir tartışma konusudur. Çizgi roman; resim kadar sessiz, sinema kadar hareketlidir; edebiyat kadar metne bağlı değildir (Seyhan, 2015, s. 1). Temeli karikatür olsa da çizgi roman karikatürden farklıdır. Karikatür; olayların, durumların gülünç yanlarını

abartılı olarak bazen de yazının desteğiyle mizaha dönüştürülmesidir. Çizgi roman ise sadece güldürü amacı gütmemektedir (Küçükusta, 2019, s. 4).

2.5.2. Çizgi Romanın Yapısal Özellikleri

Çizgi roman belirli yapısal parçaların kullanımıyla oluşan bir sanat eseridir. Bu bölümde çizgi romanı diğer sanat türlerinden ayıran bu yapısal parçaların kullanımından ve özelliklerinden bahsedilecektir.

İlk çizgi romanlar genellikle kısa yazılardan oluşsa da grafik romanların, on yıllarca süren çizgi roman serilerinin olduğu günümüzde yapıların kuralları sanatçılar tarafından odak noktası olmuştur.

Geleneksel çizgi roman üretim teknikleri, el çizimi ve elle yazılmış kaligrafi gibi sanatsal süreçlere dayanır. Çizgi romanlar, beyaz kâğıda çini mürekkebiyle çizilir. Kurşun kalemle yapılan planları çizen sanatçılar ile onları mürekkeple belirginleştiren sanatçılar arasında bir iş bölümü bulunur. Bunun yanı sıra, çizgi romanda renk kullanımına duyulan ihtiyaç doğrultusunda bitmiş çizimleri boyamakla ilgilenen ayrı bir sanatçı bulunur (Gündüz, 2004, s. 13). Günümüzde, bu geleneksel beceriler yerini dijital araçlarla geliştirilen tekniklere bırakmıştır. Sanatçılar artık fare veya dijital kalem kullanarak elektronik cihazlarla teknik açıdan mükemmel şekiller oluşturabilmekte, renk paletinden istedikleri renk kombinasyonlarını kullanabilmektedirler (Eisner, 1985, s. 161). Hatta son yıllarda gelişen çizim teknolojileri sayesinde gerekli yazılım ve donanımlar ile arka plan çizimleri, bazı yüz tipleri, yardımcı karakter çizimleri vb. konularda sanatçıların yapay zekâ araçlarını kullanarak çizgi roman çizme hızlarında büyük bir ilerleme kaydettikleri ve iş yüklerinin azaldığı bilinmektedir.

Çizgi romanı oluşturan görsel dil unsurları: grafik yapı, akış yapısı, kavramsal yapı, mekânsal yapı, olay yapısı ve anlatı yapısı olarak sıralanmaktadır (Cohn, 2013, s. 16).

2.5.2.1. Grafik Yapı

Çizgi romanın grafik yapısı, okurun görsel okuma yapmasının yolunu açan düzene verilen genel bir ad olarak tanımlanabilir. Görsel düzendeki tutarlılık,

yazarın karakterleri çizerken belirli bir şemadan yararlandığının kanıtıdır. Bu yapı panel sınırlarının içindeki görsel öğelerden oluşur (Cohn, 2013, s. 10).

Çizgi roman sanatı, sözcükler ve görseller aracılığıyla olayları ve öyküleri aktarmayı amaçlayan bir anlatı biçimidir ve belirli imgelerin mekânsal düzlemde hareketini içerir. Bu olayların anlatı akışı içinde yapılandırılabilmesi ve bütünlük içinde sunulabilmesi için sıralı bölümlere ayrılması gerekmektedir. Bu bölümler, anlatının düzenlenmesini sağlayan temel yapısal unsurlar olup panel veya çerçeve olarak adlandırılmaktadır (Eisner, 1985, s.38).

Çizgi roman anlatılarının teknikleri, okuyucuların boşlukları doldurmasını gerektirir. Çizgi romanlarda anlatı panelden panele akar ancak paneller arasında boşluklar vardır. Bu boşluklar, okuyucunun özü yorumlaması ve hikâyedeki yerini anlaması için bırakılmaktadır (Gordon, 1998, s.10). Paneller arasındaki bu boşluklara “oluk” adı verilir (McCloud, 2018, s.66).

Panel ve konuşma balonları belli biçimlerde olmak zorunda değildir. İngilizce kaynaklarda “panels” olarak kullanılan yapı Türkçede “çerçeve” olarak yaygınlaştıysa da şekli önemli olmaksızın “kare” isminin kullanıldığı da görülmektedir. Duygu ve düşüncelere göre panellerin ve balonların sınırları değişebilir.

2.5.2.2. Akış Yapısı

Çizgi roman, panellerin ardışık olarak sıralanmasıyla oluşur. Ancak bu ardışıklık düzyazıdaki gibi satır üzerinde sabit bir yönde ilerlemediği için karışıklığa sebep olur. Dizi soldan sağa, yukarıdan aşağıya, çapraz olarak, merkezden çepere doğru gidebilir. Panel sıralamasının sabit olduğu eserler olduğu gibi değişken olduğu eserler de mevcuttur. Çizgi roman anlatısında akış yapısı; okuyucunun görsel diziyi doğru şekilde takip etmesini sağlayan temel unsurdur ve bu yapı, anlatının akıcılığını ve anlaşılabilirliğini doğrudan etkiler (Cohn, 2013, s. 10).

Çizgi romanda genel anlatı sol üst kareden sağ alt kareye doğrudur. Japon mangaların ise tam tersi şekilde işler. Sayfalar sağdan sola doğru çevrilir ve sayfanın son karesi sol alt köşededir (Kireççi, 2020, s. 100).

2.5.2.3. Kavramsal Yapı

Bu yapı grafik yapıdaki unsurların bellekte anlamı kodlayan kavramsal yapılarla ilişkisine belirtir (Cohn, 2013, s.10). Eco (1985), göstergebilimsel süreci “kodlama” ve “kod çözme” olarak iki ana aşamaya ayırır. Kodlama sürecinde, işaretler belirli bir anlam içerecek şekilde organize edilirken, kod çözme sürecinde ise bu işaretler izleyiciler tarafından yorumlanır. Eco’ya (1985) göre işaretler salt pasif olarak alınıp iletilen araçlar değildir, aynı zamanda aktif olarak üretilirler. Sadece belirli bir nesneye ya da anlama referans vermezler. Bir bağlam içerisinde yorumlanırlar da. Bir işaretin anlamı onu algılayan kişinin kültürel ve sosyal birikimiyle de şekillenir. Eco’nun (1985) bu yaklaşımı, anlamın statik olmadığını, sürekli olarak yorumlandığını ve yeniden üretildiğini ortaya koyar (aktaran Nodelman, 2004, s. 113). Bu doğrultuda, çizgi roman yalnızca çizgiler ve metinlerin birleşimiyle değil okuyucunun aktif katılımı ve yorumlama süreciyle tamamlanan dinamik bir anlatı formu olarak değerlendirilebilir.

2.5.2.4. Mekânsal Yapı

Çizgi roman bağlamında mekânsal yapı, karakterlerin ve nesnelerin sürekliliğini koruyarak okuyucunun anlatıyı bütünsel bir şekilde algılamasını sağlayan temel bir grafik unsurdur (Cohn, 2013, s. 10). Bu yapı, paneller arasındaki görsel ilişkileri düzenleyerek anlatının mekânsal tutarlılığını oluşturur.

2.5.2.5. Olay Yapısı

Çizgi romanın olay yapısı, diğer anlatı türlerine benzer şekilde odak alınan konuya uygun olarak yapılandırılan karakterler, mekân ve zaman göz önünde bulundurularak oluşturulur. Eserdeki her panelin biçimsel yapısı, içinde tasvir edilen olay yapısını belirler (Cohn, 2013, s. 12). Bir olay birden fazla panele yayılabilir ya da tek bir panelle sınırlandırılabilir. Ayrıca, metinde görsel olarak bulunmayan sadece bahsedilen olaylar da olabilir (Cohn, 2013, s. 12).

Çizgi romanda olay örgüsünün kavranması, paneller arasındaki ilişkileri anlamlandırma süreciyle doğrudan bağlantılıdır. Anlatının sonunda tüm bu panellerin birbiriyle bağlantılı olduğu, yalnızca bağımsız karelerden oluşmadığı ve ardışık bir düzen içinde olayların birbirine bağlı şekilde gerçekleştiği anlaşılır. Bu süreç; mekânsal yapı, anlatı akışı ve görsel imgelerin yorumlanmasını içeren kod çözme sürecinin bir parçasıdır.

2.5.2.6. Anlatı Yapısı

Anlatı yapısı, görsel dilin anlaşılır biçimde aktarılmasını sağlar (Cohn, 2013, s. 12). Yazarın mesajını etkili bir şekilde iletmesine ve okuyucunun hikâyeyi derinlemesine anlamasına katkıda bulunur.

Görsel anlatının grameri çeşitli kategorilerden oluşur. Bu kategoriler, anlatının akışını düzenleyerek okuyucunun görselleri anlamlandırmasını kolaylaştırır. Anlatı yapısını oluşturan paneller, çeşitli kategorilere ayrılmıştır Cohn (2013, s. 70).

- Yönlendirici (Orienter): Hikâyenin genel bağlamını belirleyen bilgileri sağlar; genellikle mekân ve zaman gibi anlatının temel bileşenlerini tanımlar.
- Kurucu (Establisher): Karakterler veya nesneler arasındaki etkileşimi başlatır ancak doğrudan bir eylem içermez.
- Başlangıç (Initial): Anlatı arkının gerilim noktasını başlatan unsurdur, olay örgüsünü harekete geçirir.
- Uzatma (Prolongation): Anlatının akışı içinde orta düzey bir genişleme işlevi görür ve genellikle bir hareketin ya da olay örgüsünün ilerleyişini vurgular.
- Doruk (Peak): Anlatıdaki en yüksek gerilim noktasını ve olay yapısının en güçlü anını işaret eder.
- Çözülme (Release): Olayların ve karakterler arasındaki etkileşimin gerilimini azaltarak anlatıyı sonuca ulaştırır.

Sıralanan kategoriler, çizgi romanlar ve diğer görsel anlatılar için temel bir yapı oluşturarak görsel dilin anlatı organizasyonunu belirlemektedir. Anlatının etkili bir şekilde iletilmesini sağlayarak okuyucunun görselleri yalnızca resim olarak değerlendirmesinin önüne geçip anlatının tümünü anlamlı bir bağlam içinde yorumlamasına yardımcı olmaktadır. Başka bir deyişle bu kategoriler, bir anlatı yayını (narrative arc) meydana getirmektedir. Her anlatı yayı, “görsel bir cümle” olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda, uzun soluklu bir çizgi roman anlatı boyunca birden fazla anlatı yayı içerebilir. Bu anlatı yayları, hikâyenin ilerleyişini yapılandıran temel anlatı birimleri olarak işlev görür ve okuyucunun olay örgüsünü anlamlandırmasını sağlar (Cohn, 2013, s. 70).

Paneller, içeriklerine göre de çeşitli kategorilere ayrılabilir. Konuşmanın olmadığı, anlatımın sessiz aktarıldığı sessiz kareler bulunmaktadır. Heyecanlı ve gergin durumları içeren aksiyon kareleri, özellikle süper kahraman çizgi romanlarında bulunan kahramanların kostümlerini veya vücutlarını sergilediği artistik poz karesi, beklenmedik bir olay veya dramatik gelişmenin sunulduğu sürpriz karesi, hikâyenin gerilim noktasını ya da kritik bir anı gösteren kriz karesi; kahramanın olay boyunca doğru bildiği şeyi yanlışlığını fark etmesini, kendisini sorgulamak zorunda kalışını, kişisel olarak kötü durumda oluşunu anlatan; hikâyedeki kırılma anları olan ve olayın yönünü değiştiren baht dönüşü karesi; son olarak da hikâyeyi bitiren kare olarak öykü sonu karesi hikâye anlatımında kullanılan panel çeşitleridir . (Kireççi, 2020, s. 112-117).

Anlatının sürekliliğini sağlamak için paneller arası geçişler kullanılır. Bu geçişler, okuyucunun hikâyeyi takip etmesini, olaylar arasındaki bağlantıları kurmasını ve anlatıyı anlamlandırmasını sağlayan temel anlatı unsurlarındandır. Panellerin birbirleriyle olan ilişkisi, anlatının ritmini ve akıcılığını doğrudan etkiler. McCloud (2022, s. 15) paneller arası geçişin altı şekilde olabileceğini belirlemiştir. Bunlar; bir dizi ögenin tek bir hareket anlattığı ögeden ögeye geçişler, bir dizi hareketin tek bir konuyu anlattığı hareketten harekete geçişler, tek bir sahnede değişen konularda konudan konuya geçişler, zamanda veya konumsal atlamaların oluşturduğu sahneden sahneye geçişler; bir yerin, fikrin veya hâlin

farklı açıları arasında açıdan açığa geçişler, bir dizi anlamsız ya da alakasız görselden oluşan alakasız sonuç panelleridir.

Çizgi romanda yazı ile durum ve eylemleri aktarmak için dört çeşit uygulama bulunmaktadır (Kireççi, 2020, s. 87). İlki konuşma balonlarıdır. Grafik yapıda panel içinde konuşmaların gösterilmesini sağlayarak çizgi romanın temel yapı taşlarından birini oluşturan unsur da konuşma balonlarıdır. İlk örneklerde çizim karelerinin altında yer alan yazı, daha sonra karelerin içine girmiştir (Alsaç, 1994, s. 13.). Karakterin karşılıklı veya çizgi romanda kafa sesi denilen kendi kendine konuşmalarında ya da nesnelerle kurulan ilişki sonucunda yapılan konuşmaların yazılma şekli konuşma balonları içerisinde gerçekleşir (Kireççi, 2020, s. 90). İkincisi kutu yazılarıdır. Balon konuşmalarından farklı olarak kullanım alanı daha geniştir. Panelin çevresinde kullanılır. Manzara tasviri, uygun vecizeler, zaman geçişleri, mekân değişimleri, görüşler, psikolojik tasvirler, geriye dönüşler, üçüncü kişi ağzından anlatımlar gibi kullanımlarda bulunulabilir (Kireççi, 2020, s. 94-96). Yazının üçünü kullanım yolu yansıma ses yani efektlerdir. Evrensel olarak ortak şekilde algılanan seslerin, eylemlerin ve durum tasarımlarının ifadesini belirtir. İşitsel bir algı yaratmadaki en önemli unsurdur. Hareketin vurgulanması, duygusal deneyimin güçlendirilmesi ile görsel ve işitsel deneyimin birleştirilmesi açısından yansıma seslerin kullanımı çizgi romanın derinliğini arttırmaktadır. Yazının son uygulama şekli ise görseldeki nesnelerin üzerindeki kullanımıdır. Görselde kullanılan bir bilgisayarın, mektubun, gazete haberinin üstündeki hikâye ile ilgili yazılar kullanılabilir (Kireççi, 2020, s. 97). Bu sayede karakter konuşturulmadan veya panel çevresi kullanılmadan bağlamdan bilgi sağlanıp anlatım desteklenebilir.

Çizgi romanda görsel dil ile yazı dilinin birlikte kullanılmasındaki yoğunluk da değişiklik göstermektedir. McCloud (2022, s. 130-139), görsel ve yazının beraber kullanımı için yedi çeşit kombinasyon kategorisi belirlemiştir. İlki, çizimler sahnenin bir yönünü gösterirken bilinmesi gereken her şeyin yazı ile anlatıldığı yazım özelindeki panellerdir. Bu panellerde büyük zaman veya bilgi parçaları kelimeleri indirgenebilir. İkincisi, bilinmesi gereken her şeyin görsel ile

anlatıldığı çizim özelindeki panellerdir. Kelimeler ve çizimler aynı mesajı gönderiyorsa ikisi özelindeki panel olarak adlandırılmaktadır. Kelimeler ve çizimler bazı açılardan birliktelik gösterirken bağımsız olarak bilgiye katkıda bulunuyorsa kesişim panelidir. Kesişim panelini uygulamak zor olsa da çok kullanışlıdır. Bu panellerde metne; resim farklı, yazı farklı bir perspektif katar. Kelimeler ve çizimler iki unsurunda tek başına iletemeyeceği mesaj için birleştiriliyorsa birbirine bağımlılık panelleri denilmektedir. Birbirine bağımlı kombinasyonlar okuyucuyu farklı parçalardaki anlamları bir araya getirmeleri için zorlar. Bu paneller çizgi romanın dışında nadiren bulunan bir deneyim türüdür. Kelimeler ve çizimler kesişmeden birbirinden farklı yollar izliyorlarsa paralel panellerdir. Bu kombinasyonda yazı ve görsel dil birbirine hiç bağlanmaz, daha deneysel ve estetik uygulamalara sahiptir. Son olarak kelimeler ve çizimler resimsel olarak birleştirilmişse montaj paneli adı verilmektedir. Bu panellerde de kelimeler ve harflerin resimler niteliklerle birleştirilir. McCloud (2022) için montaj keşfedilmemiş bir alan olma özelliğini sürdürmektedir.

2.6. Çizgi Romanın Tarihçesi

Çizgi romanın kökenini; ilkel toplumların mağara resimleri, antik çağlardaki hiyeroglifler ve dini süslemeler gibi ardışık görsellerle anlatı sunan eserlere uzatan araştırmacılar olduğu gibi gelişen basım teknikleri olmadan üretilemeyecek bir popüler kültür ürünü olduğunu savunan araştırmacılar da bulunmaktadır.

Alsaç'a (1994, s. 13) göre çizgi romanın ardışık anlatımı sadece resimle sağlanabilen bir imkân değildir. Kabartma, fresk, vitray, minyatür, gravür gibi alternatifleri de bulunmaktadır. Günümüzde en yaygın ardışık anlatım yöntemi ise çizgi romandır.

Şekil ve resimlerle bir hikâye anlatma yöntemi, insanlık tarihinin en eski ifade biçimlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Çocukların kelimeleri okumadan önce resimleri okuyarak anlam geliştirmesi, görsel anlatının bilişsel süreçler üzerindeki etkisini göstermektedir. Aynı şekilde mağara çizimleri, ibadet alanlarındaki duvar resimleri ve kilise vitrayları gibi görsel unsurlar da belirli bir

anlatıyı iletme amacı taşımaktadır. Bu yönüyle, çizgi romanın kökenini yalnızca modern çağın bir ürünü olarak görmek yerine, tarihsel bağlamda çok daha eski anlatı gelenekleriyle ilişkilendirmek mümkündür. Bu bağlamda, Giotto'nun İtalya'nın Padova şehrinde bulunan Scrovegni Şapelindeki freskleri, resim ile hikâye anlatımının erken örneklerinden biri olarak gösterilebilir. Benzer şekilde, 1066'da İngiltere'nin Normanlar tarafından istilasını anlatan 70 metre uzunluğundaki *Bayeux Duvar Halısı*, belirli bir olay örgüsünü görsel bir anlatı ile sunması açısından çizgi romanın öncülleri arasında değerlendirilebilir. Ayrıca Kolomb öncesi döneme ait *8 Geyik Jaguar Pençesi* adlı resimli el yazması, Meksika'daki Mixtec uygarlığının görsel anlatı kullanımı açısından önemli bir eseri olup modern çizgi romanla benzer anlatı teknikleri içermektedir (Gündüz, 2004, s. 40; Kumbasar, 2018, s. 4; Küçükusta, 2019, s. 1; McCloud, 2018, s. 10-17; Whalley, 2004, s. 318).

Kireççi'ye (2020, s. 23-54) göre ise çizgi romanın kökenini mağara resimlerinde aramak doğru bir bakış açısı değildir. Ona göre bu bakış açısı çizgi romanı bir resim türü olarak kısıtlamak demektir. Çizgi romanın ayırt edici özelliği basılı olma durumudur bu da kökenini başka sanatlarda arama çabasından kurtarmaktadır. Çizgi roman; gelişen matbaa teknikleri sayesinde ve gazeteler aracılığıyla halk kitlelerine ulaşarak modern zamanda bir sanat formu hâline gelmiştir.

Bu bölümde dünyadaki çizgi romanın tarihçesi; onu bir endüstri hâline getirerek kitlesel bir sanat formuna dönüştüren ve çizgi romanı dünyaya ihraç eden ABD'deki gelişmeler; çizgi romana sanatsallık ve kültürel çeşitlilik katan, yetişkinlere hitap edebilmesine olanak veren Avrupa'daki gelişmeler ve kendine özgü kültürel üretimi ile geleneksel bir sanattan modern popüler kültürün en önemli öğelerinden birine dönüşen Japan mangalarının tarihsel gelişimi olmak üzere üç bölümde incelenecektir.

2.6.1. ABD'de Çizgi Roman Tarihçesi

20. yüzyılın başlarından itibaren ABD'de gelişen çizgi roman endüstrisi; özellikle süper kahraman türünün doğuşu, büyük yayıncıların yükselişi ve çizgi

romanın popüler kültür üzerindeki etkisi ile dünya genelinde bir model haline gelmiştir. Bu bölümdeki kronolojik ayırımı Gabilliet'in (2010) tasnifi temel alınmıştır.

2.6.1.1. Öncü Eserler (1842-1936)

Çizgi romanın ortaya çıkışı Avrupa olsa da bilinen şeklini almasını ABD sağlamıştır. 19. yüzyılda gazetelerdeki çizgi bantlar ve ucuz romanlar çizgi romanın oluşumuna kaynaklık etmiştir (Polat, 2006, s. 19). ABD'de bu dönemdeki eserlerde Avrupa etkisi görülmektedir (Gabilliet, 2010, s. 12). ABD'de yayımlanan ilk çizgi romanın İsviçreli Rodolphe Töpffer tarafından oluşturulan bir hikâye olduğunu bilinmektedir. 14 Eylül 1842 tarihini taşıyan *The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck*, 1837 yılında İsviçre'de basılan *Les Aventures de Monsieur Vieux-Bois* adlı eserin İngilizce çevirisidir. Amerikan İç Savaşı'nın ardından yaşanan demografik değişim sebebiyle ekonomik büyüme tetiklenmiş ve özellikle şehirlerdeki işçi sınıfının resimli içeriklere ve sansasyonel haberlere olan ilgisi artırmıştır. Günlük gazeteler ve dergiler görsel içerikler üretmeye başlamıştır. 1880'lerin sonuna doğru Puck, Judge, Life ve Truth gibi büyük dergiler ile St. Nicholas gibi çocuk dergileri, görsellerin ticari potansiyelini daha fazla değerlendirmeye başlamıştır. 1884 yılında New York merkezli White, Stokes & Allen yayınevi, muhtemelen ilk kez mizahi çizimleri içeren sert kapaklı kitapları yayımlamıştır. *The Good Things of "Life"* adlı eser, Life dergisinde yayımlanan yazılı ya da yazısız tek kare çizimleri içermekteydi ve 1893'e kadar her yıl yayımlanmaya devam etti. Bu konsept başarılı bulunarak diğer dergiler tarafından da benimsendi ve dönemin popüler çizimlerinin koleksiyonları yayımlandı (Gabilliet, 2010, s. 13).

19. yüzyılın sonlarında oluşan gazetecilik alanındaki bu rekabet, Joseph Pulitzer'in sahibi olduğu New York World ve William Hearst'ün New York Journal gazetelerinde çizgi bantların düzenli bir şekilde yer almasını sağlamıştır. Bu rekabette Pulitzer, öncelikle gazetesinde siyah ve beyazın dışında sarı renk kullanmak istemiş, kimyagerleri zorlayarak sorunsuz bir sarılı baskı elde ederek yayımcılık alanında ilk kez sarı rengi kullanmıştır. 1895 yılında Pulitzer World gazetesinin pazar günü çıkan ekinde Richard Outcault'un (1863-1928) *Sarı Çocuk*

(*The Yellow Kid*) adlı çizgi romanına yer vermiştir. Sarı Çocuk karakteri, göçmenlerin yaşadığı Hogan's Alley adlı sokaktaki bir sokak çocuğudur. Bu karakter ve atmosferle Outcault karakterini hikayelerin merkezine oturtturarak gazetede daha çok görsel ve eğlence arayan okurların kolayca özdeşleştirebilecekleri bir konuyu ele almıştır. Outcault çizgi romanında önceleri tek kare kullanırken birbirini takip eden karelere geçmiş, başlarda konuşmaları Sarı Çocuk'un kıyafeti üzerine yazarken konuşma balonlarını kullanmaya başlamış, çizgi romana son biçimini kazandırmıştır. Bu esnada gazete rekabetinde geri kalmak istemeyen William Hearst da Almanya'da Willhelm Busch'un *Max und Moritz* çalışmasıyla karşılaşmış, haklarını satın almıştır. Amerika'ya döndüğünde ise iki afacan çocuğun hikâyesini yeniden yorumlaması için işi 19 yaşındaki Rudolph Dirks'e emanet etmiştir. Böylece ortaya 1897 yılında balonsuz ve yazısız *Hans and Fritz* çizgi romanı çıkmıştır. Daha sonra bu eser yazar Harold H. Kneer'in katılmasıyla konuşma balonu ve yazıya kavuşarak ismini değiştirerek *The Katzenjammer Kids* olmuştur (Gordon, 1998, s. 13-15; Güdek, 2020, s. 32; Gündüz, 2004, s. 42; Gürata, 2016, s. 53; Güreli, 1997; Kireççi, 2018, s. 21; Kumbasar, 2018, s. 20; Polat, 2006, s. 17-19).

The Yellow Kid, çizgi roman olarak tanımlanmasına rağmen yapısal olarak günümüzdeki çizgi romanın olgun bir örneği değildir. Rudolph Dirks'in eseri olan *The Katzenjammer Kids*, gerçek bir çizgi romanı oluşturan tüm ölçütleri içermektedir: Öykü birçok resimle anlatılır, yinelenen karakterler vardır, metin resme entegre edilmiştir (Carpintero, 2022). Formatın son hâli ise 1929 yılında *Tarzan* çizgi romanı ile oluşmuştur. İlk kez *Tarzan* çizgi romanında kareler, birbirini takip eden kutular yani paneller hâlini almıştır. Panellerin oluşmasıyla çizgi roman günümüzdeki yapısal şekline bürünmüş olmuştur (Kumbasar, 2018, s. 21; Seyhan, 2015, s. 11). Mevcut yapısına örnek olarak gösterilecek ilk eser ise 1933'te Max Gaines tarafından yayımlanan *Funnies on Parade* dergisi olmuştur. Bu dergi Gulf Oil'in eşantıyon ürün olarak sipariş ettiği benzin istasyonlarında dağıtılan bir çizgi roman olsa da her hafta 3 milyon basılarak büyük bir sansasyon yaratmıştır (Gabilliet, 2010, s. 17; Gifford, 2004, s. 375).

7 Ocak 1934 tarihinde de çizgi roman denince akla ilk gelen kahramanlardan olan *Flash Gordon*, New York World gazetesinde haftalık ve renkli olarak yayımlandı. Türkiye’de de Baytekin olarak yerelleştirilen bu karakter çizgi roman dendiğinde tüm dünyada akla gelen imaj hâline bürünmüştür (Perut, 2018, s. 10).

2.6.1.2. Endüstrinin Doğuşu: Çizgi Roman Dergileri (1936-1940)

1933 yılında tek bir çizgi roman basımevi bulunmaktayken bu sayı 1939’a gelindiğinde 18’e çıkmıştır (İğneci, 2020, s. 145). 1930’lu yılların sonlarına doğru çizgi roman, çocuk yayıncılığının en yeni formu olarak hızla büyümüştür. Tabloid formattaki çizgi roman dergileri Amerikan pazarını doldurmaya başlamıştır. Bu süreç 1938 yılına geldiğinde Amerikan çizgi romanının küresel çapta yayılmasına öncülük edecek bir yayın basılmıştır. 1938’de Donenfield tarafından yayımlanan Action Comics #1, çizgi roman türünün temel formunu ve üslubunu belirleyerek uluslararası bir fenomen hâline gelmiştir. Bu sayıda, daha önce başarısız olmuş bir gazete çizgi bandından uyarlanan ve Jerry Siegel ile Joe Shuster tarafından yaratılan *Superman* karakteri tanıtılmıştır. Öykü, Krypton adlı yok olmak üzere olan bir gezegenden dünyaya gönderilen bir uzaylının, kırsal bir Amerikan ailesi tarafından evlat edinilerek büyütülmesini ve olağanüstü güçlerinin giderek gelişmesini konu almaktadır. *Superman*’in yaratılması, çizgi roman dünyasında devrim niteliğinde bir gelişme olmuş ve modern anlamda süper kahraman kavramını şekillendirmiştir. Bu karakter, sonraki tüm süper kahraman figürleri için bir referans noktası oluşturmuş ve süper kahraman türünün temel niteliklerini belirlemiştir. *Superman*’in başarısının ardından, 1939 yılından itibaren yayımlanan çizgi romanlarda süper kahraman figürleri baskın hâle gelmiş ve bu tür, Amerikan çizgi roman endüstrisinin temelini oluşturmuştur. II. Dünya Savaşı’na kadar süren bu dönem, Amerika’nın küresel çizgi roman pazarında en önemli üretim merkezi olduğu Altın Çağ (Golden Age) olarak anılmaktadır (Gifford, 2004, s. 375; Gordon, 1998, s. 132; Güdek, 2019, s. 35; Polat, 2006, s. 20). Yine bu dönemde *Donald Duck* gibi komik hayvan janrı ile Detective Comics gibi belli bir tema içerisinde yayım yapan dergiler ön plana çıkmıştır (Gabilliet, 2010, s. 18).

2.6.1.3. İkinci Dünya Savaşında Çizgi Romanlar (1940-1945)

II. Dünya Savaşı, Amerikan çizgi roman endüstrisinin gelişmesinde belirleyici bir dönem olmuştur. Bu süreçte çizgi romanlar yalnızca bir eğlence aracı olarak değil aynı zamanda propaganda, toplumsal değerlerin aktarımı ve genç kuşaklara yönelik bir iletişim aracı olarak kullanılmıştır. Savaş yıllarında süper kahraman figürleri güçlenmiş, askerlik temalı seriler popüler hâle gelmiş ve çizgi romanın hedef kitlesi genişleyerek genç okurlar için yeni anlatı formları geliştirilmiştir.

II. Dünya Savaşı resmen başlamadan önce, uluslararası gerilimler Amerikan çizgi romanlarına yansımaya başlamıştır. Çizgi roman yazarları, savaşın getirdiği tehditleri hikâyelere dahil ederek vatansever kahraman figürleri yaratmışlardır. Ekim 1939'da yayımlanan Pep Comics #1'de tanıtılan *The Shield*, ilk vatansever süper kahraman olarak tarihe geçmiştir. Ancak, bu karakter okuyucular tarafından büyük bir ilgiyle karşılanmamış ve daha etkili bir vatansever kahraman figürü yaratma çabaları devam etmiştir. Aralık 1940'ta Marvel tarafından yayımlanan Captain America Comics #1, bu ihtiyaca cevap vermiş ve *Yüzbaşı Amerika*, Amerikan çizgi romanlarının en ikonik kahramanlarından biri hâline gelmiştir. Günümüzde dâhi bu karakterin hikâyeleri sinemada, dizilerde, çizgi romanlarda devam etmektedir. Mayıs 1941'de, savaşın arka planda sürekli bir tema olarak kullanıldığı ilk çizgi roman olan Military Comics piyasaya sürülmüştür. Bu çizgi roman, Almanya ve müttefiklerine karşı savaşan çok etnikli bir kahraman ekibi olan *Blackhawks*'ı tanıtmış ve savaş döneminde çizgi romanın bir propaganda aracı olarak kullanılmasının önünü açmıştır (Gabilliet, 2010, s. 25-31).

Savaşın başlamasıyla birlikte, Amerikan çizgi roman endüstrisi doğrudan savaş propagandasının bir parçası hâline gelmiştir. ABD Ordusu, çizgi roman yayıncılarının en büyük kurumsal müşterisi olmuş ve çizgi romanlar özellikle genç okuyucuların savaş çabalarına destek vermesini teşvik eden bir araç olarak kullanılmıştır. Savaşın yoğun yaşandığı bu dönemde, çizgi roman dergileri

vatanseverlik, cesaret ve düşmana karşı mücadele gibi temaları işleyerek kamuoyu desteğini şekillendirmeye katkıda bulunmuştur.

Hükümet ve medya organları; aile değerlerini savunmak için çizgi romanları yalnızca gençlere yönelik değil, ebeveynleri de hedefleyen bir anlatı olarak geliştirmiştir. Yayıncılar, çizgi romanları ebeveynlere daha cazip göstermek için üç temel strateji izlemiştir. İlki, çocuk ve ergen karakterleri, yetişkin kahramanların yanında yardımcı figürler olarak öne çıkarmak olmuştur. Yüzbaşı Amerika'nın yanına *Bucky Barnes*, *Human Torch*'un yanına *Toro*, *Captain Marvel*'in yanına *Captain Marvel Jr.* gibi karakterlerin tanıtılmıştır. Marvel'in *Young Allies* ekibi ile rakibi DC Comics'in *Boy Commando* ve *Newsboy Legion* adlı grupları da II. Dünya Savaşında ABD saflarında savaşan genç karakterleri içermektedir. Bu dönemde savaşa dahil olmayan karakterlerin yanına da genç kahramanlar eklenmiştir. *Superman*'in arkadaşı *Jimmy Olsen*, *Batman*'in yardımcısı *Robin* bunun örneklerindendir. Bir diğer strateji gazetelerde yayımlanan mizahi bantlarla rekabet edebilmek için komedi temalı çizgi roman serileri yayımlamak, üçüncü strateji ise çizgi romanlara eğitici içerikler ekleyerek çizgi romanların pedagojik bir yön kazandığını vurgulamak olmuştur. Bu süreç, çizgi romanların çocukların günlük yaşamının ayrılmaz bir parçası hâline gelmesini ve ebeveynlerin de bu yayınlara daha olumlu yaklaşmasını sağlamıştır.

Bununla birlikte aksiyon odaklı çizgi romanlarla sınırlı kalmayan yeni türler de bu dönemde şekillenmeye başlamıştır. John Goldwater tarafından geliştirilen *Archie Andrews* karakteri, ergenlik çağındaki gençlerin günlük hayatına odaklanan ilk çizgi roman serisi olarak 1941 sonbaharında Pep Comics #22 sayısında tanıtılmıştır. Bu karakter ve etrafındaki kadro, Amerikan gençliğinin yaşam tarzını ve sosyal ilişkilerini eğlenceli bir şekilde ele alarak süper kahraman çizgi romanlarından farklı bir anlatı sunmuştur. Archie Comics, savaş sona ermeden önce MLJ Yayınevi'nin ismini Archie Comics olarak değiştirmesine neden olacak kadar büyük bir başarı elde etmiş ve çizgi roman endüstrisinin yeni bir yönelim kazanmasını sağlamıştır.

II. Dünya Savaşı'nın sonuna kadar Amerikan çizgi roman endüstrisi dünya çapında lider konumunu korumuş ve süper kahraman türüyle altın çağını yaşamıştır. Ancak savaşın sona ermesiyle birlikte Amerikan çizgi roman endüstrisi iç pazara yönelmeye başlamış ve Avrupa'da bağımsız bir çizgi roman üretim süreci başlamıştır. Amerikan çizgi romanlarının savaş sırasında yoğun olarak propaganda amacıyla kullanılması, Avrupa'daki okuyucuların yerel üretimlere yönelmesine neden olmuş ve kıtada çizgi roman endüstrisinin büyümesine katkı sağlamıştır (Polat, 2006, s. 21)

2.6.1.4. Zirve Dönem ve Çöküş (1945-1954)

1945-1954 yılları arasındaki bu dönem çizgi romanların ticari olarak zirve noktaya ulaştığı ancak aynı zamanda toplumsal ve politik baskılar nedeniyle sansüre maruz kaldığı, TV gibi yeni medya teknolojilerinin yaygınlaşması ile popülerliğini kaybetmeye başladığı bir dönüşüm sürecini kapsamaktadır.

Gabilliet (2010, s.36), çizgi romanda büyümenin üç temel sebebe dayandığını belirtmektedir. İlki, 1933'ten itibaren değişmeyen 10 sentlik sabit satış fiyatı, çizgi romanları ekonomik olarak erişilebilir kılmıştır. İkinci sebep II. Dünya Savaşı sonrası Baby Boomer olarak adlandırılan kuşağın doğması. Bu nüfus artışı potansiyel okuyucu kitlesinin genişlemesine yol açmıştır. Sonuncusu ise çizgi romanın hedef kitlesinin genişletilmesidir. Özellikle korku, suç ve romans türleri ile daha yetişkin bir okuyucu kitlesine hitap etmesini sağlamıştır. Amerikan çizgi roman endüstrisinde kadın karakterler ve kadın okuyucu kitlesi özellikle II. Dünya Savaşı sonrasında önemli bir dönüşüm süreci yaşamıştır. 1942-1944 yılları arasında çizgi romanlar büyük ölçüde ergenlik öncesi ve ergenlik çağındaki erkek okuyucuları hedef alırken 1945'ten itibaren kadın izleyicilere yönelik daha fazla içerik üretilmeye başlanmıştır. Bu dönemde kadın karakterlerin çizgi romanlardaki temsili iki temel anlatı türü üzerinden şekillenmiştir: süper kahramanlar ve aşk çizgi romanları. 1940'ların başlarında, kadın kahramanlar erkek egemen süper kahraman anlatısına alternatif olarak sunulmaya başlanmıştır. İlk kadın süper kahramanlardan biri, 1940 yılında yaratılan *The Woman in Red* karakteridir. Ancak, bu ve benzeri kadın kahramanlar geniş

okuyucu kitlesi tarafından sınırlı bir ilgi görmüştür. Bununla birlikte, kadın süper kahramanlar arasında en dikkat çeken figürlerden biri, 1941’de tanıtılan *Wonder Woman* olmuştur. DC Comics’in All-American Comics alt markası tarafından yayımlanan *Wonder Woman*, kadınların bağımsız ve güçlü bir şekilde temsil edilmesini amaçlayan ilk büyük ölçekli süper kahramanlardan biri olarak öne çıkmıştır. Benzer şekilde, Fawcett Comics’in 1942’de tanıttığı *Mary Marvel* karakteri, *Captain Marvel* serisinin bir yan ürünü olarak geliştirilmiştir. Ancak *Mary Marvel* gibi karakterler; çoğunlukla erkek süper kahramanların bir türevi olarak sunulmuş, orijinal ve bağımsız hikâyeler yerine erkek kahramanlarla bağlantılı anlatılarda yer almıştır (Gabilliet, 2010, s. 37-39).

Kadın süper kahramanların sınırlı popülaritesinin iki temel nedeni olduğu belirtilmektedir. İlki kadın okuyucuların kostümlü suç savaşçılarına ve insanüstü güçlere daha az ilgi duyması, ikincisi ise erkek okuyucuların, kadın kahramanların öne çıktığı çizgi romanları kızlara yönelik olarak etiketleyerek dışlaması. Bu nedenle, süper kahraman türü kadın okuyucuları çekmekte tam anlamıyla başarılı olamamış ve bu durum çizgi roman yayıncılarını alternatif türlere yönelmeye teşvik etmiştir (Gabilliet, 2010, s. 37-39).

II. Dünya Savaşı sırasında büyük bir popülarlik kazanan süper kahraman türü, 1945 sonrasında hızla düşüşe geçmiştir. Savaş yıllarında 700’den fazla süper kahraman karakteri yaratılmış ve 1944 yılında bu tür zirveye ulaşarak kırk farklı çizgi roman başlığı yayımlanmıştır. Ancak savaşın sona ermesiyle birlikte kahraman figürlerine duyulan ilgi azalmış ve süper kahraman çizgi romanlarının sayısı hızla azalmaya başlamıştır. 1945 yılında süper kahraman serisi sayısı 33’e, 1946’da 28’e, 1947’de 19’a, 1948’de 14’e ve 1949’da 8’e kadar düşmüştür. Süper kahraman çizgi romanları arasında sadece DC Comics’in *Superman*, *Batman*, *Wonder Woman*, *Green Lantern*, *Green Arrow* ve *Aquaman* gibi en popüler karakterleri varlığını sürdürebilmiştir (Gabilliet, 2010, s. 45).

Çizgi romandaki bu azalmanın yerine Western ve suç temalı çizgi romanlar yükselişe geçmiştir. 1948 yılı, suç çizgi romanlarının en popüler olduğu yıl olmuş ve halk arasında oldukça geniş bir okuyucu kitlesine ulaşmıştır. 1947’de %9 olan

suç çizgi romanlarının pazar payı, 1948-1951 yılları arasında %10 ile %13 arasında değişmiştir (Gabilliet, 2010, s. 45).

Gündüz (2004, s. 47-48)'e göre bu düşüşün sebepleri şu şekilde açıklanmaktadır. İlk olarak, gazetelerdeki çizgi öykülerin aşırılığından halkın bu türe doymuş olmasıdır. İkincisi çizgi öykü ve roman yaratıcılarının en önemlilerin bu devirde ölmelerine ya da alandan çekilmeleriyle sonuncusu da çizgi romanların yenilik özelliğini yitirmeleridir. Satışları canlandırmak için korku ve dehşeti içerikli çizgi romanlar çıkarılmaya başlanmıştır. Bu nedenle sanatsallık açısından gerileme başlamış, sansüre davetiye çıkarılmıştır.

Çizgi romanlar, özellikle suç ve korku temalarına yöneldikçe, medya ve yetkililer tarafından çocuklar ve gençler üzerindeki etkileri nedeniyle eleştirilmeye başlanmıştır. 1954 yılında New Yorklu psikiyatrist Fredric Wertham, *Seduction of the Innocent-The Influence of Comic Books on Today's Youth* adlı kitabında çizgi romanların çocuklar ve gençler üzerindeki olumsuz etkilerini savunmuş bu da çizgi romanlara karşı büyük bir toplumsal tepki oluşmasına yol açmıştır. Bu tartışmalar, 1954 yılında Senato Alt Komisyonu tarafından yürütülen bir soruşturmaya dönüşmüş ve EC Comics gibi korku ve suç türünde yayın yapan büyük yayınevleri kapanmaya zorlanmıştır. Bunun sonucunda, çizgi roman endüstrisi kendisini sansür mekanizmalarıyla denetlemek zorunda kalmış ve Comics Code Authority (CCA) adlı otosansür kurulu oluşturulmuştur (Polat, 2006, s. 21).

1954 yılında yürürlüğe giren Comics Code Authority (CCA), çizgi roman endüstrisini ciddi şekilde sansürlemiş ve sektörün radikal biçimde dönüşmesine sebep olmuştur. CCA kurallarından bazılarına göre: Polisler, yargıçlar ve devlet yetkilileri saygısız bir şekilde tasvir edilemezdi. Zombiler, vampirler, kurt adamlar ve yamyamlar çizgi romanlarda yasaklanmıştı. Argo kullanımına sınırlamalar getirilmiş ve çizgi roman dili sadeleştirilmişti. Kadın karakterlerin fiziksel özellikleri abartılmadan tasvir edilmesi zorunlu kılınmıştı. Boşanma ve aile içi problemler, çizgi romanlarda mizahi veya özendirici bir şekilde işlenemezdi (Kireççi, 2020, s. 30-36). Comics Code Authority'den onay mührü almayan çizgi

romanlar basılabiliyordu ancak büyük dağıtım ağlarına erişemediği için ticari olarak dezavantajlı duruma düşmüştü. Bu durum, çizgi roman sektöründe önemli bir gerilemeye neden olmuş ve Amerikan çizgi roman endüstrisinin küresel liderliğini kaybetmesine yol açmıştır. Amerika'daki bu sansür, yetişkinler için olan çizgi romanları vurmuş ve çizgi romanın 9-14 yaş arası için üretildiği kabulünü 80'li yıllara kadar değiştirilemez hâle döndürmüştür (Cantek, 2016, s. 23).

Sansür uygulamalarına tepki olarak 1966-1968 yılları arasında Comix adı verilen bağımsız ve yeraltı çizgi romanları ortaya çıkmıştır. Bu eserler; şiddet, korku ve pornografi unsurlarını sansüre karşı bir başkaldırı olarak içererek ve Comics Code Authority'ye karşı bir alternatif sunmuştur (Çetinkaya, 2019, s. 11).

2.6.1.5. Düşüş ve Yeniden Doğuş (1955-1962)

Comics Code Authority sansürünün getirdiği kısıtlamalar nedeniyle içerik üretiminde ciddi bir değişim yaşamıştır. 1950'lerin ikinci yarısında çizgi roman türleri arasında en çok yayımlanan türler; komik hayvan hikâyeleri, mizah, televizyon uyarlamaları, western ve aşk çizgi romanları olurken en az yayımlanan türler; macera, süper kahramanlar, bilim kurgu ve gazete çizgi romanlarının yeniden basımları hâline gelmiştir.

1930'ların sonlarında çizgi roman endüstrisinin temelini oluşturan süper kahraman türü, 1950'lerin başlarında tamamen etkisizleşmiş ve yeni kahraman yaratma girişimleri başarısızlıkla sonuçlanmıştır. Bu düşüş sürecinde yalnızca *Superman*, *Batman* ve *Wonder Woman* gibi DC Comics karakterleri popülerliğini koruyabilmiş ve süper kahraman türünü temsil etmeye devam etmişlerdir. 1950'lerin başında bu karakterler sadece birer çizgi roman kahramanı olmaktan çıkıp günümüzde bile devam eden Amerikan popüler kültürünün ikonları hâline gelmişlerdir. 1956'da *Flash* karakterinin yeniden yorumlanması ile türün tekrar canlanmaya başlaması, çizgi roman araştırmacılarının Gümüş Çağ olarak adlandırdığı dönemin başlangıcı olmuştur (Gabilliet, 2010, s. 61).

1957 yılında, Martin Goodman'ın yirmi beş yıl önce kurulan Marvel yayınevi iflas noktasına gelmişti. 1945'ten beri şirketin çizgi roman editörü, Stan

Lee'ydi.1957'de *Yüzbaşı Amerika*'nın yaratıcısı Jack Kirby'nin serbest zamanlı çalışmak için şirketle anlaştığı bilinmektedir. Kirby ile aynı dönemde Marvel' da çalışan ikinci büyük çizer Steve Ditko'ydu. 1957'deki büyük çaplı işten çıkarmadan sağ kurtulan Ditko, doğaüstü ya da olağandışı durumlara karışan kahramanların yer aldığı öyküler üretti. Kirby'nin güçlü kalemi, Ditko'nun gergin ve akıcı çizgileri ile çok başarılı bir uyum yakalamıştı. Carmine Infantino, Gil Kane ve Joe Kubert de DC'nin en iyi çizerleri olurken bu iki çizer Marvel'in temel direkleri haline gelmişti. Marvel 1961 yazına kadar esasen kısa öyküler içeren fantastik başlıklar üretti. Altı yılı aşkın bir süredir süper kahramanların başrolde olduğu ilk Marvel başlığı olan *Fantastic Four #1* yayımlandı. Ertesi yıl *The Incredible Hulk*, *Thor* ve *The Amazing Spider-Man* arka arkaya yayımlandı. Yüksek aksiyonun pembe dizi gerçekçiliğiyle birleştiği maceralar yaşayan bu renkli karakterler, Marvel'a ve Amerikan çizgi roman endüstrisindeki süper kahramanlara ikinci bir soluk kazandıracak bir grafik ve anlatı evreninin çekirdeğini oluşturdu (Gifford, 2004, s. 386).

Marvel ve DC Comics, bu yeni süper kahraman anlatısını şekillendiren iki ana güç hâline gelmişti. Marvel, özellikle karakter odaklı ve insani çatışmalar üzerine kurulu süper kahraman hikâyeleriyle ön plana çıkarken DC Comics daha geleneksel, tanrısal özellikte karakterle fantastik temalar üzerinde yoğunlaşmıştır (Gabilliet, 2010, s. 58). Bu yeni anlatı yapıları sayesinde DC Comics'in *Flash* ile başlattığı Gümüş Çağ hareketi, çizgi romanın yalnızca bir çocuk eğlencesi olmaktan çıkıp kültürel bir fenomene dönüşmesini sağlamıştır. Süper kahramanlar çizgi roman endüstrisinin yeniden merkezine yerleşmiş ve popüler kültüre kalıcı bir şekilde entegre olmuştur. İki şirket de günümüzde dünyanın eğlence sektöründeki en büyük iki rakip firmasına satılmış, transmedya hikâye anlatımının en etkin kullanıldığı şekliyle popüler kültürün temel referans noktalarına dönüşmüşlerdir.

2.6.1.6. Yenilik Çağı (1963-1969)

Bu dönemde Amerikan çizgi romanı hem ticari hem de kültürel anlamda yeniden biçimlenmiştir. Marvel ve DC Comics, çizgi roman pazarında baskın iki

güç hâline gelmiştir. Ancak, 1960'ların sonlarına gelindiğinde süper kahraman türü bir kez daha ivme kaybetmeye başlamıştır. Bu süreç, yeraltı çizgi romanlarının (underground comix) doğuşu ve popülerleşmesiyle alternatif bir çizgi roman hareketinin ortaya çıkmasına da zemin hazırlamıştır.

1960'ların ortalarına gelindiğinde çizgi roman sanatı, akademik ve kültürel çevrelerde daha fazla ilgi görmeye başlamıştır. Pop art akımı, çizgi roman estetiğini sanatın bir parçası olarak ele alırken Roy Lichtenstein ve Andy Warhol gibi sanatçılar çizgi roman imgelerini eserlerinde kullanmışlardır. Ancak bu sanatçılar çizgi romanları olumlu bir bakış açısıyla değerlendirmemişler, popüler kültürün tüketim nesnesi olarak eleştirel bir şekilde yeniden üretmişlerdir. Bu dönemde, çizgi roman kongreleri düzenlenmeye başlamış ancak ana akım medya, bu etkinlikleri küçümseyerek ele almıştır. Çizgi roman koleksiyonlarının artan ekonomik değeri ve eski sayıların yüksek fiyatlara satılması da kamuoyunda şaşkınlık yaratmıştır. Özellikle 1940'larda doğmuş ve 1960'ların ortalarında üniversiteye başlayan Baby Boomer kuşağı, Marvel'in süper kahraman çizgi romanlarının yenilikçi anlatımına büyük ilgi göstermiştir.

1967 yılı, Amerikan çizgi roman endüstrisinin yeniden bir çöküş sürecine girdiği yıl olmuştur. Marvel, 1953'ten bu yana ilk kez DC Comics'in satışlarını geçerek lider konuma yükselmiş, ancak diğer tüm yayıncılar bu ekonomik krizden olumsuz etkilenmiştir. Sektöre yeni giren küçük yayınevleri birkaç ay içinde iflas etmiş, 1940'lardan beri yayın yapan American Comics Group (ACG) de bu süreçte faaliyetlerini durdurmak zorunda kalmıştır. Bu süreçte, Comics Code Authority sansür kurallarına tabi olmayan ve daha özgür bir içeriğe sahip olan siyah-beyaz korku dergileri, 1964'ten itibaren yükselişe geçmiştir. Ancak ana akım çizgi romanlar için 1970'lere girerken zorlu bir dönem başlamıştır. Bu boşluğu dolduran en önemli yenilik ise yeraltı çizgi romanları olmuştur.

Yeraltı çizgi romanları; 1960'ların karşı kültür hareketi ile doğrudan bağlantılı olarak ortaya çıkmış ve genç neslin ideolojik, sosyal ve kültürel isyanını yansıtan bağımsız bir yayın türü olmuştur. Soğuk Savaş'ın baskıcı atmosferinde büyüyen genç kuşak, yerleşik medya anlayışına tepki olarak alternatif yayıncılığa

yönelmiştir. Bu süreçte, Spike Jones'un kaotik müziği, Lenny Bruce'un iğneleyici mizahı ve Paul Krassner'in anarşik-satirik dergisi The Realist, yeraltı çizgi romanlarının ilham kaynakları arasında yer almıştır. Yeraltı çizgi romanlarının temel taşları, üniversite basınında yayımlanan öğrenci gazeteleri ve bağımsız mizah dergileri tarafından atılmıştır. Harvey Kurtzman'ın *Help!* adlı dergisi, geleneksel sendikasyon karikatürlerinden farklı, daha özgür bir anlatı tarzının ticari olarak uygulanabilirliğini kanıtlamıştır. 1962'de yayımlanan *The Adventures of Jesus*, ilk yeraltı çizgi romanı olarak kabul edilmiş ve 1968'de yayımlanan Zap Comix #1, yeraltı çizgi roman hareketinin resmi doğuşunu simgelemiştir. Robert Crumb tarafından yaratılan bu eser, geleneksel çizgi roman dağıtım kanallarının dışında, bağımsız yollarla satılmış ve zamanla kârlı bir alternatif sektör hâline gelmiştir. (Gabilliet, 2010, s. 73).

2.6.1.7. Deneme Yanılma Yöntemiyle Araştırma ve Geliştirme (1969-1979)

1970'ler, çizgi romanların içerik ve anlatı bakımından önemli dönüşümler geçirdiği bir dönem olarak öne çıkmaktadır. Bu dönemde çizgi romanların geleneksel süper kahraman anlatıları yerine toplumsal, politik ve kültürel meselelere daha fazla yer vermeye başladığı gözlemlenmiştir. Özellikle DC Comics, bu dönüşüm sürecinde öncü bir rol üstlenmiştir. 1971 yılında DC'nin baş editörü Carmine Infantino, Neal Adams ve yazar Denny O'Neil'den düşen satışları canlandırmak amacıyla *Green Lantern* serisini yenilemelerini istemiştir. Bu süreç, çizgi roman anlatılarında yeni bir dönemin başlangıcı olarak kabul edilmiştir. Yeni *Green Lantern* hikâyelerinde ana karakterin muhafazakâr ve geleneksel değerlerini sorgulaması ve toplumsal adaletsizliklerle yüzleşmesi ön plana çıkarılmıştır. Süper kahraman anlatılarının ilk kez açık bir şekilde toplumsal eleştiri içermesi; Amerikan toplumunun hoşgörüsüzlük, ırkçılık ve sınıfsal adaletsizlik gibi sorunlarını gündeme getirmesi açısından önemli bir dönüm noktası olmuştur. Marvel Comics de benzer bir yaklaşım benimseyerek 1971 yılında *The Amazing Spider-Man*'in 95 ila 97. sayılarında uyuşturucu bağımlılığı temasını işlemiştir. Bu tür anlatılar, çizgi romanların toplumsal değişimlere uyum sağlama çabasını

göstermesi açısından önemlidir ancak bu dönemin ticari açıdan uzun soluklu bir başarı getirdiğini söylemek güçtür (Gabilliet, 2010, s. 83).

1971 yılında sona eren militan süper kahraman dönemi, çizgi romanların politikleşmesinin sınırlarını da göstermiştir. Bu tür politik içerikli süper kahraman hikâyelerinin ticari başarı kazanamamasının nedeni, aşırı didaktik anlatımın okuyucuları soğutması olarak değerlendirilmektedir (Gabilliet, 2010, s. 36-52).

1970'lerin ortalarına gelindiğinde çizgi roman sektöründe çeşitlilik artmaya başlamıştır. Marvel Comics, bu dönemde etnik azınlıkları ve kadın karakterleri merkezine alan serilerle okuyucu kitlesini genişletmeye çalışmıştır. 1972'de *Luke Cage* ve *Black Panther* ile Afrikalı Amerikan karakterler öne çıkartılmıştır. Kadın karakterler için *Night Nurse*, *The Cat*, *Ms. Marvel* ve *Spider-Woman* gibi seriler yayımlanmıştır. 1975'te Marvel'in düşük satış rakamlarına sahip olan X-Men serisi, çok kültürlü bir ekiple yenilenerek tekrar popüler hâle getirilmiştir. Bu süreçte korku türü de çizgi roman endüstrisinde önemli bir yer edinmiştir. 1974 yılı, yeni korku çizgi romanlarının zirve yaptığı yıl olmuş ve aynı dönemde 45 yeni süper kahraman serisine karşılık 40 yeni korku serisi yayımlanmıştır (Gabilliet, 2010, s. 84).

1970'lerdeki bir başka değişim, Hong Kong sinemasının yükselişi ve Bruce Lee'nin popüleritesinin, dövüş sanatları temalı çizgi romanlara olan ilgiyi artırmasıdır. 1973 yılında Bruce Lee'nin ölümü ve televizyon dizisi *Kung Fu*, dövüş sanatları hikâyelerine yönelik talebi daha da artırmıştır. Marvel Comics, bu eğilimi ilk fark eden yayınevlerinden biri olmuş ve 1973 yılında *Shang-Chi the Master of Kung Fu* karakterini tanıtmıştır. 1974 yılında *Iron Fist* ve *The Deadly Hands of Kung Fu* adlı siyah-beyaz dergi yayımlanmıştır ancak bu tür 1977'den sonra popüleritesini kaybetmiş ve yalnızca birkaç karakter uzun vadede varlığını sürdürebilmiştir (Gabilliet, 2010, s. 85).

1969-1972 yılları arasında yeraltı çizgi romanları istikrarlı bir büyüme göstermiştir. 1968'de 20 yeraltı çizgi roman başlığı yayımlanırken, 1972'de bu sayı 233'e çıkmıştır. Bu türdeki çizgi romanlar pornografi, mizah, bilim kurgu, sürrealizm ve feminizm gibi farklı temalar içermiştir. Yayın formatları arasında

mini çizgi romanlar, broşürler ve fotokopiyle çoğaltılmış bağımsız yayınlar öne çıkmıştır. Yeraltı çizgi romanları, zamanla ana akım yayıncılarla rekabet edecek bağımsız bir endüstrinin oluşmasını sağlamış ve çizgi roman sanatçılarının yaratıcılık üzerindeki kontrolünü artırmıştır (Gabilliet, 2010, s. 58).

1970'lerin sonunda çizgi roman endüstrisi yeni bir yol ayrımına gelmiştir. Sanatçılar yayıncıların kontrolüne karşı isyan etmeye başlamış ve bağımsız projelere yönelmiştir. Çizgi roman dergilerinin satışları düşerken, türev yan ürünler (figürler, animasyonlar, TV dizileri...) sektör için daha önemli hâle gelmiştir. Bağımsız yayınevleri, ana akım yayıncılarla rekabet etmeye başlamış ve çizgi romanın üretim biçimleri dönüşmüştür. 1970'lerin sonunda çizgi romanların geleceği belirsiz görünmekteydi. Ancak 1980'lerde spekülâtör-koleksiyoncu kültürünün yükselişi, çizgi roman endüstrisini ekonomik olarak canlandıracak yeni bir tüketici kitlesi yaratmıştır (Gabilliet, 2010, s. 36-52).

2.6.1.8. 1980'lerdeki Toparlanma (1980-1993)

1980'ler, Amerikan çizgi roman endüstrisinin büyük değişimler yaşadığı ve sektörde hem ticari hem de sanatsal anlamda bir dönüşüm sürecinin başladığı bir dönem olmuştur. 1970'lerin sonlarında yaşanan düşüş ve belirsizliklerden sonra 1980'lerde yayıncılar; yeni anlatı teknikleri, farklı formatlar ve ticari stratejilerle okuyucu kitlesini yeniden kazanma çabasına girişmiştir. Bu süreçte ana akım çizgi roman endüstrisi kendini yenilemiştir. Bağımsız çizgi roman hareketi güçlenmiş ve süper kahraman türü daha karanlık, yetişkinlere yönelik ve psikolojik derinliği olan anlatılarla şekillenmiştir (Gabilliet, 2010, s. 92-103).

1980'lerin başında, Amerikan çizgi roman endüstrisi geleneksel dağıtım sisteminin çöküşüyle karşı karşıya kalmıştır. Gold Key Comics, düşen satışlar nedeniyle 1980 yılında gazete bayilerinde dağıtımını durdurmuş ve çizgi romanlarını üçerli gruplar hâlinde mühürlü plastik torbalar içinde büyük mağazalar ve eczanelerde satmaya başlamıştır. Ancak bu yeni dağıtım modeli başarısız olmuş ve 1984 yılında Gold Key, çizgi roman yayıncılığına tamamen son vermek zorunda kalmıştır. Charlton Comics de 1985 sonbaharında kapandıktan sonra, 1940'lardan beri faaliyet gösteren endüstrinin geleneksel yapısını temsil

eden sadece dört büyük yayıncı Harvey Comics, Archie Comics, DC Comics ve Marvel Comics ayakta kalabilmiştir. Bu süreçte, bağımsız çizgi roman sektörü ve doğrudan satış modeli giderek önem kazanmaya başlamış ve geleneksel dağıtım sisteminden bağımsız olarak çizgi romanların doğrudan çizgi roman dükkânlarında satılması yaygınlaşmıştır. Bu yeni satış modeli, özellikle bağımsız ve deneysel çizgi romanlara alan açmış ancak aynı zamanda süper kahraman türünü daha koleksiyonluk ve prestij formatlarında sunma eğilimini artırmıştır (Cansever, 2019, s. 16).

1986 yılı, Amerikan çizgi roman endüstrisinde bir kırılma noktası olmuştur. John Byrne, Superman'ın kökenini modern bir anlayışla yeniden yorumlamış ve bu girişim Time dergisinin kapağına kadar taşınmıştır. Ancak dönemin en büyük çizgi roman olaylarından biri Frank Miller'ın *The Dark Knight Returns (Batman: Kara Şövalye Dönüyor)* adlı grafik romanının başarısı olmuştur. Miller'ın eseri; geleneksel süper kahraman mitolojisini sorgulayan, anlatı tekniklerini radikal bir şekilde değiştiren ve süper kahraman çizgi romanlarını daha yetişkin bir kitleye hitap eden ciddi edebi eserler hâline getiren bir dönüm noktasıdır. *The Dark Knight Returns*, geleneksel çizgi roman formatlarından farklı olarak karton kapaklı, kuşe kâğıda basılan prestij formatında sunulmuş ve yüksek fiyatına rağmen büyük ticari bir başarı elde etmiştir. Miller'ın hikâyesinde yaşlanmış ve emekli olmuş bir Batman'in, Joker'in yıllar sonra tekrar ortaya çıkmasıyla Gotham'daki suç dalgasına karşı yeniden mücadele etmeye başlaması konu alınmıştır. Bu eser, DC Evreni'nin geleneksel çizgilerini yıkarak, süper kahraman anlatısını daha karanlık, distopik ve politik olarak katmanlı bir hâle getirmiştir. 1980'lerin sonuna doğru Marvel Comics'in 1970'lerde yakaladığı yenilikçi ruh, DC Comics'in öncülük ettiği sanatsal devrim karşısında zayıflamaya başlamıştır (Gabilliet, 2010, s. 99).

1986'da *The Dark Knight Returns*'ün başarısının ardından, DC Comics, süper kahramanlarını modernize etme sürecine girmiştir. 1987 yılında, *Wonder Woman*'ın köken hikâyesi güncellenmiş ve karakter daha feminist ve mitolojik bir çerçeveye oturtulmuştur. Aynı yıl Batman serisinin satışları hızla yükselmeye başlamış ve Batman, DC'nin en önemli ticari markası hâline gelmiştir. Batman'in popülaritesi

1988’de zirveye ulaşmıştır. *Batman* #428 sayısında, DC Comics bir telefon anketi düzenleyerek okuyuculara, Robin’in (Jason Todd) hayatta kalıp kalmayacağına karar verme yetkisi tanımıştır. Okuyucuların büyük çoğunluğu, Robin’in ölmesi yönünde oy kullanmış ve bu olay, çizgi roman tarihindeki en sansasyonel anlatı deneylerinden biri olarak kabul edilmiştir. Batman’ın popüler kültürdeki yükselişi, 1989 yılında Tim Burton’ın *Batman* filminin gösterime girmesiyle zirve noktasına ulaşmıştır (Gifford, 2004, s. 390). Bu film, çizgi romanların geniş kitleler tarafından tekrar keşfedilmesini sağlamış ve çizgi roman satışlarının patlamasına neden olmuştur. Bu dönemde, DC Comics, 1990 yılı itibarıyla Marvel Comics’i satışlarda geride bırakarak endüstrinin lideri konumuna gelmiştir (Polat, 2006, s. 23).

1980’lerin sonuna doğru, bağımsız çizgi roman sektörü giderek güçlenmeye başlamış ve ana akım yayıncılarla rekabet edebilir bir hâle gelmiştir. Bağımsız yayınevleri, DC’nin *The Dark Knight Returns* ve *Watchmen* gibi eserlerinin sağladığı yaratıcılık ivmesinden büyük ölçüde yararlanmıştır. 1989 yılında Tim Burton’ın *Batman* filminin başarısı, çizgi romanlara olan genel ilgiyi yeniden artırmış ve sektördeki satışları yükseltmiştir. Ancak tıpkı 1966-1967 yıllarında *Batman* televizyon dizisinin çizgi romanlara aşırı ilgi yaratmasının ardından sektörde aşırı doygunluk ve çöküş yaşanması gibi, 1990’ların başlarında çizgi roman piyasasında benzer bir kriz ortaya çıkmıştır. 1994 yılına gelindiğinde, endüstri büyük bir ekonomik daralmayla karşı karşıya kalmış ve çizgi roman spekülasyon balonunun patlamasıyla yayınevleri ciddi kayıplar yaşamıştır (Gabilliet, 2010, s. 52-59).

2.6.1.9. Bir Yüzyılın Sonu ve Yeni Yüzyılın Başlangıcı (1993-)

1994 yılında doğrudan satış sistemine dayalı özel çizgi roman mağazalarının büyük bir kısmı kapanmış ve bu durum sektördeki birçok kırılğan yayınevinin iflas etmesine yol açmıştır. Bu kriz, yalnızca 1990’lar boyunca değil 21. yüzyılın ilk yıllarında bile hissedilmeye devam etmiştir. Ancak bu ekonomik daralma sürecinde grafik romanların geleneksel kitapçılarda satılmaya başlaması, çizgi romanların yeni bir okuyucu kitlesi kazanmasını sağlamıştır. Bu eğilim, 1992 yılında Art Spiegelman’ın *Maus* adlı eserinin Pulitzer Özel Ödülü kazanmasıyla

daha da belirginleşmiştir. Bu gelişme çizgi roman dükkânları dışında kalan okuyucu kitlesinin ilgisini çeken farklı eserlerin keşfedilmesini teşvik etmiş, süper kahraman türü dışındaki anlatılara olan talebi artırmıştır. Bunun sonucunda çizgi romanların bir sanat ve edebiyat formu olarak kabul görme süreci hızlanmıştır (Gabilliet, 2010, s. 104-112).

20. yüzyılın sonlarına doğru çizgi romanların en büyük görünürlük kaynağı sinema ve televizyon olmuştur. Amerikan animasyon dizileri, çizgi roman kültürünün devamlılığını sağlamada önemli bir rol oynamıştır. Japon animasyon dizilerinin Batı pazarında giderek daha fazla yer edinmesi, manga türünün popülaritesini artırmış ve Batı çizgi roman endüstrisi üzerinde doğrudan bir etki yaratmıştır. Bu süreçte çizgi roman ile animasyon arasındaki etkileşim giderek daha belirgin hâle gelmiştir. Örneğin 1993 yılında kurulan Bongo Comics, *The Simpsons* gibi popüler animasyon dizilerinin çizgi roman uyarlamalarını yayımlayarak, televizyon ve çizgi roman endüstrisinin kesişimini temsil eden başarılı bir model sunmuştur. Çizgi roman ve animasyonun bir başka ilginç sentezi, anime-komikku olarak adlandırılan ve bir animasyon filminin baskısından oluşturulan tam renkli çizgi roman formatları olmuştur (Gifford, 2004, s. 392).

1990'ların sonlarına doğru, internetin yaygınlaşması çizgi roman üretimi ve dağıtımı açısından yeni olanaklar sunmuştur. Web Comics (çevrim içi çizgi romanlar) giderek popülerlik kazanmış ve bağımsız sanatçılar için alternatif bir yayın modeli oluşturmuştur. Bu dönemde, bağımsız sanatçılar çalışmalarını doğrudan okuyuculara ulaştırmak için interneti kullanmaya başlamış, bloglar ve özel web siteleri aracılığıyla kendi eserlerini yayımlamıştır. Özellikle *Looking For Group* ve *Penny Arcade* gibi web çizgi romanları, internet tabanlı yayıncılığın başarılı örnekleri arasında yer almıştır. Bunun yanı sıra, Kickstarter gibi kitle fonlama platformları, bağımsız çizerlerin projelerini finanse etmeleri için yeni olanaklar sunmuştur. Ancak bu yeni yayıncılık yöntemleri; sanatçıların aynı zamanda kendi tanıtımlarını yapmalarını, sosyal medya ağlarını kullanmalarını ve dijital gelir modelleri geliştirmelerini gerektirmiştir (Benice, 2016, s. 35-36).

1990'lar, çizgi roman anlatılarında yeni temaların ve anlatı tekniklerinin öne çıktığı bir dönem olmuştur. Bu dönemde, genç okuyuculara yönelik bit-generation olarak adlandırılan çizgi roman türlerine bir dönüş gözlemlenmiştir. Crossoverlar, alternatif evrenler ve nostaljik yeniden okumalar yaygınlaşmış ve süper kahraman anlatıları postmodern bir perspektifle yeniden ele alınmıştır. Özellikle Marvel ve DC, süper kahraman karakterlerini daha önce idealize edilmiş versiyonlarının zayıflamış, yozlaşmış ya da yaşlanmış hâllerıyla sunarak türün sınırlarını zorlamıştır. Alex Ross ve Kurt Busiek'in *Marvels* serisi, Marvel süper kahramanlarının ortaya çıkışını nostaljik bir perspektifle yeniden anlatmıştır. DC Comics ise 1992 yılında *The Death of Superman* hikâyesiyle büyük bir ticari başarı yakalamış ve süper kahramanların ölümlü ve kırılgan yanlarını vurgulamıştır (Gabilliet, 2010, s. 107-156).

1990'ların sonunda çizgi roman endüstrisi önemli dönüşümlerden geçmiş ve yeni bir yüzyıla girerken farklı dinamikler kazanmaya başlamıştır. Bu dönemde, çizgi roman endüstrisi hem içerik hem de üretim ve dağıtım biçimleri açısından daha geniş bir çeşitliliğe ulaşmıştır. 1990'ların sonunda ve 2000'lerin başında, Hollywood'un çizgi roman uyarlamalarına olan ilgisinin artması, sektöre yeni bir ticari dinamizm kazandırmıştır (Gardner, 2012, s.116).

2008 yılında Marvel Studios'un Kevin Feige liderliğinde başlattığı *Marvel Sinematik Evreni* (MCU), süper kahraman anlatılarını sinema perdesinde uzun soluklu bir hikâye evrenine dönüştürerek büyük bir ticari başarı elde etmiştir. MCU, süper kahraman filmlerini tekil yapımlar olmaktan çıkararak, birbirine bağlı ve ortak bir anlatı evreni içinde şekillenen geniş çaplı bir seriye dönüştürmüştür. Bu hikâye anlatıcılığı tarzı günümüz popüler kültürünü baştan aşağı değiştirerek çizgi romanı; sinema, eğlence, dizi sektörlerinin ana motoru hâline getirmiştir (Çelik, 2024). MCU'nun başarısı, diğer film stüdyolarının da çizgi roman uyarlamalarına yönelmesine yol açmıştır. Warner Bros., 2013 yılında *Man of Steel* ile DC Genişletilmiş Evreni'ni (DCEU) başlatmıştır ancak Marvel kadar bütünlüklü bir hikâye evreni oluşturmakta zorlanmıştır (Kozan, 2024).

Dijital yayıncılığın yükselişi, çizgi roman endüstrisinde önemli bir dönüşüme yol açmıştır. Web Comics ve dijital platformlar, bağımsız sanatçılara kendi eserlerini doğrudan okuyucuya ulaştırma imkânı sunmuştur (Walters, 2009). Webtoon ve Tapas gibi platformlar, özellikle Güney Kore ve ABD merkezli bağımsız çizgi roman sanatçılarının popülerleşmesini sağlamıştır (Berlian vd., 2021). Marvel ve DC, geleneksel çizgi roman satışlarının düşüşü karşısında dijital abonelik sistemlerine yönelmiş ve ComiXology gibi platformlarla iş birliği yaparak dijital çizgi roman arşivlerini okuyuculara sunmuştur (Johnston, 2017). Kickstarter gibi kitle fonlama platformları, bağımsız sanatçıların çizgi roman projelerini finanse etmelerine olanak sağlamış ve alternatif yayıncılığı güçlendirmiştir (Blaseg vd., 2020).

21. yüzyılda çizgi roman anlatıları ve oluşturdıkları sinematik evrenler, kültür endüstrisinin en etkin araçlarından birine dönüşerek toplumsal çeşitliliği yansıtarak ve daha geniş bir okuyucu kitlesine hitap eden konulara odaklanmaya başlamıştır. MCU ve DCEU'nun etkisiyle, süper kahraman anlatılarında farklı cinsel kimlikler ve farklı etnik kökenlerden karakterler ön plana çıkmaya başlamıştır. 2014'te *Ms. Marvel* serisi, Marvel Evreni'nde ilk kez Müslüman bir süper kahraman olan *Kamala Khan'ı* tanıtarak büyük yankı uyandırmıştır (Farooq & DeGalan, 2024). 2020'de DC Comics, *Superman: Son of Kal-El* serisinde Jon Kent'in biseksüel olduğunu açıklamış ve süper kahraman anlatılarında cinsiyet ve kimlik temalarının nasıl işlendiğine dair yeni bir döneme işaret etmiştir (Ue, 2025). Bu değişimler; çizgi romanların sadece bir eğlence aracı olmanın ötesinde, toplumsal meseleleri ele alan ve okuyucuların kimliklerini yansıtabilen aynı zamanda onları etkileyen bir sanat formu hâline geldiğini göstermektedir. Bu çeşitlilik politikası, bazı okuyucular ve eleştirmenler tarafından çizgi roman anlatılarının doğal bir evrimi olarak görülse de bir kesim için bu durum sanatın politik ajandalar doğrultusunda şekillendirilmesi olarak algılanmıştır. Özellikle klasik süper kahraman karakterlerinin modern toplumsal gündemlere uygun olacak şekilde yenilenmesi, çizgi roman severler arasında tartışmalara yol açmıştır. Orijinal karakterlerin yerini alan yeni ve çeşitliliği (diversity) temsil eden karakterler, genelde ticari başarı sağlayamamış ve okuyucu ilgisinin azaldığı

eleştirileriyle karşılaşmıştır. Bu bağlamda woke politikalarının çizgi roman kültürüne entegrasyonu, bazılarına göre sanatın geniş bir perspektife açılmasını sağlarken bazılarına göre sektördeki orijinal anlatıların ve karakter gelişimlerinin önüne geçen zorlama bir değişim olarak değerlendirilmiştir. Bu süreçte, geleneksel basılı çizgi romanlar hâlâ önemli bir yer tutsa da dijital yayıncılık sektörde giderek daha büyük bir paya sahip olmaya başlamıştır.

2.6.2. Avrupa’da Çizgi Romanın Tarihçesi

Çizgi romanın Avrupa’daki doğuşu, karikatür ve illüstrasyon geleneğiyle ilişki içinde gelişmiştir. Amerikan çizgi romanlarında belirli dönem ayrımları yapmak mümkünken Avrupa çizgi romanlarının gelişimi daha geniş bir zaman dilimine yayılmış ve farklı ekollerin etkisi altında şekillenmiştir. Avrupa’da süper kahraman anlatıları yerine, genellikle sıradan insanların kahramanlaştığı veya ana karakter olarak öne çıktığı hikâyeler ön planda olmuştur (Kumbasar, 2018, s. 13). Bu farklı yaklaşım, kıtadaki kültürel ve sanatsal dinamiklerle doğrudan ilişkilidir.

Avrupa’da 17. yüzyılın sonlarında basılı anlatılar yaygınlaşmaya başlamıştır. Francis Barlow’un *A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot* (1682) adlı çalışması çizgi roman formuna yakın ilk örneklerden biri olarak kabul edilmiştir. 18. yüzyılda William Hogarth’ın *The Rake’s Progress* (1735) ve *Marriage à la Mode* (1745) gibi eserleri, resimlerle anlatıyı bütünleştiren erken dönem örneklerdir. Hogarth, abartılı çizgilerle toplumsal eleştiriler sunarak karikatür sanatının gelişimine katkı sağlamıştır. Onun çalışmaları, Thomas Rowlandson ve James Gillray tarafından geliştirilerek Avrupa’da yaygınlaştırılmıştır (Gündüz, 2004, s. 40-41; Polat, 2006, s. 96). Almanya’da Bilderbogen geleneği de görsel anlatının erken örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir. 19. yüzyıl öncesinde, tahta veya bakır levhalara kazınarak çoğaltılan bu büyük boyutlu resimli levhalar, halk arasında eğlence ve eğitim amaçlı kullanılmıştır. Ancak bu tür çalışmalarda resim ve metinler bağımsız olarak yer aldığı için modern çizgi romanın anlatı bütünlüğünden farklı bir yapı sergilemektedir (Gündüz, 2004, s. 40).

Avrupa’da modern çizgi romanın doğuşu, İsviçreli sanatçı Rudolphe Töpffer ile başlamıştır. 1831’de çizdiği ve 1833’te yayımlanan *Histoire de Mr. Vieux Bois*, tarihteki ilk çizgi roman olarak kabul edilmektedir. Töpffer, resim ile metni uyum içinde kullanarak anlatıyı sadece yazılı metinle değil, görsellerin ardışık sıralanışıyla da oluşturmuştur. Yine aynı dönemde Wilhelm Busch tarafından 1865 yılında yayımlanan *Max und Moritz*, modern çizgi romanın temel özelliklerini barındıran bir diğer önemli eserdir. Bu eser, Amerika’da çizgi romanın doğuşuna ilham kaynağı olmuş, *The Katzenjammer Kids* gibi erken dönem Amerikan çizgi romanlarına öncülük etmiştir. 19. yüzyılda karikatür dergileri de yaygınlaşmaya başlamıştır. Fransa’da *La Caricature* (1831), İngiltere’de *Punch*, Almanya’da *Fliegende Blätter* ve Amerika’da *Puck* gibi dergiler, görsel mizahın ve hikâye anlatımının gelişmesine büyük katkı sağlamıştır (Gündüz, 2004, s. 9-42; Perut, 2008, s. 8). 19. yüzyılın sonlarına doğru İngiltere’de *Funny Folks* (1874) ve *Comic Cuts* (1890) gibi haftalık çizgi roman dergileri yayımlanarak geniş bir okuyucu kitlesine ulaşmıştır. Alfred Harmsworth, 1904 yılında *Puck* adlı renkli çocuk çizgi romanını yayımlayarak Avrupa’da çocuklara yönelik çizgi roman kültürünün temelini atmıştır (Gifford, 2004, s. 363).

Bu dönemde Avrupa çizgi romanları iki ana ekole ayrılmaya başlamıştır, bunlardan biri Franko-Belçika ekolüyken diğeri İtalyan ekolüdür. Franko-Belçika ekolü, Fransızca konuşulan bölgelerde gelişip yayılmıştır. Büyük bir okuyucu kitlesi edinmiş ve görsel anlatının sanatsal yönünü ön plana çıkarmıştır. İtalyan ekolü ise Amerikan anlatı tekniklerine daha yakındır (Kumbasar, 2018, s. 15). Fransızlar, çizgi romanı *bande dessinée* yani çizgili bant olarak adlandırmışlardır. Bununla gazetelerdeki günlük resimli fıkralar kastedilmiştir. İtalyanlar ise çizgi romana baloncuk anlamına gelen *fumetto* ismini vermişlerdir (Carpintero, 2022).

Franko-Belçika ekolüne ait eserler, özgün anlatım teknikleri ve karakteristik görsel yapılarıyla zaman içinde küresel bir etkiye ulaşmıştır. Bande dessinée (BD) ekolünün ilk örneklerinden biri 1905 yılında J. P. Pinchon tarafından yaratılan *La Semaine de Suzette* adlı seridir. 1908 yılında Louis Forton’un Fransa’da yayımladığı *Les Pieds Nickelés* adlı çizgi roman da BD ekolünün anlatı tarzını şekillendiren

önemli çalışmalardan biri olmuştur. 1930'lu yıllarda Belçika'da haftalık olarak yayımlanmaya başlayan *Spirou* (1938) ve *Tintin* (1946), BD ekolünün kitlelerce ilgi görmesini sağlayan seriler olmuştur. Özellikle *Tintin* serisi, ana karakterin dünya seyahatleriyle farklı kültürleri tanıtmaya bakımından önemli bir kültürel işlev üstlenmiş ve Belçika'nın sembollerinden biri hâline gelmiştir.

1950'ler, BD ekolünün uluslararası alanda tanınmaya başladığı dönem olmuştur. *Tintin* (Hergé), *Asterix* (René Goscinny ve Albert Uderzo), *Lucky Luke* (Morris), *Gaston Lagaffe* (André Franquin) ve *Les Schtroumpfs* (Peyo) gibi karakterler dünya çapında popüler hâle gelmiştir. BD ekolünün karakteristik özelliklerinden biri olan *ligne claire* (temiz çizgi) tekniği, özellikle *Tintin* ve *Asterix* gibi serilerde belirgin bir biçimde kullanılmıştır. Bu teknik, net konturlar ve sadeleştirilmiş görsellikle, hikâyenin anlatımını güçlendiren bir sanat anlayışını yansıtmaktadır. 1970'lerde bilim kurgu türü dünya çapında popüler hâle gelirken BD ekolünde de bu eğilim görülmüştür. 1975 yılında yayımlanan *Métal Hurlant*, deneysel anlatım teknikleri ve yenilikçi görselliğiyle BD ekolünün sanat anlayışını genişletmiştir. 1990'lardan itibaren, BD ekolü grafik romanlara yönelerek kurgusal olmayan anlatılar da üretmeye başlamış ve biyografi, tarih ve röportaj gibi türleri içeren yeni eserler ortaya çıkmıştır. 21. yüzyılda BD ekolü küresel etkisini sürdürmeye devam etmiş; *Asterix*, *Tintin*, *Lucky Luke* ve *Les Schtroumpfs* gibi klasik eserler sinema ve animasyon uyarlamalarıyla yeniden popülerlik kazanmıştır. Fransa Kültür Bakanlığı, 2020 yılını "Çizgi Roman Yılı" ilan ederek, BD ekolünün sanatsal ve kültürel miras içindeki önemini vurgulamış ve bu kapsamda pek çok etkinlik düzenlenmiştir. BD ekolü, yalnızca basılı eserlerle sınırlı kalmayıp dijital platformlara da uyum sağlamış, video oyunları ve interaktif medya gibi yeni formatlarla varlığını genişletmiştir (Bozüyük, 2022).

İtalyan çizgi romanlarında Amerikan ve Franko-Belçika ekollerinden farklı olarak macera, western ve suç türlerine odaklanan; süper kahraman kültürüne mesafeli duran bir anlayış gelişmiştir. İlk önemli örneklerden biri 1908 yılında yayımlanan *Corriere dei Piccoli* adlı çocuk dergisidir. Amerikan tarzı ilk örnek ise 1899'da yayımlanan *Il novellino* eseridir. Ancak bu erken dönem çizgi

romanlarında konuşma balonları yerine alt yazılar kullanılmıştır. 20. yüzyılın başında resimli hikâyelerle başlayan süreç, savaş sonrası yıllarda vahşi Batı temalı *Tex Willer* ile büyük bir ivme kazanmış, 1960'larda fumetti neri ile *Diabolik* gibi karanlık ve yetişkin odaklı bir anlatı formuna dönüşmüştür. 1967'de Hugo Pratt'ın eseri olarak başlayan *Corto Maltese* serisi ile edebi yönünü güçlü olan örnekler de vermiştir. 1980'lerde *Dylan Dog* gibi korku ve dedektiflik çizgi romanları ön plana çıkarken günümüzde dijitalleşme ve medya uyarlamalarıyla fumetti geleneği modern çağda varlığını sürdürmektedir. İtalya'da çizgi roman sanatı, edebiyat ve sinema ile etkileşim içindedir. Bu da fumettinin Avrupa çizgi roman tarihindeki yerini korumasını sağlamasına ve onu kültürel bir fenomen hâline getirmesine imkân sağlamıştır (Duncan & Smith, 2009, s. 20; Marrone & Puppia, 2006, s. 787-790). Ayrı bir ekol oluşturmaya da İngiliz sanatçılar ve önemli bazı eserler dünyadaki çizgi roman endüstrisini etkilemiştir. 19. yüzyılda İngiltere'de çizgi romanın erken biçimleri *Penny Dreadfuls* adı verilen ucuz hikâye kitaplarıyla ortaya çıkmıştır. 1860'lardan itibaren özellikle işçi sınıfı çocuklarına yönelik yayınlanan bu hikayeler suç, macera ve gotik korku unsurları içermiştir. 1874'te yayınlanan *Funny Folks* modern anlamda ilk İngiliz çizgi romanı olarak kabul edilmektedir. Bu dönemde, karikatür ve metin ilişkisini kullanan *Ally Sloper's Half Holiday* (1884) gibi dergiler de popülerleşmiştir. 1890'da yayınlanan *Comic Cuts*, İngiltere'de kitlesel olarak basılan ilk çizgi roman dergisi olmuş ve geniş bir okuyucu kitlesine ulaşmıştır. 20. yüzyılın başlarında *The Rainbow* (1914) ve *Puck* (1904) gibi yayınlar çocuk okuyuculara hitap eden yeni çizgi roman formları sunmuştur. 1950'lerde *Eagle* gibi dergiler, *Dan Dare* gibi karakterleri popülerleştirerek bilim kurgu ve macera çizgi romanlarını ön plana çıkarmıştır. Bu dönem aynı zamanda Amerikan korku çizgi romanlarının yasaklanmasına yol açan 1955 tarihli *Children and Young Persons (Harmful Publications) Act* yasasının yürürlüğe girmesiyle sansür tartışmalarına sahne olmuştur. 1960'larda *Valiant* (1962) ve *Tiger* (1954) gibi çizgi romanlar, spor ve savaş temalarını işleyerek İngiliz gençlerine hitap etmiştir. 1970'lerin başında İngiliz çizgi romanları *2000AD* (1977) gibi dergilerle daha karanlık ve yetişkin temalara yönelmiştir. *Judge Dredd* gibi karakterler, distopik bilim kurgu unsurlarını içeren hikâyeler sunmuştur. Aynı

dönemde Amerikan karşıtı bir çizgi benimseyen *Action* (1976) gibi çizgi romanlar, şiddet içeriği nedeniyle eleştirilere maruz kalmış ve kısa sürede yasaklanmıştır. Alternatif çizgi roman akımı, *Viz* (1979) gibi mizah dergileriyle daha yerleşik hale gelmiştir (Chapman, 2011; Ecke, 2018; How, 2000; Murray, 2017).

1980'ler, İngiliz çizgi romanlarının uluslararası alanda büyük etki yarattığı bir dönem olmuştur. Alan Moore, Neil Gaiman ve Grant Morrison gibi yazarlar *Watchmen* (1986), *V for Vendetta* (1982-89) ve *The Sandman* (1989) gibi eserleriyle çizgi romanları entelektüel olarak üst bir seviyeye taşımıştır. Bu dönemde, *Crisis* (1988) ve *Deadline* (1988) gibi yetişkin çizgi romanları da öne çıkmıştır. İngiliz sanatçılar ve yazarlar, Amerikan çizgi roman pazarında da büyük bir yer edinmeye başlamıştır. 1990'larda ise İngiliz çizgi romanları giderek Amerikan ve Japon etkisi altına girmeye başlamıştır. *2000AD* hâlâ popülerliğini korusa da manga ve Amerikan süper kahraman çizgi romanları İngiliz piyasasında giderek daha fazla yer bulmuştur. Alan Moore'un *From Hell* ve *The League of Extraordinary Gentlemen* gibi eserleri, grafik roman formatını popülerleş bir hâle getirmiştir. Miller ve Moore'un yapısökümcü kahramanları ile artık çizgi romanın sadece çocuklara yönelik bir ürün olduğu fikri değişmiştir (McCloud, 2021, s.83). 2000'lerin başında *Judge Dredd Magazine* ve *The Beano* gibi dergiler hâlâ yayımlanmaya devam etse de İngiliz çizgi roman endüstrisi büyük ölçüde daralmış ve Amerikan çizgi romanlarının hakimiyetine girmiştir (Chapman, 2011; Ecke, 2018; How, 2000; Murray, 2017).

2.6.3. Japon Mangalarının Tarihçesi

Günümüzde Japon mangaları yalnızca bir eğlence aracı olmanın ötesine geçerek küresel bir kültürel fenomen hâline gelmiştir. Japon mangalarının kendine özgü anlatım teknikleri, sanatsal üslubu ve kültürel derinliği sayesinde diğer türlerden ayrıldığı görülmektedir. 20. yüzyılın ortalarından itibaren gelişmeye başlayan modern manga sanatı, kökenlerini yüzyıllar öncesine dayanan Japon resimli anlatı geleneğinden almaktadır (Alicenap, 2014). Özellikle II. Dünya Savaşı sonrası Osamu Tezuka gibi sanatçıların öncülüğünde şekillenen manga endüstrisi, 1980'lerden itibaren uluslararası pazarda büyük bir yer edinmiş, 1990'lar ve

2000'lerde küresel popüler kültüre yön veren bir olgu hâline gelmiştir (Kuşuncu, 2014). Manganın bu kadar büyük bir kültürel etkiye sahip olmasının sebeplerinden biri onun yalnızca bir anlatı türü değil, aynı zamanda bir yaşam biçimi haline gelmiş olmasıdır. 1980'lerden itibaren Japonya'da ortaya çıkan ve zamanla tüm dünyaya yayılan *otaku* kültürü, manga ve anime etrafında şekillenen bir hayran kitlesinin doğuşuna öncülük etmiştir. Bu kültür; yalnızca mangaların okunmasıyla sınırlı kalmayıp cosplay, figür koleksiyonculuğu, sanal karakter idolizasyonu ve fan etkinlikleri gibi farklı sosyal dinamikleri de içermektedir (Keskin, 2018). Günümüzde *Akhabara*, *Comiket* gibi mekânlar otaku kültürünün merkezleri haline gelerek dünyanın dört bir yanından manga ve anime tutkunlarını ağırlamaktadır (Tok, 2022, s. 45.)

Bu bölümde, Japon mangalarının dünya tarihinde nasıl önemli bir yere sahip olduğu kronolojik bir perspektifle ele alınacaktır. Manganın günümüzdeki hâlini almadan önce benzeri ardışık eserlerin Japon sanatında görülmesi 12. yüzyıla kadar uzanmaktadır. Bu dönemde hikâye anlatımı sırasında resim kullanma ile konuşmaları ve diğer sesleri yazıyla belirtme özelliklerinin tümüne birden sahip olmayan eserlere mangavari eserler denilebilir (Tekin 2021, s. 19).

Manga, Japon kültürünün önemli bir parçası olarak yüzyıllar içinde şekillenmiş ve zamanla küresel bir fenomen haline gelmiştir. Kelimenin kökeni Japonca gelişigüzel anlamına gelen *man* ve resim anlamına gelen *ga* sözcüklerinden gelmektedir (Alicenap, 2014). Ancak manganın kesin ortaya çıkış tarihini belirlemek güçtür. Bugüne kadar elde edilen bulgular, manganın tarihsel kökenini Japon sanatının en eski örneklerinden biri olan *Chōju Giga'ya* (*Hayvan Çizimleri*) dayandırmaktadır. 12. yüzyılda ortaya çıktığı görülen bu eserin Budist rahip Toba Sōjō tarafından çizildiği düşünülmektedir. Bu çizimde, rulo resim (*emakimono*) formatında hazırlanmış ve hayvan figürlerinin insan hareketleri sergileyerek mizahi sahneler oluşturduğu bir anlatım biçimi sunulmuştur. Bu resimler genellikle dini ve toplumsal öğeleri içermekle birlikte zaman zaman komedi unsurlarına da yer vermiştir (Pulur, 2012, s. 53; Tekin, 2021, s. 20; Yaman, 2019, s. 46).

17. yüzyılda, Edo Dönemi Japonya'sında sanat üretimi büyük bir dönüşüm yaşamıştır. Bu dönemde Kyoto yakınlarında bulunan Otsu kasabasında üretilen *otsu-e* adı verilen halk resimleri ortaya çıkmıştır. Bu resimler genellikle Budist rahipler, savaşçılar ve güzel kadın figürlerini konu almıştır. Zamanla seri üretim ihtiyacına cevap verebilmek için ahşap baskı teknikleri geliştirilmiş ve bu yöntemlerle üretilen resimler geniş kitlelere ulaşmıştır. Edo Dönemi'nde bir diğer önemli sanat formu da *Ukiyo-e* (*Yüzen Dünya Resimleri*) olarak bilinmektedir. *Ukiyo-e*; ahşap bloklarla basılan ve çoğaltılan bir sanat formu olup dönemin önemli kişilerini, Kabuki tiyatrosu oyuncularını, doğa manzaralarını ve Fuji Dağı gibi sembolik yerleri tasvir etmiştir. *Ukiyo-e*'nin kendine özgü perspektifi ve görsel anlatım biçimi, günümüz manga estetiğine önemli katkılarda bulunmuştur. Bu resimler genellikle tiyatro afişleri ve halk arasında popüler olan kitap süslemelerinde kullanılmıştır. Edo Dönemi boyunca resimli kitaplar yaygınlaşmış ve dünya çapında bilinen ilk çizgi roman kitapları tahta blok baskılar yoluyla basılmıştır. Ancak bu erken çizgi roman örnekleri, modern mangalardaki gibi konuşma balonları veya ardışık kareler içermemektedir. Sayfalar genellikle iplerle bağlanarak veya akordeon şeklinde katlanarak bir araya getirilmiştir. *Kibyoshi* (*Sarı Kapak*), bu dönemin popüler resimli kitap türlerinden biri olmuş ve adını kapaklarının basıldığı sarı kâğıttan almıştır (Kurşuncu, 2014, s. 41-44).

18. yüzyıla gelindiğinde, Japon çizgi anlatım sanatı daha da gelişmiş ve Katsushika Hokusai (1760-1849) gibi önemli sanatçılar, manga kelimesinin modern anlamda kullanımına katkıda bulunmuştur. Hokusai'nin *Hokusai Manga* adlı çalışması, günümüz mangasının öncüsü olarak kabul edilen ve seri illüstrasyonlar içeren bir eser niteliğindedir. Hokusai, Japon sanatında özgün bir görsel anlatım tekniği geliştirmiş ve bu teknik manga sanatının evrimi üzerinde kalıcı etkiler bırakmıştır. Manga kelimesini ilk kullanan da Hokusai olmuştur (Tekin, 2021, s. 22). Hokusai'nin eserleri Batı'da da tanınmış ve Monet, Van Gogh, Degas, Cezanne ve Klimt gibi sanatçılar ondan etkilenmişlerdir (Özata, 2024, s. 21; Ulaş, 2023, s. 6).

Manganın tarihçesi, Japonya'nın kültürel yapısının dönüşüm süreçleri ile doğrudan ilişkilidir. Özellikle 19. yüzyıldan itibaren Batı etkisi; Japon sanatında

gözle görülür değişikliklere neden olmuş ve bu dönüşüm, manga kültürüne de yansımıştır. 19. yüzyılın ortalarına gelindiğinde, Japonya'nın Batı ile etkileşimi hızlanmıştır. 1853 yılında Komodor Perry'nin Japonya'ya gelişi, ülkenin uzun süredir sürdürdüğü izolasyon politikasının sonlanmasına ve Batı dünyası ile daha yoğun bir kültürel etkileşime girmesine neden olmuştur. Bu süreçte birçok Avrupalı sanatçı ve gazeteci Japonya'ya gelerek burada çeşitli yayın faaliyetlerine başlamıştır. Bu bağlamda İngiliz sanatçı Charles Wirgman (1832-1891), Japonya'da Batı tarzı karikatür ve çizgi roman anlayışının gelişiminde önemli bir figür olmuştur. Wirgman, 1862 yılında *Japan Punch* adlı dergiyi yayımlamaya başlamıştır. İngiltere'deki *Punch* dergisinden ilham alınarak hazırlanan bu dergi Japonya'nın ilk karikatür dergisi olmuş ve büyük ilgi görmüştür. Bu dönemde Japonya'da çizgi roman ve karikatürler, *Punch-e* adıyla anılmaya başlamıştır (Pulur, 2012, s. 56; Tekin, 2021, s. 22; Yaman, 2019, s. 49).

Wirgman'ın yanı sıra, Japon sanatçılar da Batı tarzı çizim ve anlatım tekniklerine ilgi göstermeye başlamışlardır. Wirgman'ın yanında çırak olarak çalışan Kobayashi Kiyochika, 1877 yılında *Marumaru Chinbun* adlı haftalık karikatür dergisini çıkarmıştır. Aynı dönemde Kitazawa Rakuten, bir gazete eki olarak *Jiji Manga* dergisini yayınlamaya başlamış ve Batı'dan gelen *Punch-e* terimi yerine doğrudan manga terimini kullanmıştır. Rakuten, çizimlerine yazılar ekleyerek modern anlamda manga anlatımının temel taşlarını oluşturmuştur. 1905 yılında *Tokyo Puck* adlı dergiyi yayımlayan Rakuten, Japon çizgi roman sanatının Batı'dan etkilenecek gelişmesinde önemli bir figür olmuştur. Meiji döneminin sonlarına gelindiğinde, manga tam anlamıyla yazı ile bütünleşmiş ve modern formuna kavuşmaya başlamıştır (Pulur, 2012, s. 56; Tekin, 2021, s. 22; Yaman, 2019, s. 50).

1920'lerde, Japonya'da iki temel çizgi roman türü ortaya çıkmıştır. Bunlardan ilki, ebeveynler tarafından çocukları için satın alınan gazetelerde ve dergilerde yayınlanan çocuk çizgi romanlarıdır. Bu tür, büyük ölçüde ABD gazetelerinden ve George McManus'un *Bringing Up Father*, Pat Sullivan'ın *Felix the Cat* gibi eserlerinden etkilenmiştir. Suzuki Bunshiro'nun *Küçük Sho'nun Maceraları*

adlı eseri, bu türün Japonya'daki önemli örneklerinden biridir. İkinci tür ise yetişkin okuyuculara hitap eden ve kısa siyasi karikatürler içeren eserlerdir. *Workers' News* ve *War Banner* gibi yayınlarda Marksist ideolojilerden etkilenen politik karikatürler yer almış ve bu tür, Japon manga endüstrisinin temel ayrımlarından biri olmuştur (Tok, 2022, s. 25).

1930'lara gelindiğinde ise aylık çıkan ilk manga dergisi *Shonen Gorakubu* yayımlanmaya başlamıştır. 2. Dünya Savaşına kadar manga sektörü durgun bir şekilde devam etmiştir ancak savaşın başlaması ile aynı ABD'de olduğu gibi görsel sanatlar propaganda için bir araç olarak görülmüş ve önemi artmıştır (Kurşuncu, 2014, s. 45-46).

İkinci Dünya Savaşı, Japon toplumunda derin sosyoekonomik değişimlere yol açmış ve kültürel üretim biçimlerini de köklü şekilde etkilemiştir. Savaşın sona ermesiyle birlikte Japon halkı, ağır ekonomik şartlar ve toplumsal travmalarla yüzleşmek zorunda kalmış; bu durum sanat, edebiyat ve eğlence sektörlerini doğrudan etkilemiştir. Manga da bu süreçten payını alarak savaş sonrası dönemde yeni bir biçim kazanmış ve büyük bir dönüşüm geçirmiştir. Savaş sonrası Japonya'da antimilitarist düşünce akımı yaygınlaşmış ve bunun bir sonucu olarak sanatsal üretimler, savaş çağrışımlarından kaçınmak adına belirli kısıtlamalara tabi tutulmuştur. Savaş sırasında oldukça zarar gören Japon çizgi roman sanatı, savaşın anılarını hatırlatmamak amacıyla katı sansür politikalarına maruz kalmıştır. Bu dönemde, savaş öncesine kıyasla daha hafif ve eğlenceli içerikler ön plana çıkmış, özellikle güldürü ve çocuk dergileri manga endüstrisinde yeniden popülerlik kazanmıştır. Ancak savaşın yarattığı yıkımın etkisi, manga dünyasında dolaylı olarak kendini göstermeye devam etmiş, birçok hikâye savaşın neden olduğu travmalar ve savaşın masum siviller üzerindeki etkileri üzerine kurgulanmıştır (Kurşuncu, 2014, s. 46).

Savaş sonrası ortamda manga sektöründe üç hareket ortaya çıkmıştır. Bunlardan biri artan maliyetler ve enflasyon ile alım gücünün düşmesi sebebiyle oluşan kiralık manga (*kashihonya*) sistemidir. Okuyucular, düşük maliyet dükkânlarından manga temin edebilmekte ve birkaç günlüğüne kiralarak

okuyabilmekteydi. Bu sistem, hem okuyucular için maliyet açısından avantajlı bir seçenek sunmuş hem de manga üreticilerinin geniş bir okuyucu kitlesine ulaşmasını sağlamıştır (Kurşuncu, 2014, s. 46; Pulur, 2012, s. 59; Tekin, 2021, s. 24.). Manga endüstrisinin savaş sonrası dönemde geçirdiği bir diğer önemli değişim de düşük maliyetli üretim tekniklerinin benimsenmesi olmuştur. Manga sanatçıları; kâğıt yokluğu sebebiyle ve maliyetleri düşürmek amacıyla küçük boyutlu, ince ciltli ve genellikle kırmızı mürekkep kullanılarak basılan küçük kırmızı kitaplar (*akabon*) formatına yönelmişlerdir. Bu dönemde genç ve yetenekli pek çok sanatçı, manga sektörüne giriş yaparak endüstrinin yeniden şekillenmesine katkıda bulunmuştur (Alicenap, 2014; Tekin, 2021, s. 24). Bu dönüşümün en önemli aktörlerinden biri, günümüzde Manganın Tanrısı olarak anılan Osamu Tezuka olmuştur (Kurşuncu, 2014, s. 46). Daha sinematik ve daha uzun eserler üreterek Tezuka, manga formatının önderliğini yapmıştır (Esmer, 2014, s. 25). Manga isimli çizgi roman formatı II. Dünya Savaşı sonrası Osamu Tezuka önderliğinde gelişmiştir. Batı sinemasına hayran olan Tezuka, daha sinematik ve çok daha uzun eserlerle bambaşka bir çizgi roman akımının süregelmesini sağlamış. 1947 yılında Robert Luis Stevenson'un *Define Adası*'ndan ilhamla *Yeni Define Adası* adlı bir akahon ile 400 bin satarak manganın gelişim seyrini değiştirmiştir (Yaman, 2014, s. 54).

Osamu Tezuka'nın sinemaya olan ilgisi onun animasyonlarla ilgilenmesine de sebep olmuştur. Tezuka'nın *Astro Boy* adlı eseri 60'lı yıllarda sinemaya uyarlanmıştır (Alicenap, 2014; Kurşuncu 2014, s. 47). Tezuka sadece mangayı değiştirmekle kalmamış animasyon sektörünü de değiştirmiştir. Büyük bütçelere gerek duymadan animasyon yapılabilmesini sağlamıştır. Dönemin Disney animasyonları kusursuz hareketlendirme yöntemiyle (full animation) elde çiziliyor ve pahalıya mal oluyordu. Japonya'da kısıtlı imkânlarla onları taklit edebilmek mümkün olamıyordu. Bunun üzerine 1962 yılında Tezuka sınırlı animasyon (Limited Animation) tekniğini kullanmıştır. Sabit ifade ve pozların olduğu kareleri tekrar tekrar kullanarak animasyonda kullandıkları karelerin sayısını azaltabilmişlerdir (Shilling, 1997, aktaran Alicenap, 2014). Bu yenilikler zamanla Japon animasyon endüstrisinin standart uygulamaları haline gelmiştir.

Bu yöntemlerle birlikte animasyon sektörü düşük maliyetli ve kısa sürede film üretilen bir sürece girmiştir (Alicenap, 2014).

Savaş sonrası Japon toplumunda sadece çocuklara yönelik eğlenceli hikâyelere olan ilgiyle sınırlı kalmayan, daha derinlikli ve yetişkinlere hitap eden bir anlatı ihtiyacı da doğmuştur. Bu doğrultuda ortaya çıkan *Gekiga* türü, geleneksel mangadan ayrılarak daha gerçekçi ve dramatik bir anlatım sunmayı amaçlamıştır. Savaş sonrası dönemde eğitime devam eden öğrenci sayısının düşük olması nedeniyle pek çok genç erken yaşta iş hayatına atılmak zorunda kalmış ve ağır yaşam şartlarıyla yüzleşmiştir. Bu genç kuşak; akabon gibi hayalci ve macera dolu hikâyelere ilgi duymakta zorlanmış, bunun yerine hayatın sert gerçeklerini yansıtan anlatılara yönelmiştir. *Gekiga* terimi ilk kez 1957 yılında Tatsumi Yoshihiro tarafından kullanılmıştır ve bu tür; daha ciddi temalar, ayrıntılı karakter gelişimi ve sinematik anlatım teknikleriyle geleneksel mangadan ayrılmıştır (Tekin, 2021, s. 4).

II. Dünya Savaşı'nı Japonya'nın savaşı kaybetmesiyle ülkenin askeri gücünü yeniden oluşturması yasaklanmış, savunmaya ayrılacak bütçenin tüketim mallarına ve teknolojik gelişmelere yönlendirilmesi kararlaştırılmıştır. Bu süreç, Japonya'yı küresel çapta bir teknoloji merkezi haline getirmiş ve toplumda teknolojinin insan yaşamını koruyucu bir unsur olduğu inancını pekiştirmiştir. Özellikle savaşın travmatik etkilerini yaşayan halk, teknolojiyi bireyin savunmasız bedenini dış tehditlere karşı bir zırh gibi saran bir araç olarak görmeye başlamıştır (Alinecap, 2014). Bu durum Japon eserlerindeki mecha, siberpunk, bilim kurgu, transhumanizm gibi akımların etkisini daha anlaşılır hâle getirmektedir. Manga ve diğer kültürel ürün anlatıları, savaşın doğrudan veya dolaylı etkilerini yansıtarak toplumsal travmayı işleme eğiliminde olmuştur. Çoğu eser savaşın yol açtığı yıkımı ve bu yıkımın masum siviller üzerindeki etkisini ele almıştır. Özellikle insan ve teknoloji arasındaki çatışmayı, modernleşmenin getirdiği ikilemleri ve kıyamet sonrası senaryoları konu alan hikâyeler yaygınlaşmıştır. Hiroshima ve Nagasaki'ye atılan atom bombalarının yarattığı yıkım ve korku; bu dönemin mangalarına derin bir şekilde yansımış, savaş sonrası Japonya'nın kolektif

belleğinde önemli bir yer edinmiştir. Böylece manga, sadece bir eğlence aracı olmaktan çıkarak savaş sonrası toplumunun travmalarını ve teknolojik ilerlemenin doğurduğu etik meseleleri sorgulayan bir anlatı biçimine evrilmiştir.

1950'lerin sonlarında ekonominin iyileşmesi, 1952 yılında San Francisco Barış Anlaşması ile galip devletlerin uyguladığı sansür politikasının kaldırılması ve haftalık yayın programı olan televizyonun yaygınlaşması ile manga dergilerinde de aylık dergilerden haftalık dergilere doğru bir değişim başlamıştır. Haftalık dergiyi ilk çıkaranlar Shonen Magazine ve Shonen Sunday olmuştur (Öztekin, 2011, s. 64; Tekin, 2021, s. 5).

Çocukların yaşları ilerledikçe çizgi romana ilgilerinin azalacaklarını düşünülmekteydi. Manga ile büyüyen neslin yetişkinliğinde de bu ilgiyi devam ettirmesiyle bu düşünce Japonya örneğinde yanlışlanmıştır. Çocukluk döneminde Shonen Magazine ve Shonen Sunday dergileri popüler olan baby boomer kuşağının artan nüfusunun talebini, gençlik dönemlerinde seinen türüne hitap eden Manga Action, Young Comic ve Big Comic gibi dergiler karşılamıştır. O dönemde ABD çizgi romanında sadece süper kahramanlar kitlelere hitap ederken Japonya'da toplumun her kesimini kapsayacak şekilde farklı türlerde eserler üretilmiştir (Okabayashi, 2007). Bu süreç, ilkokul öğrencilerini hedefleyen yayınların ihmal edilmesine yol açmıştır. Bu boşluğu fark eden Shueisha yayınevi, Shonen Jump dergisini çıkararak büyük bir yükseliş yakalamıştır. Derginin başarısı, 1985 yılında Toriyama Akira'nın *Dragon Ball* adlı mangasının yayınlanmasıyla ivme kazanmıştır. *Dragon Ball*'un etkisiyle Shonen Jump; mangaların genç okuyucular arasında daha da yaygınlaşmasını sağlamış ve bu manganın bitimine yakın, haftalık 6,53 milyon tiraj ile dünya çapında satış rekoru kırmıştır. Japonya'da mangalar kitap hâlinde basılmadan önce biraz önce bahsedilenler gibi hedef kitlesinin yaşı, cinsiyeti ve teması bakımından birbirinden ayrılan dergilerde haftalık olarak yayımlanırlar. İlgi gören eserler ayrıca manga olarak basılırlar (Tekin, 2021, s. 38-45). *Dragon Ball*; Japonya'da ve dünya çapında büyük bir kültürel fenomen haline gelmiş, manga ve anime sektörünün küreselleşmesine öncülük etmiştir (Özata, 2024, s. 31).

1968 yılında yayımlanmaya başlayan Shonen Jump dergisi, manga dünyasında yenilik ve deneysel yaklaşımların başarısını fark ederek o döneme kadar tabu olarak görülen konulara yer vermeye başlamıştır. Cinsellik, başkaldırı, şiddet ve bel altı komedi gibi unsurların işlenmesi, derginin hızla popülerlik kazanmasına yol açmıştır (Tekin, 2021, s. 38-45).

1970'li yıllara gelindiğinde, Japonya'da shojo manga türü büyük bir popülerlik kazanmaya başlamıştır. Bu dönemde *The Rose of Versailles* (Riyoko Ikeda, 1972), *Ace wo Nerae!* (Sumika Yamamoto, 1973) ve *Candy Candy* (Kyoko Mizuki ve Yumiko Igarashi, 1975) gibi seriler, genç kızların ilgisini çekmiş ve manga kültürünün kadın okuyucular arasında genişlemesine katkıda bulunmuştur (Özata, 2024, s. 29) Bu eserler, dönemin toplumsal değişimleriyle de paralel olarak kadın karakterleri daha bağımsız ve güçlü figürler olarak betimlemiş, böylece kadınların da aktif okuyucu kitlesi haline gelmesini sağlamıştır. Shojo mangalarının bu yükselişinin kadın mangaka (çizgi roman sanatçısı) sayısında artışa yol açtığı ve bu türün günümüzdeki gelişimine zemin hazırladığı düşünülmektedir.

1980'li yıllara gelindiğinde, shonen mangalar büyük bir dönüşüm geçirmiştir. 1980 yılında Akira Toriyama, *Dr. Slump* adlı mangasını serileştirmiş ve bu eser büyük ilgi görmüştür. Bu dönemde manga sanatçılarının farklı türlerde yenilikçi eserler üretmesi dikkat çekmiştir. Mitsuru Adachi tarafından yaratılan *Touch!* (1981), spor mangalarının popülerliğini artırırken Hayao Miyazaki'nin *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1982) adlı mangası, çevreci temaları ve mitolojik unsurlarıyla büyük bir yankı uyandırmıştır. Öte yandan Katsuhiro Otomo'nun *AKIRA* (1982-1990) adlı eseri; bilim kurgu ve siberpunk türünde bir dönüm noktası olmuş, toplumsal eleştirileri ve distopik atmosferiyle hem Japonya'da hem de Batı'da büyük etki yaratmıştır. *AKIRA*, yalnızca manga formatında değil 1988'de yapılan anime uyarlamasıyla da Batı'da Japon çizgi roman ve animasyonuna olan ilgiyi artırmış, manga ve anime kültürünün küreselleşme sürecini hızlandırmıştır (Lightboat, 2021, aktaran, Özata, s. 31-32)

1990'lı yıllara gelindiğinde Weekly Shonen Jump dergisi, tarihindeki en büyük yükselişini yaşamış ve bu dönem Altın Çağ olarak adlandırılmıştır. Dergi, bu yıllarda birçok manga serisini yayımlamış ve Japon çizgi roman endüstrisinin en büyük hitlerini üretmiştir. Takehiko Inoue tarafından yazılan *Slam Dunk* (1990-1996), basketbol temasıyla spor mangalarının popülaritesini zirveye taşımıştır. Yoshihiro Togashi'nin *Yu Yu Hakusho* (1990-1994) ve sonrasında *Hunter x Hunter* (1998-) serileri, doğaüstü dövüş sahneleri ve derin karakter analizleriyle shonen türüne farklı bir boyut kazandırmıştır. Bu dönemde ortaya çıkan ve *Weekly Shonen Jump* tarafından yayımlanan en önemli eserlerden biri de Masashi Kishimoto tarafından yaratılan *Naruto* (1999-2014) olmuştur. Ninja temalı bu seri, Japon mitolojisinden ve dövüş sanatlarından ilham alarak kurgusal bir evren yaratmış, gençlik ve dostluk temalarıyla büyük bir hayran kitlesine ulaşmıştır. Ancak 1990'ların en büyük manga serisi Eiichiro Oda'nın *One Piece* (1997-) adlı eseridir. *One Piece*, korsan teması etrafında şekillenen epik anlatımı ve geniş karakter kadrosuyla Guinness Rekorlar Kitabı'na girecek kadar büyük bir ticari başarı elde etmiş, tüm zamanların en çok satan mangası olmuştur (Özata, 2024, s. 31).

1970'ler ve 1980'lerde Japonya'nın ekonomik büyümesiyle birlikte manga pazarı hızla genişlemiş ve popüler kültürün vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. 1990'larda manga; Batı'ya ve Güneydoğu Asya'ya ihraç edilmeye başlanmış, bu süreç manganın küresel çapta tanınmasını sağlamıştır. 2020 yılı itibarıyla Japon manga endüstrisinin değeri 4,9 milyar dolara ulaşmıştır. 1980'lerde Avrupa'da uydu yayıncılığının gelişmesiyle Japon animeleri Batı'ya ulaşmış ve 1990'lara gelindiğinde bu animelerle büyüyen nesil, Japon mangalarını tüketmeye başlamıştır. Aynı dönemde Japonya'da iç pazar daraldıkça, yayınevleri yeni pazarlar aramaya başlamış ve Batı bu süreçte önemli bir hedef haline gelmiştir. Başlangıçta Asya ülkelerinde karaborsayla yayılan manga, zamanla lisanslı yayıncılık yoluyla küresel pazara entegre edilmiştir. 1980'lerin ortalarında İngilizce çevirilerle Batı pazarına giren ilk eserlerden biri olan *Lone Wolf and Cub* büyük ilgi görmüştür. 2002'de Frankfurt Kitap Fuarı'nda Japon mangalarının sergilenmesiyle manga; Batı, Avrupa ve Orta Doğu'da daha geniş bir okuyucu kitlesine ulaşmıştır. Manganın dünya çapında benimsenmesi yalnızca sanatsal ve

kültürel niteliklere değil aynı zamanda dağıtım ağları, ekonomik koşullar ve küresel medya stratejilerine dayanmaktadır (Swami & Sharma, 2024).

Japon mangaları genel olarak hedef kitlelerinin demografik özelliklere göre ve içeriğine göre ayrılmakta ve buna uygun dergilerde yayımlanmaktadır. Dergilerden sonra beğenilen eserler ayrıca ciltli halde tek olarak basılmaktadır. Mangalar hedef kitlelerine göre şu gruplara ayrılmaktadır:

Shoujo manga: 6-18 yaş aralığındaki genç kızlara yönelik manga türüdür. Günümüzde Shoujo manga çizerlerinin çoğu kadındır. Tema olarak aşk konusu yaygın olarak işlenir ancak bilim-kurgu, gerilim ve korkunun da hâkim oldu örnekleri vardır. Bu dergiler genç kızları hedef almakla birlikte, erkeklerce de okunmaktadır. Türkiye'de Şeker Kız Candy olarak bilinen *Candy Candy* ve Ay Savaşçısı *Sailor Moon*, *Cardcaptor Sakura*, *Rose Of Versailles*, *Nana* mangaları bu türe örnek olarak verilebilir (Benice, 2016, s.47).

Shoujo-ai manga: Genç kızlar arasındaki romantik ilişkiyi konu edinen mangalardır. Batı'da terim olarak kullanılsa da Japonya'da kullanılan bir tanım değildir. Cinsellik içermemektedir. *The Guy She Was Interested in Wasn't Guy at All*, *Bloom Into You* mangaları bu türe örnek olarak verilebilir (Kireççi, 2018, s. 22).

Yuri manga: Kelime anlamı zambak olan bu türde sevişen iki kadının romantizmi, erotizmi yüksek çizgilerle yorumlanmaktadır. *Show Me Love*, *23.5* mangaları bu türe örnek olarak verilebilir (Li&Pang, 2025).

Shounen manga: Genç erkekler için tasarlanan mangalardır. En büyük pazar payı bu grubundur. Aksiyon, arkadaşlık, macera görevine çıkma fikirlerinin etrafında şekillenirler. Hedef kitlesi genç erkekler olsa da yetişkinler ve genç kızlar tarafından da okunmaktadır (Benice, 2016, s.47) *DragonBall*, *Slam Dunk*, *Captain Tsubasa*, *One Piece*, *Naruto*, *Fullmetal Alchemist* mangaları bu türe örnek olarak verilebilir.

Shonen-ai manga: Genç erkekler arasındaki romantik ilişkiyi konu edinen mangalardır. Batı'da terim olarak kullanılsa da Japonya'da kullanılan bir tanım

değildir. Cinsellik içermemektedir. *Fake, Gravitation* mangaları bu türe örnek olarak verilebilir (Wood, 2006).

Yaoi manga: Anlamsız, ana fikirsiz, konusuz anlamı taşıyan Yama nashi, Ochi nashi, Imi nashi sözcüklerinin baş harflerinden oluşan Yaoi türü erkek çiftleri konu alan erotik çizgi romanlardır. Cinsel organların gösterilmediği ve tamamen iki erkeğin sevişmesine odaklanmış bir hikâyeye sunmaktadır. *Toma no shinzo (The Hearth of Thomas), Kaze to Ki no Uta (The Poem of Wind and Trees)* mangaları bu türe örnek olarak verilebilir (Fanasca, 2020).

Seinen manga: 18-30 yaş arası genç ve yetişkin erkekler için üretilmiş mangalardır. Şiddet ve cinsellik daha yaygın kullanılır. Politik, felsefi eserler de yazılmaktadır. Daha gerçekçi çizimlere sahiptir ve karakterler derinliklidir (Kireççi, 2018, s.22; Okabayashi, 2007, s. 11). *Devil May Cry, Ghost in the Shell* mangaları bu türe örnek olarak verilebilir.

Josei manga: 18-30 yaş arası genç kız ve yetişkin kadınlara hitap eden manga türüdür. Shojo mangalara göre daha gerçekçidir, masalsı anlatımdan uzaktır. Genelde romantizm, iş hayatı, aile yaşamı, kadın dostlukları gibi konuları ele alır. Romantik ilişkiler daha gerçekçi ve karmaşıktır (Kuşuncu, 2014, s.51). *Paradise Kiss, Honey and Clover, Chihayafuru* mangaları bu türe örnek olarak verilebilir.

Redikomi manga: Yetişkin kadınlar için hazırlanan mangalardır. Lady's Comics olarak da tanımlanır. Hedef kitlesinde çalışan kadınlar, üniversite öğrencileri ve ev hanımları bulunur. Hikâyeler, karakterlerin günlük yaşamları etrafında şekillendirilmiştir. Yetişkin temalar, evlilik, aile içi ilişkiler, kariyer, bazen cinsellik gibi konular içerir. Genellikle kadın karakterlerin kişisel mücadelelerine ve hayat tecrübelerine odaklanır (Benice, 2016, s.47) Josei'ye benzer şekilde gerçekçi çizimler kullanılır ancak daha fazla ayrıntı kullanılır. *Maria no Shizuku, Dear Friends, You & Me Etc.* mangaları bu türe örnek olarak verilebilir.

Kodoma manga: Kelime Japonca çocuk anlamına gelmektedir. Çocuklar için hazırlanmış mangalardır. Çocuklara uygun içerikler çıkmaktadır. *Doreamon* mangası bu türe örnek olarak verilebilir. (Okabayashi, 2007, s. 11)

Türlere göre ayırmda genel olarak kabul edilen macera, polisiye, dram gibi türlerin yanında Japonya'da yoğun olan ve Japon mangalarına özgü olanları da bulunmaktadır. Bunlar şu şekilde sıralanabilir.

Kyouyou: Akademik ve eğitim amaçlı kullanılan mangalardır (Benice, 2016, s. 47).

Mecha: Dev robotlar, silahlar gibi mekanik yapılar etrafında şekillenen mangalardır (Kireççi, 2018, s.38). *Gundan, Neon Genesis Evangelion* mangaları bu türe örnek olarak verilebilir.

Harem: Bir erkeğin çevresindeki birçok kadınla olan ilişkisinin işlendiği mangalardır. *School Rumble, The Love-Ru* mangaları bu türe örnek olarak verilebilir (Kurşuncu, 2014, s.52).

Dojinshi: Amatörler tarafından çizilen mangalardır. Genellikle hayran ürünleridir (Kireççi, 2018, s.38)

Gekiga: Deneyisel çalışmalardır. *A Drifting Life* mangası bu türe örnek olarak verilebilir (Davis, 2011)

Hentai: Pornografik içerikli manga türüdür. *LaBlue* mangası bu türe örnek olarak verilebilir. (Okabayashi, 2007, s. 11).

Japon mangalarını dünyanın geri kalan çizgi romanlarından ayrılmasının bir sebebi de tarz ve üretim ilişkilerindeki farklılıklardır. McCloud (2021, s. 240) mangayı, Batı çizgi romanından ayıran sekiz teknik belirlemiştir. Bunlar: ikonik yüzlerin kullanımı, güçlü bir yer duygusunun verilmesi, sözsüz panellerin sık kullanılması, çizgili arka planlar ile okuyucunun da hareket hissi almasını sağlayan öznel hareketler içermesi, manganın hikâye anlatımında tür çeşitliliğine sahip olması, farklı yüz ve vücut tipleriyle tekrarlanan karakter tasarımları, küçük

ve gerçek dünya detayları barındırması, duygusal olarak etkileyici deneyimler sunabilmesidir.

Okabayashi (2017, s. 12-16), mangaların farklı yönlerini sıralarken ilk olarak sayfaların yönünden başlamıştır. Mangalar sağdan sola ve arkadan öne doğru açıp okunmaktadır. Günümüzde Batı pazarı için soldan sağa ilerleyen renkli mangalar basılsa bile manganın genel yapısı için bu durum örneklendirilemez. Manga da ABD başta olmak üzere Batı çizgi romanı da ardışık bir yapıda hikâyelerini anlatsa da fiziksel görünüm ve erişilebilirlik alanlarında farklılıklara sahiptir. Kitap yapısının ardından en önemli farklardan biri manganın siyah beyaz olmasıyken diğerlerinin renkli baskı olmasıdır. Mangalar haftalık ve aylık dergilerde parçalar hâlinde çok fazla sayıda basılmaktadır. Bu yüzden tüm dergiler geri dönüştürülmüş ekonomik kağıtlar kullanır. Batı'da ise ekonomik kâğıda yeni yeni geçilmeye başlanmıştır. Ancak yakın zamana kadar kapak ve iç kısımlarda maliyeti yüksek kağıtlar kullanılmaktaydı. Japonya'da manga dergileri; gazete bayilerinden, kitapçılardan, şekerçi dükkanlarından, hediyelik eşya dükkanlarından, tren istasyonlarından ve neredeyse her yerden satın alınabilirken ABD'de aradığınız çizgi roman bir süper kahraman eseri değilse yerel çizgi roman mağazalarının ziyaret edilmesi gerekir. Eğer yoksa mağazanın geçen ayki dağıtım listesinde listelenen sayıyı yeniden sipariş etmesi gereklidir veya e-ticaret sitelerinden satın alınması ya da çevrimiçi çizgi roman okuma platformlarından dijital ortamda okunması gerekmektedir. Amerikan çizgi romanları çoğunlukla genç erkeklere hitap ederken mangalar toplumun her kesimi için kapsayıcı konu ve türlerden oluşur. Amerikan endüstrisinde telif hakkı yayıncı firmalarda olduğu için yazar ile çizerin karakter ve eser hakkında söz hakkı neredeyse yoktur. Sanatçılar değiştirilip karakterlerden onlarca yıl daha eser üretilmeye devam edilebilir ve sanatçılar bundan ekonomik pay elde edemez. Japon mangalarında ise genelde yazar ve çizer aynı kişidir. Usta çırak yöntemi ile ilerlediği için isimsiz çıraklar angarya çizimler yapsa da söz hakkı sanatçıdadır. Teliften ve eserin anime, film, oyun vb. diğer medyalarda çevrilmesinden gelir elde eder. Amerikan çizgi romanları gibi farklı maceralar ile devam etmez. Seri başlar ve bir noktada biter. Güdek (2019, s. 49) de manga ve Amerikan çizgi romanları arasındaki teknik

ayrımara dikkat çeker. Ona göre Amerikanlar çizimde detaya inerken Japon mangalarında detay pek çizilmez. Amerikan ekolünde anatomik yapı kusursuzken Japonlarda kasıtlı olarak kusurlu anatomik yapılar bulunmaktadır. Amerikan ekolünde arka plan kurgu için önemlidir, Japon ekolünde ise hikâyeyi öne çıkarmak için genelde beyaz bırakılır. Amerikan çizgi romanlarında sesler yardımcı kelimelerle ifade edilirken mangada sesler kalın ve büyük yazılır.

2.6.4. Türkiye’de Çizgi Romanın Tarihçesi

Çizgi romana, İngilizcede mizaha göndermede bulunan “comics” adlandırması yapılmıştır. Fransızlar ise çizgi romana “bandes dessinées” yani tasarlanmış resimli bant demiştir. İtalyanlar, küçük balonlar anlamında “fumetti”; İspanyollar ise çizgi roman yayınına ağırlık veren TBO gazetesinin adıyla anarak “tebeo” demişlerdir (Cantek, 2016, s. 25) Türkçe de ise resimleri vurgulayan “çizgi” ve edebi yönüne dikkat çeken “roman” kelimelerinin birleşimiyle oluşan çizgi roman tanımlaması kabul görmüştür. Resimli kitap, resimli roman gibi adlandırmalara da rastlanabilir.

Türkiye’de çizgi romanın gelişim süreci, genel hatlarıyla gazete ve dergiler mecralarının aracılığıyla şekillenmiştir (Kumbasar, 2018, s. 25). 20. yüzyılın başlarından itibaren mizah ve çocuk dergilerinde sınırlı olarak yer alan çizgi romanlar, özellikle bant formatında kendini göstermiştir. 1930’lu yıllar hem dünyada hem de Türkiye’de çizgi romanın daha geniş kitlelere ulaşmaya başladığı dönem olarak kabul edilebilir. Amerika’da bu yıllarda çizgi romanlar, sadece çocuklara yönelik olmaktan çok toplumun tüm kesimlerine hitap eden bir kaçış edebiyatı türü olarak değerlendirilmektedir. Sürekli hareketlilik, egzotik mekânlar ve mizahi unsurlar içeren tefrika öyküler; çizgi romanların geniş kitlelere ulaşmasını sağlamıştır. Çizgi romanların çocuklara yönelmesi ise ancak 1940’ların ikinci yarısında, yalnızca çizgi roman yayınına odaklanan dergilerin ortaya çıkışıyla gerçekleşmiştir. Türkiye’de çizgi romanın yaygınlaşması ve içerik açısından yönelimleri de bu küresel akımlardan etkilenmiş, özellikle Amerikan kültürünün etkisiyle yeni bir mecra olarak güç kazanmaya başlamıştır (Cantek, 2016, s. 15-17).

Türkiye’de çizgi romanın ilk örneklerine ulaşmak için karikatür sanatına dikkat çekmek gerekmektedir. Türk okuyucusu, geleneksel sözlü mizah unsurlarına aşina olduğu için resimli hiciv içeren karikatürleri hızla benimsemiştir. Tanzimat Dönemi’nde bilinen ilk Türk karikatürü 1867 yılında, daha sonra adı İstanbul olarak değiştirilen Ayine-i Vatan gazetesinde yayımlanmıştır. Bu alandaki önemli bir adım Teodor Kasap’ın 1869 yılında karikatürlerinin büyük bir kısmını kendisinin çizdiği, ilk Türk mizah dergisi olan Diyojen’i yayımlamasıyla atılmıştır. Diyojen, her ne kadar ağırlıklı olarak mizahi ve hicivsel yazılara yer verse de çizgili anlatımlara da sahip olması bakımından önemlidir. Ancak çizgi roman formatında tanımlayabileceğimiz ilk örnekler Çocuklara Mahsus Gazete isimli çocuk dergisinde görülmektedir. İbnü’l Hakkı Tahir tarafından 22 Mayıs 1896’da yayımlanmaya başlayan bu gazete, çizgi öyküler ve alt yazılarla bezenmiş sayfalar içermesi nedeniyle ilk belirgin çizgi roman örneği olarak kabul edilmiştir. Haftalık olarak yayımlanan bu çocuk dergisi, 40 sayı boyunca varlığını sürdürmüştür. Bununla birlikte, Türkiye’de basılı ilk çizgi roman örneği olarak *Boşboğaz Bir Adem* adlı eserdir. 1852 yılında Hosvep Vartanyan Paşa tarafından yazılıp çizilen bu eser, Ermeni harfleriyle Türkçe olarak yayımlanmıştır. Bu dikkate alındığında Türkiye’de çizgi roman geleneğinin en az 144 yıllık bir geçmişe sahip olduğu söylenebilir (Esmer, 2014, s. 25; Gündüz, 2004, s. 56; Yağlı, 2021, s. 30).

Türkiye’de çizgi romanın önemli bir dönüm noktası, 1928 yılında yayımlanmaya başlayan Çocuk Sesi dergisidir. Mehmet Faruk Görtünca’nın yönetiminde hazırlanan bu dergi, görsel anlatıyı merkeze alan bir içerik sunmuş ve çizgi romanları alt yazılarla destekleyerek çocuklara hitap etmiştir. İlk dönemlerde dergide yer alan çizimler daha çok karikatür formatında olup yerel öğeler barındıran hikâyelerle bütünleşmiştir. Yayının ilk sayılarında tek yerli çizer Adil olurken ilerleyen süreçte Abdullah Ziya Kozanoğlu kapak ve iç çizimlerde yer almıştır. Haftalık olarak yayımlanan dergi, giderek artan bir okuyucu kitlesine ulaşmış ve bu ilgi doğrultusunda baskı kalitesini yükseltmiştir. Derginin içerik zenginleşmesi sürecinde, dönemin tanınmış sanatçılarından Münif Fehim de ekibe katılmış ve çizimlerin estetik niteliği artmıştır. Derginin çizgi roman kültürü

aısından en nemli katkısı 1934'te *Flash Gordon* adlı izgi romanın yayımlanması olmuştur. Trkiye'de bilim kurgu temalı izgi romanların yaygınlaşması srecinde *Flash Gordon*, yerel okuyucuya *Baytekin* adıyla tanıtılmış ve geniř bir ilgi uyandırmıştır. Bu srete, izgi romanların yaygınlaşmasına katkı saėlayan unsurlardan biri de sinema olmuştur. zellikle *Flash Gordon'un* film uyarlamaları, grsel anlatının etkisini artırmış ve okuyucu kitlesinin geniřlemesine katkı sunmuştur. izgi romanın poplerliėi, yalnızca basılı yayınlarla sınırlı kalmamış, aynı zamanda sinema salonlarındaki gsterimlerle de desteklenmiştir. Grtunca'nın ynetimindeki bařka bir dergi olan *Afacan* dergisi basılmaya bařlandı. Bu dergi, 7 Eyll 1939 ocuk Sesi'yle birleřti. Bu dergideki ses getiren alıřma ise yine Alex Raymond 'un bařka bir eseri olan *Jungle Jim'dir*. *Avcı Baytekin* olarak yerelleřtirilen bu karakter ile sektrde izgi romanlara gsterilen ilgi kendini iyice belli etmiştir. lk Yayınevi dergi iindeki izgi romanlara gsterilen bu ilginin farkına vararak ok gemeden *Baytekin*, *Miki Fare*, *Avcı Baytekin* gibi eserleri baėımsız albmler olarak ıkartmıştır. Bu sayede lk Yayınevi, trn Trkiye'deki yaygınlaşma srecini hızlandıran nemli aktrlerden biri olmuştur. Bu dnemde izgi romanların yerelleřtirilmesi de dikkat eken bir olgu hline gelmiştir. Sadece metinsel eviriler deėil, aynı zamanda karakter isimlerinin ve yk adlarının Trkeleřtirilmesi de yaygın bir uygulama olarak benimsenmiştir. *Flash Gordon'un Baytekin* adıyla anılması, bu dnemde gerekleřtirilen uyarlamalar arasında ne ıkan bir rnektir. Yerelleřtirme sreci, okuyucu ile eser arasında daha gl bir baė kurulmasını saėlarken aynı zamanda izgi romanların kltrel adaptasyonunu kolaylařtırmıştır. Bu erevede izgi romanların Trkiye'deki geliřim sreci yalnızca bir aktarım deėil, aynı zamanda yerel unsurların eklemlendiėi dinamik bir dnřm olarak deėerlendirilmelidir (Gdek, 2019, s. 46; Gndz, 2004, s. 62-64; Polat, 2006, s. 43)

Afacan'ın 73. sayısında, *Civan'ın Servenleri* eserinde ilk izerimiz olan Orhan Tolon'un balon kullanmasıyla modern izgi romanın gerekleri yerine getirilmiř oldu (Cantek, 2012, s. 60). İlk yerli bant-karikatrmz olan Cemal Nadir'in *Amcabey* tiplemesi (1930) ise *Son Posta* gazetesinde yayımlanmaya bařlamıştır (Gndz, 2004, s. 60). 1939 yılında 1001 Roman dergisi yayın hayatına

başlamıştır ve o güne kadar hiçbir dergini yapmadığı kadar çizgi romana yer ayırmıştır (Alsaç, 1994, s. 42).

1930'lu yıllarda Afacan, Çocuk Sesi, Çocuk Dünyası, 1001 Roman, Yavru Türk gibi çocuk dergileri; *Kara Maske*, *Zorro*, *Tarkan*, *Kızıl Maske*, *Bay Tekin* gibi eserlerle Türk okuyucularını çizgi romanla tanıştırmıştır. Bu yıllarda çizgi romanın gelişimi Batı'daki gibi siyasi ve ekonomik gelişmelerin sonucu değil, çeviriler yoluyla oluşmuştur. (Yağlı, 2021, s. 30-33).

1940'lara gelindiğinde 2. Dünya Savaşı sebebiyle oluşan ekonomik problemler basım yayın sektörünü de etkilemiştir. Türkiye, savaşa katılmamasına rağmen ciddi bir ekonomik darboğazla karşı karşıya kalmıştı. Yayıncılar, maliyetleri azaltmak amacıyla yabancı çizgi romanlara telif hakkı ödememeye başladı. Bunun yerine orijinal çizgi romanları kopyalayarak çoğaltma yoluna gittiler ancak bu yöntem, uzun vadede sürdürülebilir bir çözüm olmadı. Ekonomik krizin derinleşmesiyle birlikte yayıncılar kopyalayacak orijinal çizgi roman bulmakta da zorlanmaya başladılar ve bu durum sektördeki sorunları daha da artırdı.

1943'te Rakım Çalapala'nın Çocuk Haftası, 1945'te Kazım Taşkent'in Doğan Kardeş, 1947'de Çocuk Sesi ve Çocuk Alemi dergilerinin çıkması (Aslan, 2019, s. 100) ve Yavrutürk'ün yenilenmesiyle dergi yönünde bir hareketlenme yaşanmıştır. Türkiye'deki ilk çizgi roman yayını olan *Kara Maske* 10 Nisan 1947'de yayımlanmıştır. 1948 yılında Türkiye'de çizgi romanın uzun süre en önemli platformu olacak olan Hürriyet gazetesi yayın hayatına başladı. *Bizimkiler*, *Güngörmüşler*, *Dedektif Nik ve Fatoş* gibi seriler ilk olarak bu gazetede okuyucuyla buluştu (Gündüz, 2004, s. 40). 1941'de Hergé'in *Tenten* eseri Doğan Kardeş'te yayımlanmaya başlanmıştır.

1948'de başlayan *Swing* ile çizgi roman akımı; 1950'de 1001 Özel, 1952'de *Pekos Bill*, 1953'te *Koca Teks* ve *Tarzan* gibi haftalık dergilerle hız kazanmıştır. 1953 yılında 32 formadan oluşan *Resimli Fatoş Ailesi*, albüm formatında yayımlanan ilk çizgi roman olmuştur. Aynı yıl, bilinen ilk yerli çizgi roman olan *Türk Kahramanı Köroğlu* da haftalık dergilerde yer almıştır (Cantek, 2012, s. 23; Gündüz, 2004, s. 52).

50'li yıllardaki çizgi romanın bu ilerleyişin en önemli destekçisi, kendisi de bir çizer olan Sedat Simavi'nin patronu olduğu Hürriyet gazetesidir. Simavi, gazeteyi Amerikanvari bir anlayışla yönetmiş ve pazar günleri çizgi roman ekleri vermeye başlamıştır. (Aslan, 2019, s. 102). Diğer gazeteler de oluşan bu rekabet ortamında var olabilmek için çizgi romanlar üzerinden birbirleriyle yarışmışlardır. Bu dönemde Şahap Ayhan, Turhan Selçuk, Ayhan Başoğlu, Suat Yalaz, Bedri Koraman, Altan Erbulak, gibi önemli çizerler ortaya çıkmıştır (Yağlı, 2021, s. 34).

1951 yılında *Pekos Bill* ile bir kahramanın maceralarını anlatan çizgi romanlar yükselişe geçmiştir. İtalyan Mondodari yayınevi; bir fumetti olan *Pekos Bill*'i, önce kendileri basıp satmak istemiş ancak Türkiye'de sadece bir sayı çıkarabilmişlerdir. Ardından Alâeddin Kırıl'ın sahibi olduğu Kırıl Neşriyat tarafından son teknoloji basım teknikleri ile o güne kadar görülmemiş şekilde kaliteli bir baskıyla çıkarılmıştır (Aslan, 2019, s. 112). *Pekos Bill*, çok beğenilmiş ve yüksek satış rakamlarına ulaşmıştır ancak 70. sayısında muzır neşriyatla sebebiyle sansüre uğramıştır. Ardından sadece ismi değiştirerek *Koca Teks* adıyla yayına devam etmiştir. 38 sayı bu isimle çıkan *Pekos Bill*, sansürün kalkmasından sonra tekrar kendi ismiyle yayımlanmaya devam etmiştir (Cantek, 2012, s.103). Bu yıllarda *Pekos Bill*'in ününden yararlanmak amacıyla, taklit bir ürün olan *Pekoş Bill'in Harikülade Maceraları* adlı bir dergi bile yayımlanır. 1955'te ise Bill Kid dergisinde *Capitan Miki (Kahraman İzci)* adıyla bir İtalyan çizgi romanı yayımlanmıştır. Dolgu malzemesi olarak kullanılan bu karakterin beğenilmesinden sonra ayrı bir dergi formatında çıkarılmasına karar verilmiştir. Sonradan Amerikan film yıldızı Tom Mix'in ismiyle anılan *Tommiks* karakteri bu şekilde Ceylan Yayınlarından çıkmaya başlamıştır (Polat, 2006, s. 43-44). *Tommiks* okuyucuları gibi küçük bir çocuk olduğundan özdeşleşmeyi kolaylaştırmıştır. Kendisinden altı ay sonra çıkmaya başlan yine İtalyan esseGesse'nin çizgi roman serileri olan *Teksas (Il Grande Blek)* ve sonraları onlara eklenen *Kinova* ile bu üç dergi; sekiz bin basılıp altı bin satan dergilerin olduğu piyasada toplam yüz elli bin tiraj ile çizgi romanın hâkimi konumuna yükseldiler. (Cantek, 2012, s. 125; Gündüz, 2004, s. 68). Bu eserler çocuklar arasında o kadar popüler olmuştur ki artık tüm çizgi romanlardan Teksas-Tommiks ismiyle bahsedilir hâle gelmiştir.

1957 yılında, yerli çizgi roman geleneğini güçlendiren ve Batı çizgi romanlarına alternatif bir anlatı sunan; Türk çizgi roman tarihinin en önemli karakterlerinden biri haline gelen Turhan Selçuk'un *Abülcanbaz* karakteri ortaya çıkmıştır. Milliyet'in başına geçen Abdi İpekçi, yerli bir karakter yaratmak için Turhan Selçuk'tan yardım istemiştir. Başlangıçta Selçuk'un çizimlerine Aziz Nesin'in senaryosu eşlik etmiştir. Ancak orijinal öykü bitince Aziz Nesin yazmaya devam etmemiştir. Onun yerine Rifat Ilgaz senaryo yazarı olarak devam etmiştir (Cantek, 2012, s. 142). Amerikan çizgi romanları da bu dönemde Türkiye'de alanını genişletmeye devam etmiştir. İlk kez *Uçan Adam* adıyla 1957'de Pazar dergisinde yayımlanan *Superman*, 1958'de bağımsız dergisine kavuşmuştur. Ardından *Yarasa Adam* (*Batman*) ve *Örümcek Adam* (*Spider-man*) gelmiştir (Alsaç, 1994, s. 45).

1959'a gelindiğinde ünlü Frankofon karakterler *Tintin*, *Lucky Luke* ve *Spirou*; *Tenten*, *Red Kit* ve *Sipru* isimleriyle Bilgi Yayınlar tarafından basılmıştır (Polat, 2006, s. 44). *Tintin*, Türkiye'de ilk kez 1950 yılında Doğan Kardeş dergisinde orijinal adıyla yayımlanmıştır. Ancak bu yayın, serüvenin devamını getirmemiştir. Aynı yıl, Belçikalı Hergé'nin (Georges Remi) dünyaca ünlü çizgi roman karakteri *Tintin* bir başka çocuk dergisi olan *Armağan*'da da yayımlanmış ve bu dergide ilk kez *Tenten* olarak Türkçeye çevrilmiştir. Aynı zamanda *Armağan*, orijinal çizimlerle ve renkli olarak basmıştır. 1958-1961 yılları arasında *Tenten*, telifsiz, kopya yöntemlerle farklı dergiler tarafından basılmıştır. 1959'da Bilgi Yayınları tarafından basılsa da burada da uzun ömürlü olmamıştır. 1961 yılında Burhan Yayınları orijinal serinin dışında yeni serüvenler üreterek *Tenten*'in maceralarına devam etmiştir. *Marmara Canavarı* gibi maceraları, kolaj teknikleri ve orijinal serilerde olmayan karelerin çizimleriyle oluşturulmuştur. Simavi, *Tenten* isminin hakkı Arkadaş dergisinde olduğundan *Zıp Zıp* adıyla birebir yayımlamıştır. 1970'lerde Arkadaş yayınlarında Şendur, 1980'lerde Ali Recan gibi yayımcılar yayın hakları Milliyet Çocuk'ta bulunmasına rağmen *Tenten*'in baskısını sürdürmeye devam etmişlerdir. Milliyet Çocuk, *Tenten*'i orijinal renkli ve tam çeviri ile yayımlayabilmiş değildir. Tersine farklı kaynaklardan kopyalama yolları kullanılıyordu. *Tintin* albümleri aslına sadık şekilde ilk kez Yapı Kredi Yayınları

tarafından 1994-1998 yılları arasında basılmıştır (Cantek, 2012, s. 148-150; Çoruk, 2016, s. 215).

1959-1976 yılları arasında Türkiye'de yerli eserlerin sayısında belirgin bir artış gözlemlenmiştir. Zıp Zıp, Doğan Kardeş, Can Kardeş, Ceylan, kızlar için çıkartılan Tina gibi yabancı çizgi romanlardan oluşan yerini Türk tarihi ve folklorundan esinlenen veya doğrudan bu kaynaklara dayanan kahramanlar almıştır (Gündüz, 2004, s. 219; Kireççi, 2020, s. 64). 1959 yılında Akşam gazetesinde görülen *Kırk Şehitler Kalesi* macerası üç açıdan bu dönem için önemlidir. İlki çizer Ratip Tahir Burak'ın dönüşüdür. İkincisi ise en önemli çizerlerden biri olan Ratip Tahir ile en önemli yazarlardan biri olan Abdullah Ziya Kozanoğlu bu eserde bir araya gelmiştir. Üçüncüsü ise tarihi çizgi romanlara ilgiyi başlatması olmuştur. Ardından yazar Abdullah Ziya, genç çizer Suat Yalaz ile *Kaan* dizisine başladı. Kaan çok beğenilmiş, sinemaya dahi uyarlanmıştır ancak fikir ayrılıkları sonucunda ayrılarak 3 Ocak 1962'de Suat Yalaz'ın *Kaan*'ın devamı olarak *Karaoğlan*'ı hem yazıp hem çizmesiyle serinin çıkması neredeyse bir patlama yapmıştır. *Karaoğlan*, *Teksas* ve *Tommiks* ile yarışır hâle gelmiştir (Cantek, 2012, s. 155-160; Cantek, 2016, s. 32).

Tarihi çizgi romanlara ilgi başlayınca Ceylan Yayınları; *Karaoğlan*'a rakip olarak önce *Akbulut Kaan*'ı, sonrasında da İsmet Kırdar'ın *Oğuz Han*'ı piyasaya sürmüştür. Burhan Yayınları ise Altan Deliorman'ın yazıp Yücel Köksal'ın çizmeye başladığı daha sonra çeşitli yazar ve çizerlerin devam ettirdiği *Bahadır*'ı çıkarmıştır. 1965 yılında Cumhuriyet dergisinde başlayan Ayhan Başoğlu'nun ünlü kahramanı *Malkoçoğlu* daha sonra Tercüman, Günaydın, Milliyet gibi gazetelerde seksenlere kadar devam etmiştir. Bu akımın son kahramanı ise daha soğuk ve hamasi yönüyle öne çıkan Tarkan'dır (Cantek, 2012, s. 173).

1967 yılında ise Amerikan Weird Tales tarzına benzer olarak ülkemizin ilk korku dergisi olan *Korku* çıkmıştır (Cantek, 2012, s. 173). 60'lı yıllardaki diğer önemli olayları ise 1962'de Ceylan Yayınlarından *Zagor*, 1965'te *Asterix*, 1968'de *Kızılmaske*'nin bağımsız bir dergi olarak çıkması, 1969'da Yeni İstanbul gazetesinde

ilk erotik çizgi roman olan *Barbarella*'nın yayımlanması olarak kabul edilebilir (Polat, 2006, s. 44).

70'li yıllara gelindiğinde çizgi roman sektöründe üç önemli gelişme öne çıkmaktadır. Bunlardan ilki, *Gırgır* dergisinin bu dönemde geniş bir okuyucu kitlesine ulaşarak popüler kültürde önemli bir yer edinmesidir. İkincisi, Sezer Yalçiner'in kurduğu ve çizgi roman yayıncılığına profesyonel bir yaklaşım getirmiş olan Tay Yayınlarıdır. Genellikle İtalyan çizgi romanlarını yayımlayan bu yayınevi, titiz çeviri ve baskı kalitesiyle sektörde önemli bir konum elde etmiştir. Yayın politikası gereği kopya çizimlere yer vermemiş; profesyonel bir kadro ile çalışarak çevirmenler, kaligrafistler ve kapak ressamı istihdam etmiştir. Üçüncü önemli gelişme ise Milliyet Çocuk dergisinin çizgi romanları eğitimle harmanlayarak pedagojik bir yaklaşımla sunması olmuştur. Bu dergi, çocuklara yönelik içerik üretiminde eğitici ve öğretici unsurları çizgi roman formatında birleştirerek sektörde yeni bir anlayışın temsilcisi olmuştur (Cantek, 2016, s. 40). Bu yıllarda dünyadaki serüven serileri ile mizahi çizimlerin ayrışma eğilimi Türkiye'de de oturmıştır. Siyasal yelpazede tarihi çizgi romanlar sağ ideolojilerle, komiklik aracılığıyla güncel meseleleri ve sosyal problemleri ele alan mizah dergileri ise sol ideolojilerle özdeşleşmiştir. Bu koşullar içinde 1970'te Günaydın, 1972'de Gün gazetesinde olan Oğuz Aral'ın *Gırgır* köşesi çizgi roman tarihimizde yeni bir sayfa açmıştır. *Gırgır* 1972 yılının ağustos ayında yayın hayatına başlamış; mizahını, apolitik bir şekilde sadece gülme üzerine kurmuştur. Başlangıçta ılımlı muhalif Akbaba dergisi ve erotik Salata dergisi arasında bir noktada olsa da zamanla dönemin en önemli mizah dergilerinin geleneğini yıkarak kendi geleneğini merkeze yerleştirmiştir. Yazıyı azaltıp resmi çoğaltarak yeni kuşağa hitap eden daha hareketli bir anlayışı benimseyerek tirajını gittikçe artmıştır. İkinci yıl yüz bin, dördünü yıl iki yüz bin, altıncı yıl üç yüz bin ve onuncu yılında yarım milyon tiraja ulaşarak Amerikan Mad ve Sovyet Krokodil dergilerinden sonra satış rakamlarında dünya çapında 3. sıraya yükselen bir mizah dergisi hâline gelmiştir (Alsaç, 1994, s. 84; Aslan, 2019, s. 125-131; Yağlı, 2021, s. 31).

Bu dönemde Gırgır'ın dışında da mizah dergileri bulunmaktadır. En önemli diğer iki dergi ise Fırt ve Çarşaf'tır. Fırt, Oğuz Aral'ın kardeşi Tekin Aral'ın yönetimindedir, iki dergi de Haldun Simavi'nin Günaydın gazetesinin bünyesinde. Çarşaf ise Erol Simavi'nin Hürriyet gazetesinin bünyesinde Gırgır'a bir alternatif olarak oluşturulmuştur. Bu dönemde, Ergin Ergönültaş öncülüğünde Mikrop adlı bir başka mizah dergisinin ortaya çıkışı dikkate değerdir. Gırgır'ın en parlak günlerini yaşadığı sırada orada yetişen çizerlerin yeni bir dergi çıkarmaya cesaret etmeleri oldukça dikkat çekicidir. Ancak Mikrop, Gırgır'ın doğrudan bir alternatifi ya da onun yerini almayı amaçlayan bir yayın değildir. Dönemin şartlarında Gırgır kadar güçlü bir mizah dergisi yaratmak oldukça zordur. Çok ciddi bir sermaye desteği ve yetkin bir kadroya sahip olmasına rağmen Çarşaf bile bu konuda tam anlamıyla başarılı olamamıştır. Mikrop'un çıkış amacı, Gırgır'ın dile getirmediği ya da ele almaktan çekindiği konuları cesur bir şekilde okuyucuya sunmaktır. Mikrop'un, Gırgır'dan temel farkları üç noktada özetlenebilir. Birincisi, siyasi duruşu belirgin bir çizgiye sahiptir. Dergi, genel olarak Marksist-sosyalist bir dünya görüşünü benimseyerek bu çerçevede bir mizah anlayışı geliştirmiştir. İkincisi, cinsellik olgusunu tiraj kaygısıyla değil toplumsal bir mesele olarak ele almış olmasıdır. Dergi, bu tür konuları magazinsel bir unsur olarak değil, toplumdaki yapısal sorunların bir yansıması olarak işlemeyi tercih etmiştir. Son olarak üçüncüsü ise rahatsız edici ve tabu kabul edilen konulara yer vermekten çekinmemesidir. Mizahın sınırlarını zorlayan Mikrop, tiksinti uyandıran veya toplumda genellikle tabu olarak görülen meselelere eleştirel bir perspektiften yaklaşarak bunları mizah unsuru olarak değerlendirmiştir. Bu farklı yaklaşımıyla Mikrop, 1970'lerin mizah dergileri arasında kendine özgü bir yer edinmiş ve toplumun daha radikal kesimlerine hitap eden bir çizgi izlemiştir (Gönenç, 2007, s. 101).

1970'li yıllarda Türkiye'de çocuk dergiciliğinde önemli bir dönüm noktası Milliyet Çocuk dergisinin yayına başlaması olmuştur. 7 Ekim 1972 tarihinde Milliyet Gazetesi'nin eki olarak yayımlanmaya başlayan dergi, beş yıl sonra bağımsız bir yayın haline gelmiş ve uzun süreli bir yayın hayatına sahip olmuştur. Milliyet Çocuk; Türk edebiyatının önemli eserlerini çizgi roman formatına

uyarlayarak ekler halinde okuyucularına sunmuş, aynı zamanda dönemin popüler yabancı çizgi roman karakterlerine de yer vermiştir. *Tarzan*, *Red Kit*, *Örümcek Adam*, *Pembe Panter* ve *Temel Reis* gibi uluslararası çizgi roman kahramanları dergide yer alarak çocuk okurlarla buluşturulmuştur. Bunun yanı sıra yerli çizgi roman üretimine de katkı sağlamış ve *Uzay Çocukları*, *Ormangiller*, *Totoş*, *Afacan*, *Bıdık Ali* ve *Keloğlan* gibi yerli karakterler ile Türkiye'nin kendi çizgi roman kültürünün gelişmesine destek olmuştur (Aslan, 2019, s. 131-133). Milliyet Çocuk'un ardından *Tintin*'i yayınlayan Tercüman Çocuk (1977), Amerikan çizgi romanlarını çeviren Yaman Çocuk (1979), Ersin Burak editörlüğünde Günaydın Arkadaş (1982), Hürriyet Çocuk (1983) dergileri ile 70'li yıllar çocuk dergiciliğinin zirve dönemi çıkmıştır (Cantek, 2012, s. 235-237). Bu dönemde önceki yıllarda *Tektaş*, *Tommiks*, *Kinova* gibi çok sevilen İtalyan çizgi romanlarına yenileri de eklenmiştir. *Kaptan Swing* ve *Zagor*'un tekrar basılması, *Mister No*, *Judas*, *Jeriko*, *Alaska*, *Atlantis* bu dönemdeki meşhur fumetti çevirilerindendir (Cantek, 2016; Polat, 2006).

1980'li yıllar, Türkiye'de siyasi istikrarsızlık ve darbenin ardından gelen sıkıyönetim koşullarıyla birçok dergi ve gazetenin kapatıldığı zorlu bir dönem olarak başlamıştır. Bu dönemde tüketim toplumunun yükselişi ve televizyonun yaygınlaşması ile gazetelerin tirajları önemli ölçüde düşmüştür. Çocuk dergilerinin tirajlarında da benzer bir düşüş gözlemlenmiştir çünkü televizyon çocuklara yönelik programlarla bu kesimi de etkisi altına almıştır. Çizgi roman yayıncılığı ise zamanla azalarak neredeyse tamamen ortadan kalkmıştır. Bu süre, 1970'li yılların bir tekrarı olarak değerlendirilebilir. Bu dönemde yeni aktörlerin ortaya çıkmadığı ve büyük gazetelerdeki çizgi bant ve romanların azaldığı görülmektedir. Piyasanın düşen satışlar nedeniyle daralması, mizah dergileri dışında yerli çizgi roman üreticilerinin sayısının oldukça azalmasına neden olmuştur. Basın dışı sermayenin sektöre girişiyle yaşanan değişimler, büyük promosyon kampanyaları, sendikalı çalışanların tasfiyesi ve televizyon yayıncılığına geçiş hazırlıkları gibi nedenlerle birçok çizer işsiz kalmış veya emekli olmaya teşvik edilmiştir. Birçok mizah dergisi ya kapanmış ya da bağlı oldukları yayın grubundan ayrılarak bağımsız dergi çıkarmaya yönelmiştir. Örneğin; Hıbr

ve Limon dergileri, HBR Maymun ve LeMan adlı dergilere dönüşmüştür. Özel televizyon yayınlarının başlamasıyla birlikte yazılı basının gerilemesi, çizgi roman yayıncılığının sonunu getirmiştir. Bu süreçte Ceylan, Alfa ve Tay yayınları sırasıyla kapanmıştır (Aslan, 2019, s. 135; Cantek, 2016, s. 45; Güdek, 2019, s. 93).

90'lı yılların başında televizyon kanallarının çoğalması ve değişen eğlence anlayışı ile teknolojik yenilikler tüm basılı yayın organlarının satışlarını olumsuz yönde etkilemiştir. Bu dönemde çizgi roman dergilerinden bahsedilememektedir, 100 bin satışla L-Manyak dergisi en çok satan mizah dergisi konumuna yükselmiş ve çizgi romanın kendine yer bulabildiği tek mecra olarak kalmıştır (Aslan, 2019, s. 138). Bu yıllarda posta veya yasal olmayan yollar ile dağıtılan, fotokopiyle çoğaltılan fanzinler de yapılmaya başlanmıştır. Çizgi Roman gazetesi (1990), Comic Art (1990), Korsan (1992), ID (1992), Koloni (1992), Yeni Dalga (1994) bu dergilerdendir. AR Çizgi Roman (1987), Darkwood (1994) gibi fanzin niyetli basılı dergiler de çıkmıştır (Cantek, 2016, s. 290-307). Tarihi çizgi romanların erotik metinleriyle başlayan erotik çizgi roman akımı da bu dönemde yavaş yavaş etkisini kaybetmiş; Üff, Yorgan, Eroskop ve benzeri dergiler tek tek kapanmıştır (Cantek, 2016, s. 307).

Bir süre sonra dergi satışlarında hareketlenme görülmüştür. Bunda reklam sektörünün gelişmesiyle maliyetleri karşılamaya başlaması etkilidir. Küresel ve neoliberal ekonomik hareketlerin sonucu olarak yerli şirketler, yabancı şirketlerle birleşmeler yaşamıştır. Yayıncılık sektöründe oluşan yeni rekabet ortamı; kâr, prestij ve güç getirmeye başlamıştır. Bu da basın dışı sermayenin, televizyonlar ve yazılı basılı satını alarak birer birer sektöre girmesine sebep olmuştur. Aydın Doğan- Milliyet grubunun bir alt kuruluşu olan AD Yayıncılık, çizgi romanı yeniden canlandırmıştır. Bu süreçte etkili olan isim ise kuruluşun yönetici olan Yalvaç Ural'dır. Bu dergide *Martin Mystere*, *Zagor*, *Dylan Dog*, *Nathan Never* gibi İtalyan Bonelli kahramanları orijinallerine yakın basılmıştır. Doğan grubuna karşılık olarak Sabah yayın grubu da 1 Numara Yayıncılık üzerinden Amerikan çizgi romanları ile sektöre girmiştir. Bu yıllarda *Örümcek Adam*, *X-Men*, *Batman*, *Superman* renkli olarak basılmıştır. Bu yayınlar 2000'lerde 1 Numara'nın devamı

olan Arka Bahçe yayınları tarafından devam ettirilmiştir (Cantek, 2016, s. 44; Polat 2019, s. 45-46). 2000'e gelmeden hemen öncesinde 1999 yılında ise Türkiye'de ilk kez bir manga yayımlanmıştır. İthaki Yayınlarından çıkan Masashi Tanaka'nın *Gon*, mangası Türkçeye çevrilen ilk manga olmuştur (Özata, 2024, s. 33).

2000'li yıllara gelindiğinde ise mizah dergilerinin bölünerek çoğalma süreci devam etmiştir. Leman'a bağlı L-Manyak dergisinden Lombak (2001) ve Penguen (2002); Penguen'den Uykusuz (2007) dergileri çıkmıştır (Benice, 2016, s. 64).

2003'te Hakan Tacal'ın yazdığı, Yıldırım Çınar'ın çizdiği *Karabasan* ilk Türk süper kahraman çizgi romanı olarak tanıtılmıştır (Cansever, 2019, s. 34). 2004'te Super-J tarafından Takao Aoki'nin yaratıcısı olduğu *Beyblade*, 2007'de ise Keiji Nakazawa'nın *Yalınayak Gen* mangası Tudem yayınları tarafından Türkiye'de yayımlanmaya başlamıştır. O günden bugüne kadar farklı mangalar basılmaya devam da etmiştir (Özata, 2024, s. 33).

2009 yılında çizgi roman satışlarının %65 arttığı görülmüştür. Bunda NTV Yayınlarının büyük kampanyalar ile edebiyat eserlerinin çizgi roman uyarlamalarını yapması etkili olmuştur. Ancak bu eğilim de uzun sürmemiş, iki yıl sonra NTV Yayınları da küçülmeye gitmiştir (Cantek, 2021, s. 326).

2000'li yıllardan günümüze doğru ise Suat Yalaz'ın *Son Osmanlı Yandım Ali* (2007), Turhan Selçuk'tan *Abdulcanbaz* (2011-2013), Devrim Kunter'in yazıp çizdiği *Seyfettin Efendisi* serisi (2013), Flaner Books tarafından yayımlanan korku antolojisi *Deli Gücük* (2013), Levent Cantek ve Berat Pekmezci'nin *Emanet Şehir* (2014) ve *Uzak Şehir* (2015)'i, Doğu Yürür'ün eseri *Istanbul Odyssey* (2014), İlban Ertem'in *Puslu Kıtalar Atlası* (2015) uyarlaması, Selçuk Ören'in *Şehzade Yangını* (2015) serisi, M. Kutlukhan Perker'in *Büyükklere Masallar* (2016) ve *Ece* (2017) çizgi romanları, Galip Tekin'in *Tuhaf Hikâyeleri* (2017), Kamil Lofçalı ile Alper Geçgel ortaklığından çıkan *Kıyas* (2019), yazarlık ve çizerliğini Bartu Bölükbaşı'nın yaptığı *Gesar* (2020), Orhan Umut Gökçek'ten *Tuş* (2022), Kenan Yazar'ın 2023'te başlayan *Hilal* serisi, Oytun Yılmaz'dan *İt* (2023) serisi başta olmak üzere çeşitli çizgi romanlar yayımlanmıştır. Nitelik ve nicelik olarak artarak okuyucu kitlesini genişletmeye devam etmektedir. Yine de günümüzde de çizgi roman büyük ölçüde yurt

dışından ithal edilme özelliğini korumaktadır. Yerel sanatçılar tarafından üretilen çizgi romanların büyük bir kısmı hâlâ mizah dergileri aracılığıyla okuyucuya ulaşmakta veya bu dergilerde yayımlanan eserlerin kitaplaştırılması yoluyla basın yayın sektöründe varlık göstermektedir. Yayıncılık sektöründe çizgi romana yönelik kurumsal destekler ve yatırımlar sınırlı olduğu için, birçok sanatçı bağımsız yollarla eserlerini yayımlamaya çalışmakta veya sosyal medya ve dijital platformları kullanarak okurlara ulaşmayı hedeflemektedir (Güdek, 2019, s. 96-97; Uralcan, 2020, s. 97).

2.7. Çizgi Roman ve Eğitim

Çizgi romanlar güçlü bir eğitim aracı olma potansiyele sahip olduklarından eğitim alanında giderek daha fazla kullanılan bir araç haline gelmiştir. Görsel ve metinsel unsurları bir araya getiren bu sanat formu, öğrencilerin ilgisini çekerek karmaşık konuları daha anlaşılır hale getirmede kullanılabilmektedir. Ancak çizgi romanların eğitimdeki rolü ve akademik bağlamda bir değere sahip olup olmadığı konusunda süregelen tartışmalar, bu materyallerin pedagojik açıdan nasıl daha verimli kullanılabileceğine dair araştırmaların önemini ortaya koymaktadır.

Çizgi romanlar, uzun ve karmaşık metinler içermediği için okumaktan kaçınan ve okuma zorluğu yaşayan çocuklar için cazip bir okuma materyalidir. Görsel çekiciliği ve kısa diyalog baloncuklarıyla, karmaşık konuları basit ve anlaşılır bir şekilde aktarır. Küçük yaşlarda çizgi roman okumaya başlayan çocukların ilerleyen yıllarda kitap okuma alışkanlığı geliştirdiği, pek çok kitap severin çizgi roman okuma geçmişine dayandığı gözlemlenmiştir. Eğitici çizgi romanlar, çocukların okuma motivasyonunu artırarak okuryazarlık becerilerini geliştirir ve kitap sevgisi kazanmalarına yardımcı olur. Bu tür çizgi romanlar, öğrencileri bilgilendirmek, olumlu davranışlar kazandırmak ve belirli konularda eğitmek amacıyla kullanılır. Özellikle ilköğretim seviyesinde, çizgi romanlar eğitimde etkili bir araç olarak değerlendirilir. Çizgi romanların iletisi, okuyucunun hayal gücünü harekete geçirerek bireysel algılama süreçlerine olanak tanır ve bu ilişkiyi sadece tüketim olarak değil, daha derinlemesine bir etkileşim olarak şekillendirir. Çocukların çizgi romanlardan fayda sağladığı alanlar arasında

okuryazarlık ve eleştirel düşünme becerilerinin gelişimi, duygusal ve sosyal gelişimin desteklenmesi, çeşitlilik ve kapsayıcılığın teşvik edilmesi ile hayal gücü ve yaratıcılığın artırılması yer alır. Ayrıca, çizgi romanlar öğrencileri derse isteklendirmekte ve sürece aktif olarak dahil etmekte önemli bir rol oynar. Görsel öğeleri ve eğlenceli yapısıyla çocukların dil gelişimine katkı sağlar ve ilgisini çeker. Bu nedenle, çizgi romanların eğitimdeki yeri ve kullanımı, eğitimciler ve terapistler tarafından özellikle dilsizler, öğrenme güçlüğü çekenler, otistik çocuklar ve travmatik hastalar için değerlendirilmelidir (Chute, 2008; Çetin, 2010; Esmer, 2014, s. 39; Karagöz, 2018, s.641; Polat, 2006, s.17; Shaji, 2023; Temur & Uslu, 2024).

Millî Eğitim Bakanlığı da çizgi romanın eğitimde faydalı olduğunu düşünerek materyal olarak kullanmıştır. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli çerçevesinde temel eğitimin 8 senesinde de Türkçe ders kitaplarında metin olarak ayrıca Sosyal Bilgiler ve İnsan Hakları, Vatandaşlık ve Demokrasi derslerinin programına da çizgi roman türü hakkında etkinlikler eklenmiştir. Okullar için destekleyici materyal olarak çizgi roman serileri basılmış ve projelerde yer bulması sağlanmıştır (MEB, 2024).

Carr (1998, aktaran İlhan, 2016, s. 26-27) çizgi romanın olumlu özelliklerini şu şekilde sıralamıştır:

Çağdaş halk değerlerine dayanır, eğlendirir, kelime hazinesini arttırır, çocukların belli sebeplerden dolayı yaşayamadığı ama eksikliğini hissettiği gerçek dünyada değil de ancak hayal dünyasında yaşaması mümkün olan olayları serüven tadında çocuklara sunar, okuma zorluğu çeken öğrencilerin eğlenerek derse katılmasını sağlar, gerçek bilgilerin öğrenilmesini destekler, birçoğu iyi ahlakı öğütler, bir fikir veya mesaj içerir, kültürün bir parçasıdır. Tarihi, coğrafyayı, bilimi doğal ortamda sunabilir. Olumsuz özelliklerini ise (Carr, 1998, aktaran İlhan, 2016, s. 27-28) şu şekilde sıralamıştır: diğer edebi metinlerin okunmasında olumsuz tutuma sebep olabilir, okuması zayıf öğrenciler için tembelliklerini arttırabilir, gerçek dünyadan uzaklaştırıp hayal dünyasına sokabilir, karakter gelişimini zedeleyebilir, içinde dini ve ahlaki değerlere aykırı

ögeler bulunabilir, kalitesiz baskı ve resim sanatsal zevke zarar verebilir, okuma konusundaki katkısı ya çok azdır ya da yoktur, dil bilgisi hatalarına yol açabilir, kahramanların üstesinden geldikleri suçlar büyük olmadığından onları kahramanlaştırmak için sansasyonel hâle getirilmektedir.

Nas (2002, s. 347-348) ise çizgi romanı faydalı kabul edip savunanlar ile eleştiren düşünceleri şu şekilde ayırmıştır. Çizgi romanın; macera isteğini tatmin etmesi, saldırganlık dürtüsünü azaltması, kısa anlatımlarla edebiyat örneği oluşturması, kahraman aracılığıyla başarıma duygusunun takdir edilmesini sağlaması sebebiyle savunur. Okuru düşünme tembeli yapması, şiddete yöneltmesi, ölümü kanıksatması, toplumsal gerçeklerden uzaklaştırıp resim aptalı yapması, çocuk heyecanını kötüye kullanması, farklı edebiyat türlerinden uzaklaştırması, çocuğun dilini bozması, yazarın kötü ve bozuk cümleler kurması ve noktalama işaretlerinin hatalı kullanımı ile dil kurallarını bozması, duygu ev düşünce dünyasını yozlaştırması, kötü resimler ile estetik algının dağılması, kolluk kuvvetlerine karşı güvensizlik oluşturması, düzen-güç-iyilik arasında muğlak bir ilişki kurması açısından eleştirir.

2.8. Çizgi Roman Çevresinde Oluşan Hayran Kültürü

Çizgi romanı okurları, özellikle çocuklar ve gençler tarafından bir fenomen hâline getiren unsur edilgen bir tür olmasından ziyade okurunun hayatının içine girebilmesidir. Bunu hem anlatım teknikleri sayesinde okurun zihnini meşgul ederek karşılıklı etkileşime zorlaması hem de etrafında gelişen hayran kültürü ile yapabilmektedir. Bu bölümde çizgi romanın albenisi sayesinde çocuklar etrafında oluşturduğu hayran kültüründen, bu kültürün oluşma şekli ve sebeplerinden bahsedilecektir. Bu sayede yoğun ilgi gören çizgi romanların birer edebiyat metni olmaktan daha fazlası olduğu anlatılmaya çalışılacak, kimlik inşasındaki yeri ve bir hayat tarzı olarak ifade ediliş biçimi tartışılacaktır. Böylelikle çocukların çizgi roman okumaya neden ihtiyaç duyduğu açıklamaya çalışılacaktır.

Çocukların çizgi romanı sevmesi için şüphesiz pek çok sebep vardır. Tuncer'den (1993, s. 51-52) yola çıkarak bu sebepleri şöyle açıklayabiliriz: Çizgi

romanlar, çocukların hareket ve macera arayışlarını karşılayarak onların dinamik bir okuma deneyimi yaşamalarına katkı sağlar. Olay örgüsünün hızlı ilerlemesi ve öykülerin kısa tutulması, çocuk okuyucuların dikkat süresi göz önüne alındığında hızlı tüketim kolaylığı sağlayarak onların ilgisini canlı tutar. Okunmalarının kolay olması, özellikle okuma alışkanlığı edinmemiş ya da yavaş okuyan çocuklar için büyük bir avantajdır. Bu çocuklar, çizgi romanların sunduğu görsel unsurlar aracılığıyla hikâyeyi takip edebilir ve anlatıyı anlayabilirler. Ayrıca çizgi romanların erişilebilirliği de önemli bir etkidir. Yaygın olarak kitapçılarda bulunabilmeleri çocukların bu materyallere ulaşmasını kolaylaştırır. Çizgi romanların sosyal bir boyutu da bulunmaktadır. Çocuklar, akran grupları içinde kabul görmek adına ortak ilgi alanlarına yönelme eğilimindedirler. Çevrelerindeki çocukların çizgi roman okuması, onların da bu pratiğe katılımını teşvik etmektedir. Son olarak, birçok çocuk alternatif okuma materyallerine ulaşma konusunda sınırlı imkânlara sahiptir veya çizgi romanlar kadar sürükleyici kitapların varlığından haberdar değildir. Bu durum, çizgi romanların çocuklar için birincil okuma kaynağı hâline gelmesine neden olmaktadır.

Çizgi roman doğası gereği hızlı okunmaya uygundur. Genelde kitapların film uyarlamaları düşünüldüğünde filmi izlemek kitabı okumaktan daha kolaydır. Çizgi roman uyarlamalarında ise tam tersi bir durum geçerlidir. Onlarca bölüm çizgi film seyretmektense bir cilt çizgi roman okumak çok daha kolaydır. Fiziken bu kolaylığın yanına insan zihnine çok uygun bir anlatı türü olması da eklenmektedir. Çizgi roman, insan zihnine çok yakın bir şekilde anlatım özelliklerine sahiptir (Güngör, 2021). Görsel hafızayı temele alan, panellerden oluşan yapı bu açıdan çizgi roman, zamanın ruhuna uygun bir anlatı türü hâline gelmektedir.

Dresang, 1977 sonrasında doğan kuşağın teknolojik araç ve seçeneklerle çevrelenmiş bir dünyada büyüdüğünü bu durumun da onların algı ve beklentilerini şekillendirdiğini söyler (Dresang, 1999, aktaran Lukens vd., 2018, s. 23). Bu dijital çağ çocukları hem düşünsel hem edebi anlamda dönüştürmüştür. Artık çocuklar daha çok etkileşim temelli, daha katmanlı ve karmaşık yapıları

metinlere ihtiyaç duymaktadır. Dresang, dijital çağın yansımalarını üç temel kavram çerçevesinde ele almaktadır. Yeni nesil çocuk kitaplarının, dijital ortamlardaki hipermetinler gibi okurları dış kaynaklara yönlendiren, bilgiye ulaşımı çeşitlendiren bağlantısallık kavramı bunun birincisidir. İkinci kavram; geleneksel anlatının tekil yapısından farklı olarak doğrusal ilerlemeyen, farklı kurgu yapılarına sahip olan, artan görsel yoğunluk ve karmaşıklıkla yeni bir etkileşim düzeyine işaret eden etkileşimsellik kavramıdır. Son olarak da bu kitapların dünyayı evin içine sokmasıyla daha önce hiç değinilmeyen konular ve dil üsluplarına ulaşmasını sağlayan erişim kavramıdır.

Çizgi roman okurluğu çocuğu zamanla bir hayran kültürünün içine almaktadır. Hayran kültürü, kişilerin aktif olarak yer aldıkları bir kültürdür. Çizgi roman çevresinde oluşan hayran kültürü ise çizgi romanı da aşarak farklı maddi kültür öğeleri, sinema ve dizi sektörü, video oyunları, müzik grupları ile bir *yakınlaşma (convergence)* durumu oluşturur. Jenkins (2016, s. 436) yakınlaşma ile farklı medya endüstrilerinin bir arada bulunmasını ve içeriğin farklı platformlar arasında akıcı bir şekilde dolaşmasını kasteder. Bu kültürün günümüz çocukları arasında yaygınlaşmasını mümkün kılan şey ise internet teknolojisi sayesinde içeriklerin küresel olarak dolaşıma girebilmesi, bu küreselleşme ile kültür endüstrisinin popüler kültürü oluşturması, yeni hikâye anlatım yöntemleri ile de endüstrinin ürettiği içeriklerin çocukları sarması; modern şehir hayatında, bağısızlaşmış çocuğun dijitalleşme sürecinde bu kültürün benimsemesidir.

Çocuklar, yakınlaşma kültürünün aktif katılımcıları olabilmek için gerekli becerilere sahip olmuş durumdadırlar. Bu becerileri Jenkins (2016, s. 270) şu şekilde açıklamıştır: Bir girişimde bilgi biriktirebilme, etik dramaları değerlendirerek değer sistemini paylaşabilme ve karşılaştırabilme, dağını bilgileri bağlantılandırma, popüler kurguları kendi kültürü aracılığıyla yorumlayabilme, duygu ve düşüncelerini internet üzerinden başkalarıyla paylaşabilme, kurgusal bir dünyayı keşfetme ve daha nitelikli bir dünya anlayışı için rol yapma. Çizgi romanın hayran kültürü oluşturabilmesindeki belki de en önemli etken yeni

hikâye anlatım tekniklerinin bu becerileri etkin kılmasıdır. Bu teknikler crossmedia ve transmedya hikâye anlatımı olarak örneklendirilebilir.

Crossmedia (çapraz medya), bir anlatının farklı mecralarda tekrar dolaşıma girmesidir (Bolat, 2019). Örneğin One Piece mangası 1997'de Eiichiro Oda tarafından yazılmıştır. Sonrasında 1999 yılında anime serisi olarak televizyonlar için çizgi film formatında gösterilmiştir. Günümüzde ise 2023 yılında Netflix yayın platformu için gerçek oyuncularla çekilen bir dizi formatına getirilmiştir. Aynı anlatı üç formatta da yayımlanmıştır. Çapraz medyada önemli olan ana metnin aynı olmasıdır (Holat, 2021).

Transmedya ise çoklu medya platformlarını birlikte kullanılmasına işaret eder. Bu anlatı tarzında hikâye birden çok mecra aracılığıyla aktarılır. Her mecra da içeriği kendi yapısına göre anlatır (Yılmaz, 2023). Transmedya; postmodern anlatı tekniklerinden metinlerarasılık ile medya içeriklerinin farklı medya araçları arasında dolaşımını ifade eden medyalararasılık kavramlarından yararlanan bir tekniktir. Büyük bir hikâyenin parçalara ayrılarak farklı medya araçları ile aktarılmasını kasteder (Elveren Arı & Gürses Köse, 2021; Ulaş, 2023).

Transmedya hikâye anlatıcılığının günümüzdeki en büyük ve başarılı örneklerinden birisi temelini çizgi romanlardan alan Marvel Sinematik Evreni'dir (MCU). Hikâyeler; temellerini çizgi romandan alsalar da film, dizi ve video oyunlarla genişleyerek ilerler. Evren kurulumuna tek bir karakterin başrol olduğu filmlerle başlanmıştır. Daha sonra bu farklı karakterlerin bir araya gelmesiyle oluşan ekiplerin filmleri çekilmiştir. Hikâye büyüyüp karmaşılaştıkça açıklanması gereken noktalar filmlerde işlenemediği için yapımcı şirketin yayın platformunda bu karakterler ve olaylar için diziler çekilmeye başlanmıştır. Okuyucu çizgi romanda başlayan hikâyeyi takip edebilmek için filmleri izlemeli, diğer filmlerle bağlantıları sağlam kurabilmek için dizileri de takip etmelidir (Kozan, 2024; Küçükusta, 2019, s. 27). Transmedyanın okuyucu aktif kıldığı en belirgin örneklerden birisi after credits sahneleridir. Çizgi roman uyarlamalarının yeni anlatım tekniklerinden biri olarak sinema filmi bittiğinde seyirci salonu terk etmemeli, kapanış jenerik yazısının bitimini bekleyerek evrenle bağlantı

kurulmasını saęlayan kısa after credits sahnelerini izlemelidir. Sahneler sıradan okuyucu, izleyici iin anlamlandırılmayacak olay veya karakterler ierdięi iin hayran derhal internet zerinden bu sahnelerin anlamını arařtırır, konu hakkındaki teorilerden, aıklamalardan bahseden ierikleri inceler. Film veya dizi ierięi yayımlanmadan nce onu doęru tahmin edebilmek, ıkarımlarda isabetli olabilmek hayran topluluęu iinde ierik reticileri ne ıkaran, onları kanaat nderine ykselten bir yetenek uęrař hatta ierik reticilięinden oluřan bir meslek hline gelmiřtir.

Transmedya hikye anlatıcılıęında en nemli aktr hayran topluluklarıdır. Hayranlar artık sadece pasif konumdaki tketiciler deęil aynı zamanda aktif birer katılımcı, retici pozisyonundadırlar. Topluluk iindeki etkileřim ve katılım hikye evrenine eřitli katkılar sunmaktadır. Hikyenin devamı iin, hayran topluluęunun fikirleri ynlendirici olabilmektedir. MCU, medyalar arası entegrasyon sayesinde bunun gl bir rneęidir. Marvel'ın dnya apındaki hayran kitlesi; evrimii platformlar vasıtasıyla bir araya gelerek web siteleri, sosyal medya hesapları, YouTube bařta olmak zere eřitli ierik paylařım ortamlarında bilgi ve deneyim paylařımı yapmaktadırlar. Oluřturulan hayran yapımı (*fanmade*) videolar, metinler, ses dosyaları, GIF'ler, masast arka planları, tasarımlar, podcast serileri ve forum tartıřmaları benzeri ierikler; evreni geniřleten ve etkileyen unsurlar hline gelmiřtir. Marvel da bu kitleyi glendirmek amacıyla dnya genelinde syleřiler, galalar, eęlence parkı organizasyonları, dll yarıřmalar, byk lekli hayran buluřmaları gibi katılımcıların etkileřimlerini arttıran ve topluluk ruhunu deneyimlemelerini saęlayan eřitli etkinlikler dzenlemektedir. Ayrıca hayran kitlesine ynelik retilen giysi, saat, bardak, yastık, anahtarlık, kulaklık, anta, Lego oyuncakları gibi eřitli lisanslı rnler ile byk bir ticari aę oluřturulmuřtur. Bu rnlerle hayran ilgisi dinamik tutulmaktadır (Holat, 2022, s. 117-122; Ulař, 2023, s. 90).

izgi romanların transmedya anlatıcılık teknięi ile bir altkltrden popler kltrn kendisi duruma gelmesi, 80'lerde fantastik edebiyat ieriklerini okuyan kiřilerin toplum tarafından ařaęılanıp dıřlanmasından gnmzde fantastik

filmlerin milyar dolarlık gelirler getiren projelere dönüşmesi 2000'den sonrasında gerçekleşmiştir. Çünkü bu olay ancak günümüz internet ve küreselleşme çağında gerçek olabilirdi. İnternet kullanımının yaygın olmadığı bir dönemde bu tüketimin oluşması düşünülemezdi. Bu durumun sebebi dizi sektörünün evrimiyle örneklendirilebilir. 60'larda televizyon dizilerinin en çok izlendiği saatlerdeki programların bölümleri kendi içlerinde bağımsız konuları ele alır, her bölüm farklı bir durum işlenirdi. İzleyicinin tekrar izleme, kaydedip sonra izleme, internetten daha sonra izleme imkânları olmadığı için bir sonraki bölümü bir hafta beklemek zorundaydı. Karmaşık bir olay örgüsü takip edilmesi çok zordu. 90'larda *X-Files* (1993), *Babylon 5* (1994) gibi dizilerde tüm sezon boyu süren, yavaş yavaş gelişen bir hikâye takip edilmeye başlanmıştır (Jenkins, 2016, s. 172-173). *Filler* denilen ana konu ile alakasız bağımsız bölümler varlığını sürdürmüştür. Günümüzdeki karmaşık, farklı bakış açılarına sahip, postmodern yöntemleri kullanan anlatım tarzı ise 2004 yılında başlayan *Lost* dizisi ile dolaşıma girdiği söylenebilir. Bölüm tekrarlarının izlenebildiği, hayran topluluklarında üzerine konuşulabildiği bir internet ortamının gelişmesi; yönetmen görüşleri, oyuncu yorumları, kamera arkası kayıtları gibi ek içeriklerle sezonluk izlenebilmeyi sağlayan bluray disk gibi teknolojik ilerlemeler, dizi ihracı sayesinde sektörün kârlılığının ve yatırımını arttırması ile diziler belli saatlerde izlenebilen içerikler olmaktan çıkmıştır. Bu sayede karmaşık hikâye örüntüsü, karakterlerin ve karakterler arasındaki çatışmaların derinliği, fazla sayıda karakter ve birden çok bakış açısının takip edilebilirliği mümkün olmuştur. Dresang da karışık hikâye örgüsünün takibini mümkün kılan kavramların daha önce açıklanan bağlantısallık, etkileşimsellik ve erişim olduğunu vurgulamıştır (Dresang, 1999, aktaran Lukens vd., 2018, s. 24).

2010'lu yıllarda dizi sektörünün en büyük projesi olan yine bir fantastik eser uyarlaması olan *Game of Thrones* (*Taht Oyunları*) (2011-2019) bu hikâye anlatımının bir örneğidir. Eserin ilk kitabı 1996 yılında yazar George R.R. Martin tarafından yazılmıştır (Tan, 2018). Kitap serisi henüz bitmemiş olmasına rağmen dizi 2011 yılında başlayıp 2019 yılında kitaptan farklı bir sona sahip olacak şekilde bitmiştir. Dizi devam ederken aynı kurgu evrende geçen ancak ana hikâyeye etkisi olmayan *Game of Thrones* (2012), *Game of Thrones: A Telltale Game Series* (2014-2015), *Reigns:*

Game of Thrones (2018-2019), *Game of Thrones: Winter is Coming* (2019), *Game of Thrones: Conquest* (2017) gibi video oyunları çıkmıştır. Dizi bittikten sonra ana hikâyede merak edilen ancak kitaplarda yer almayan, farklı kitaplar olarak da yayımlanmamış spinoff diziler duyurulmuştur. İlki olan *House of Dragon* (2022), *Game of Thrones*'tan 172 yıl öncesini anlatan ve hakkında detaylı bir yazılı kaynak olmayan bir dizidir (Lang & Olesker, 2024). Yazar G.R.R. Martin tarafından yazılmış, üç farklı kişi tarafından üç farklı bakış açısıyla anlatıldığı sadece olay ve tarih yazan kısa bir kitaptan sezonlar sürecektir bir dizi hâline getirilmiştir. Transmedya hikâye anlatıcılığına uygun olarak kitaplardan yola çıksa da kitaplardan bağımsız seyreden bir olay örgüsüne ve varlık kadrosuna sahip olmuştur.

Ülkemizde çizgi roman çevresinde bir hayran kültürünün oluşmasındaki en önemli etkilere biri de manga ve animelerin yine çapraz medya ve transmedya anlatıcılık ile birlikte çocuklar tarafından takip edilmesidir. Bulgular bölümünde yer verildiği gibi yapılan görüşme formuna göre çocuklar çok yoğun olarak Japon mangaları okuyup bu mangaların animelerini izlemektedirler. Otaku kavramının kökeni 70'li yılların Japonya'sına dayanmaktadır. Aslında anime ve manga tutkunlarını ifade etmek için kullanılmıştır ancak zaman içinde bilgisayar ve oyun gibi alanlarda da benzer tutkulara sahip kişileri tanımlamak için kullanılmaya da başlanmıştır. Önceleri sosyal hayattan uzak, yalnız bireyler için küçümseyici bir ifade olsa da günümüzde bu algıyı yıkıp geniş bir kültürel kimlik durumuna gelmiştir. Otaku sadece tüketim ile ilgili değil ciddi bir koleksiyonculuk ve üretim ile de ilgilidir. Sevdikleri alanla ilgili ürünleri toplarlar, yeri geldiğinde üretirler de. Bu sayede bu kültür grubu çevresinde büyük bir ekonomik faaliyet ve güç oluşmuştur (Kurşuncu, 2014, s. 54-55). Japonya'ya has bu kavram Batı'daki *nerd* ve *geek* kavramlarını andırırsa da Batı'daki bu ifadeler daha pejoratifdir. Otaku ise küresel olarak sevimli ve pozitif bir imaj ile kültür elçiliği rolüne bürünmüş ve uluslararası ortamda bir yumuşak güç kaynağı hâline gelmiştir.

Manga olgusu *Meta Medya* kavramıyla tanımlanmaktadır (Schodt, 1996, aktaran Keskin, 2018, s. 24). Schodt'a göre manga, günümüzde devasa bir hayal gücü makinesinin çekirdeğinde yer almaktadır. Manganın yayılma süreci önce haftalık olarak yayımlanan hikâye serileriyle başlar eğer bu seriler ilgi görürse ciltler halinde derlenerek yeniden okuyucuyla buluşturulur. Ardından televizyon için animeye, daha sonra ise sinema filmlerine uyarlanır. Ancak manga yalnızca dünyanın en büyük animasyon sektörünün temel kaynağı değildir aynı zamanda ilham verdiği müzik albümleri, lisanslı karakter figürleri, video oyunları, sahne sanatları, gerçek oyuncularla çekilen filmler, hatta sanat eserleri ve romanlar gibi birçok alana da dönüşerek kültürel üretimin farklı kollarında etkisini sürdürmektedir.

Anime, mangaların hareketlendirilmiş, görsel anlatıya dönüştürülmüş hâli şeklinde tanımlanabilir. İki form da görsel stil ve estetik anlayış bakımından benzerlik taşımaktadır. Karakter ve mekân tasarımları, hikâye anlatımı gibi temel unsurlar ortaktır. Anime, manga gibi her yaşa hitap etmektedir. Bu durum Japonya'da animasyonun sadece çocuklara yönelik olmamasından kaynaklanır, Batı'da ise animasyon büyük oranda çocuk izleyiciler için üretilmektedir. Animeleri, Batı tarzı animasyonlardan ayıran farklar arasında animasyon tekniği ve anlatım tarzına bakış da bulunmaktadır. Batılı animasyonlar, hareketin yoğunluğu ve kalitesini ölçer; Japon animeleri hareketten ziyade anlatımın sadakati ve estetik boyutunu öne çıkarır. Anime, temel aldığı manga eserine sadak kalmaya çalışırken karakter tasarımlarında değişikliğe gitmez. Anime ve mangaların dünya çapında geniş kitlelere yayılabilmesinin en önemli nedeni Doğu ile Batı'nın, yerel ile küreselin iç içe geçtiği bir sanat anlayışının ifadesi olmasıdır. Japon sanatçılar yalnızca kendi kültürel miraslarından değil, Batı'nın kültürel üretiminden de etkilenmişlerdir (Alicenap, 2014). Türkiye'de manga ve anime hayranlığının temelini ise hiç şüphesiz 1970'lerin ikin yarısından itibaren TRT'de yayımlanan *Heidi*, *Şeker Kız Candy*, *Vikingler*, *Uçan Kaz*, *Arı Maya*, *Voltran*; 90'larda özel televizyonlar gösterilen *Sailor Moon*, *Pokemon*, *Dragon Ball*, *Digimon* gibi animeler oluşturmuştur. Çocukluğunda bu yapımları izleyen çocuklar zamanla İngilizce mangalara yönelmiş, böylece manga piyasası için de temel oluşmuştur

(Binark, 2016, s. 430). Günümüzdeki erişim kolaylığı ile de manga okuma, anime izleme yaş ortalaması gittikçe düşmüştür.

Çocuklar sadece okunan ve izlenen içerikler sebebiyle bu altkültüre bağlanmamaktadırlar. Kendilerine bir kimlik inşa etme sürecinde olmaları, bu alanlardaki karakterlerle özdeşleşmeleri ve idolizasyon sürecine girmeleri ve bunların olmasını sağlayan farklı önemli kavramlar da mevcuttur. Bunlardan biri maddi kültürdür. Çocuğun çevresinde tüketim kültürü etrafına bina edilmiş bir maddi kültür oluşturması onun altkültürle olan bağını sıkılaştırmaktadır. Bunların tümünü bir arada tutabilen ise kültür endüstrisidir.

Tüketim kültürü, üyelerinin yaşanmışlıkları çevresinde kolektif bir akıl ile oluşan, bu süreçteki kimliklerin ve anlamların birtakım ticari metalar ile birbirine bağlanan bir sistemdir (Kozinets, 2021). Dijital çağda kimlik, artık sabit değildir ve toplum tarafından belirlenmemektedir. Çocuk açısından onun inisiyatifiyle şekillenen, değişken bir yapıdır (Tüzen, 2024). Nesneler artık kullanım değil sembolik anlamlarıyla tüketimin konusu hâline gelmiştir. Bu süreçte kimlik, tüketim pratikleri üzerinden yeniden inşa edilmeye başlanmıştır.

Çocuğun toplumsallaşması ve kimliğini inşa sürecinde üç mekân ile ilişki kurulmaktadır. Bunlar ev, okul ve kenttir (Onur, 2021, s. 131). Günümüzde üç mekân da çocuklara bağımsızlık, mahremiyet ve kendi kendine etme ihtiyaçlarında yeterli gelmemektedir. Bu sebeple çocuklar kendi özel alanlarını oluşturmaya başlamışlardır. Bunu bireysel veya grup olarak yapmaktadırlar. Artık çocuk gizli ve özel alanını dışarıdaki fiziksel mekânlarda oluşturamadığı için kendini ifade edebileceği kalan tek yer, varsa odası ve çevrimiçi platformlardaki profili olmuştur. Doğal oyun alanlarının yok olması, çevreden yalıtılması çocuk için oyun kültürünü tamamen değiştirmiştir. Doğal çevrede etkileşim kuramayan çocuk kendi yapılı çevresini oluşturmaya mecbur kalmıştır. (Onur, 2021, s.233-261). Modern yaşam içerisindeki ekonomik ilişkiler, okula karşı tutum ve ebeveynler ile iletişim eksiklikleri özellikle de kentlerin dönüşümüyle sıkışan çocuk; adeta özel alanını kurmak, kimliğini inşa edebilmek ve kendini ifade

edebilmek için direnmektedir. Mekânsal kaybını dijital ortamı ve çeşitli altkültür gruplarını kendine sığınak hâline getirmektedir.

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları ile verilerin toplanma, çözümlenme ve yorumlanma süreçlerine ilişkin bilgilere yer verilmiştir. Bölümde ayrıca araştırmanın geçerliği ve güvenilirliği için yapılan işlemlerle ve araştırmacının rolü ilgili bilgi verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması ile desenlenmiştir. Durum çalışması, araştırmacının bir ya da birkaç durumu çoklu veri toplama araçları vasıtasıyla derinlemesine incelediği, durumlara bağlı temalar tanımladığı nitel bir yöntemdir (Creswell, 2016). Durum çalışması, güncel bir olayı derinlemesine ve bütünsel olarak gerçekçi dünya bakış açısıyla incelemeyi gerektirir (Akar, 2017, s. 140). Başka bir deyişle, durum çalışması, bir konuyu veya mevcut bir gerçek dünya örneğini anlayıp açıklayarak neden ve sonuçları üzerine analiz çalışması yürütmektir. Bu tür çalışmalar belirli bir bağlam içinde teorik bilginin somutlaştırılmasını ve çalışma sahasının analiz edilebilmesini sağlar. Yin'e (2017) göre durum çalışmasının kullanılma amacı bir durumu derinlemesine anlama isteğidir. Araştırma betimleyici bir soruya sahipken keşfedici özelliğiyle durum çalışması kullanılmaya uygundur. Bu çalışmada odaklanılan durum, ortaokul öğrencilerinin okuma tercihleri içinde çizgi romanın hangi nedenlerle, ne ölçüde yer aldığıdır. Durumun anlaşılabilmesi için çeşitli sosyoekonomik düzeylerden okullar seçilmiştir. Bu nedenle çalışma, tek bir analiz birimi çerçevesinde birden fazla durumun konu edildiği bütüncül çoklu durum deseni olarak tasarlanmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2021, s. 314).

Çalışma iki aşamadan oluşmaktadır. İlk aşamada özelliklerine 3.3. Veri Toplama Araçları başlığı altında değinilmiş olan görüşme formu aracılığıyla ortaokul öğrencilerinin serbest okuma tercihleri ve bu tercihler arasında çizgi

romanın yeri anlaşılmaya çalışılmıştır. Ek olarak hedef okur grubunun en fazla okuduğu çizgi romanlar tespit edilmiştir. Çalışmanın ikinci aşamasında ortaokul öğrencileri tarafından en çok okunan 3 çizgi roman, Sever'in (2013) çocuk kitaplarının iç ve dış yapı özellikleri ölçütleri kullanılarak çözümlenmiştir.

3.2. Evren ve Örneklem

Evren terimi, araştırma sonunda ortaya çıkan bulguların genellenmek istendiği bütünü için kullanılır (Ekiz, 2020). Bu çalışmada incelenen evren ortaokul çağındaki bulunan öğrencilerdir. Ancak bu evrenin tamamının araştırılması olanak dışıdır. Bütün evreni çalışmak yerine evreni temsil etme yeterliliğine sahip bir örneklem seçilebilir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu çalışmada tabakalı örnekleme yöntemi kullanılarak çalışma grubu oluşturulmuştur. Tabakalı örneklemede araştırmada etkili olabilecek değişkenlere göre evren alt gruplara ayrılır ve her bir alt gruptan basit seçkisiz örnekleme yöntemi kullanılarak örneklem belirlenir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2016). Araştırmada veri toplamak için İstanbul ili Ümraniye ilçesine bağlı okullar, bulundukları konumun sosyoekonomik gelişmişlik düzeyine göre belirlenmiştir. Okul seçiminde sosyoekonomik çeşitlilik sağlanmasının çalışmanın temsil gücünü artırabileceği düşünülmüştür. Gelişmişlik düzeyleri, İstanbul Büyükşehir Belediyesinin Sosyo Ekonomik Statü Verileri (İBB, 2016) dikkate alınarak belirlenmiştir. Bu verilere göre İstanbul'un 959 mahallesi; A+, A, B+, B, C+, C, D ve E olmak üzere yüksek statüden düşüğe doğru gruplara ayrılmıştır.

Bahsi geçen verilere göre E seviyesindeki iki okulun bulunduğu mahalleler Kazım Karabekir Mahallesi ve Elmalıkent Mahalleleridir. Bir okulun bulunduğu İstiklal Mahallesi C seviyesindedir, bir diğer okul ise C+ seviyesindeki Atakent Mahallesindedir. C ve C+ seviyesindeki bu iki mahalle orta seviyedeki sosyokültürel toplumu temsil etmektedir. Özel okul alanında verilerin toplandığı okul ise C seviyesindeki bir mahallede yer alsa bile özel okul olduğundan ötürü öğrenci ailelerinin üst düzey sosyoekonomik duruma sahip olduğu kabul edilmiştir. Ek olarak araştırmanın amacı öğrencilerin serbest okuma tercihleriyle ilgili olduğu için katılımcılar serbest zamanlarında kitap okuyan öğrenciler

arasından seçilmiştir. Son bir yıl içerisinde en az on kitap okumak, ön koşul olarak belirlenmiştir.

Sonuç olarak araştırmanın örneklemini İstanbul'un Ümraniye ilçesinde öğrenim gören 200 ortaokul öğrencisi oluşturmaktadır. Öğrenciler, ilçenin farklı sosyoekonomik koşullara sahip mahallelerinde bulunan 5 ortaokulda öğrenim görmektedir. Her sınıf düzeyinden eşit sayıda kız ve erkek katılımcıyla görüşülmüştür. Katılımcı özellikleri, Tablo 1'e işlenmiştir.

Tablo 1

Katılımcı Özellikleri

Sosyoekonomik düzey	Sınıf düzeyi	Kız öğrenci	Erkek öğrenci	Toplam öğrenci
Düşük	5	10	10	20
	6	10	10	20
	7	10	10	20
	8	10	10	20
Orta	5	10	10	20
	6	10	10	20
	7	10	10	20
	8	10	10	20
Yüksek	5	5	5	10
	6	5	5	10
	7	5	5	10
	8	5	5	10

3.3. Veri Toplama Araçları

Veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilmiş olan Ortaokul Öğrencilerinin Okuma Tercihleri ve Çizgi Romanlar Hakkındaki Görüşleri Formu (Ek-1) kullanılmıştır. Görüşme formunun oluşturulmasında Eğitimde Ölçme Değerlendirme alanından 1, Türkçe Eğitimi alanından 5 uzmanın görüşlerine

başvurulmuştur. Uzman görüşleri sonrasında görüşme formuna son biçimi verilmiştir.

Görüşme formu 3 temel bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde katılımcılardan cinsiyet, sınıf düzeyi gibi kişisel bilgileri alınmıştır. İkinci bölümde katılımcıların serbest okuma için tercih ettiği kitapların türleri, yazarları, okunma sıklığı gibi bilgilerin yer almaktadır. Son bölümde çizgi roman okuyan katılımcıların bu tercihlerinin nedenleri; okumayanların ise okumama nedenleri sorgulanmıştır.

Görüşme formundaki soruların incelenmesiyle içerik analizi yapılan çizgi romanlar da belirlenmiştir. Doküman incelemesinin veri setini oluşturan çizgi romanlar şunlardır: *İblis Keser*, *Spider-man*, *Ölüm Defteri*.

3.4. Verilerin Çözümlemesi

Ortaokul Öğrencilerinin Okuma Tercihleri ve Çizgi Romanlar Hakkındaki Görüşleri Formundan elde edilen veriler tümdengelimci analiz ile çözümlenmiştir. Bu yaklaşımda araçlardan elde edilen veriler, araştırma sorularına veya araştırma öncesinde belirlenmiş temalara koşut yorumlanır (Yıldırım ve Şimşek, 2021).

Çalışmada, görüşme formunda yer alan sorulardan oluşturulan temalar analiz çerçevesi için kullanılmıştır. Ek olarak en çok okunan 3 çizgi roman da tümdengelimci analiz ile yorumlanmış, bu analizin temaları Sever'in (2013) belirlediği çocuk kitaplarının iç ve dış yapı özellikleri dikkate alınarak yapılandırılmıştır.

3.5. Araştırmanın Geçerliği ve Güvenirliği

Geçerlik; araştırmacıların kullandığı yapıların ölçülmek istenilen durum ile ne kadar eşleştiğidir (Neuman, 2006). Bir aracın amacına hizmet etmesini işaret eder. Geçerliği sağlamak amacıyla ölçme araçları olan yarı yapılandırılmış görüşme formları hazırlanırken uzman görüşüne başvurulmuştur. Formlar, araştırmacı tarafından hazırlandıktan sonra yapı ve kapsam geçerliğinin tartışılması için alanında uzman iki Türkçe öğretmenine başvurulmuştur. Gelen öneriler doğrultusunda yapılan düzeltmelerden sonra Türkçe eğitimi alanından

üç, ölçme değerlendirme alanından bir akademisyenin görüşüne başvurulmuştur. Bu uzman görüşlerinden sonra formlara son hâli verilmiştir.

Güvenirlilik ise aynı test veya ölçümün tekrarlandığında benzer sonuçları vermesidir, tutarlılığa ve istikrara işaret eder (Neuman, 2006). Ölçüm güvenirliğini artırmak ve uygulamada birlik sağlamak amacıyla yarı yapılandırılmış görüşme formlarını uygulayacak öğretmenlere formun amaçları, öğrencilerin sorabileceği sorulara karşı verilmesi gereken cevaplar, bunun bir sınav olmadığı ve not kaygısı güdülmemesi gerektiği gibi konularda gerekli bilgilendirme sağlanmıştır. Bu nitel araştırmada önemli olan çalışma grubunun deneyimlerinin, algılarının, eğilimlerinin keşfedilmesi ve bunun paylaşılmasıdır. Bunun olması için de öğrencilerin cevaplarının samimi ve doğru olması gerekir. Çalışma grubunu oluşturan öğrenciler bu amaç doğrultusunda bilgilendirilmiştir. Araştırmacı, öğrenci görüşlerini nesnel bir bakış açısıyla değerlendirmiştir.

3.6. Araştırmanın Etiği

Araştırma konusu canlı olan her çalışmada araştırmacıların uyması gereken çeşitli yaptırımlar, kurallar ve etik ilkeler bulunmaktadır. Bu durum araştırmanın doğruluğu ve araştırılan insan grubunun maddi, manevi zarar görmemesi için gereklidir.

Çalışmanın yürütülmesi için İstanbul Medeniyet Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu'ndan uygulama izni alınmıştır (Ek -2) Bu iznin ardından Millî Eğitim Bakanlığında da gerekli izinler alınmıştır (Ek-3). Ayrıca yarı yapılandırılmış görüşmeye katılan öğrencilerin bilinçli onayı alınmıştır. Bilinçli onay, katılımcıların araştırma başlamadan önce araştırma hakkında bilgilendirilmesi ile sürece dahil olmalarıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Son olarak katılımcı öğrencilerin velilerinden izin alınmıştır (Ek-4).

Katılımcı öğrencilerin kimlik bilgileri, araştırma sonuçları ve süreç hakkındaki bilgiler bilimsel olmayan amaçlar için kullanılmayacak şekilde güvence altına alınmıştır. Gizlilik ve özel hayata saygı etik kuralları doğrultusunda katılımcı öğrencilerin isimleri yerine numaralar kullanılmıştır.

Öğrenciler gönüllülük esasına göre araştırmaya katılmıştır. Araştırmacının aynı kurumda çalışan bir öğretmen ve müdür yardımcısı olması sebebiyle öğrencilerin performans kaygısı gütmemesi amacıyla araştırmanın amaç ve süreçlerinden bahsedilmiştir. Söz konusu formun bir sınav olmadığı, yargılaması olmayacağı, dersi etkilemeyeceği öğrencilere ve velilere bildirilmiştir. Uygulama sürecinde de katılımcıların duygu ve düşüncelerine saygı gösterilerek iletişim ve etkileşim süreçleri titizlikle yürütülmüştür.

3.7. Araştırmacının Rolü

Araştırmacı çalışma boyunca tarafsızlığını korumuş, katılımcı öğrencileri ve uygulayıcı öğretmenleri etkileyebilecek ifadelerden kaçınmış, veri toplama ve çözümleme sürecinde tarafsız bir bakış açısını devam ettirmiş, sürecin her aşamasında uzman görüşlerinden destek almış ve dönütleri değerlendirerek gerekli düzeltmeleri yapmıştır.

Araştırmacının aynı zamanda öğretmen kimliği de bu araştırmanın durum çalışması olarak geliştirilmesine katkı sağlamıştır. Araştırmacının öğrencilerin okul ve okul dışı ortamlarda örneklem üzerindeki gözlemleri ve tecrübeleri sonunda öğrencilerin çizgi romanlar üzerindeki ilgisini görmesi ve bunu genel okuma kültürü içindeki yerini, etkisini değerlendirmek ve anlamak istemesi çalışmanın ana motivasyonu olmuştur. Öğrencilerin çizgi romanlar aracılığıyla edindikleri deneyimlerin; okuma becerileri, yaratıcı düşünme yetenekleri ve genel öğrenme süreçleri üzerindeki etkilerini anlamak, eğitim alanında önemli bir boşluğu doldurabilir. Özellikle modern eğitimde görsel medyanın rolü arttıkça, çizgi romanların öğrenciler üzerindeki potansiyel faydalarını keşfetmek, öğretmenlerin ve eğitimcilerin öğrencilerine daha etkili bir şekilde yaklaşmalarına yardımcı olabilir. Aynı zamanda öğrencilerin okuma eğilimlerini ve çizgi roman türünün öğrenci motivasyonu üzerindeki etkilerini tespit etmek onları daha iyi anlamamıza yardımcı olabilir. Bu motivasyonla yapılan araştırma, eğitim alanındaki uygulamalı bilgiye katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

4. BULGULAR

Bu bölümde araştırma sürecinde toplanan verilerden yola çıkılarak ulaşılan bulgulara yer verilmiştir. Alt başlıklar, araştırmanın amacı doğrultusunda hazırlanan sorular temel alınarak oluşturulmuştur.

4.1. Katılımcıların Okuma Tercihlerine İlişkin Bulgular

Bu başlık altında araştırmanın veri toplama aracı olan ve Yöntem bölümünde tanıtılan Ortaokul Öğrencilerinin Okuma Tercihleri ve Çizgi Romanlar Hakkındaki Görüşleri Formu'nun "Okuma Tercihleri" bölümünde yer alan soruların yanıtlarından elde edilen bulgular bulunmaktadır.

4.1.1. Katılımcıların Okuma Sıklığına İlişkin Bulgular

Görüşme formunun ilgili bölümünün ilk sorusuyla katılımcıların kitap okuma sıklığı anlaşılmak istenmiştir. Ulaşılan verilere Tablo 2'de yer verilmiştir:

Tablo 2

Katılımcıların Okuma Sıklığı

Okuma sıklığı	f	%
Belli bir düzenim yok	85	42,5
Her gün	67	33,5
Hafta içi	27	13,5
Hafta sonu	17	8,5
Tatillerde	4	2
Toplam	200	100

Tablo 2' ye göre 200 katılımcının 67'si her gün kitap okumaktadır. 27 katılımcı hafta içi her gün, 17 katılımcı hafta sonu her gün, 4 katılımcı tatil günlerinde kitap okumaktadır. Katılımcıların 85'i kitap okuma konusunda belirli bir düzene sahip olmadığını belirtmiştir.

4.1.2. Katılımcıların Kitaplığa Sahip Olma Durumuna İlişkin Bulgular

Görüşme formunun ilgili bölümünün ikinci sorusunda okuma alışkanlığına sahip öğrencilerin, ailelerin kitaplık kullanım durumunun belirlenmesi için öğrencilere evde bir kitaplığa sahip olup olmadıkları sorulmuştur. Ulaşılan verilere Tablo 3'te yer verilmiştir:

Tablo 3

Evde Kitaplığa Sahip Olma Durumuna İlişkin Veriler

Kitaplığa sahip olma durumu	f	%
Kendine ait kitaplığı olan	124	62
Ortak kullanılan kitaplığı olan	59	29,5
Kitaplığı olmayan	17	8,5
Toplam	200	100

Tablo 3'e göre katılımcıların %8,5'i kitaplığı olmadığını belirtmiştir. %62'si kendine ait kitaplığı olduğunu; %29,5'i de evde ailece kullandıkları kitaplıkları olduğunu ifade etmiştir.

4.1.3. Katılımcıların Sahip Olduğu Kitap Sayısına İlişkin Bulgular

Bir önceki soruda katılımcıların yüksek bir oranla (%91,5) kitaplığa sahip olduğu tespit edilmiştir. Bu kitaplıklarda bulunan kitaplıkların sayısı ise Tablo 4'e işlenmiştir:

Tablo 4

Evde Bulunan Kitap Sayısına İlişkin Veriler

Kitap sayısı	f	%
100'den fazla	96	48
50-100	62	31

0-50	42	21
Toplam	200	100

Bu soruya verilen cevaplara göre katılımcıların çoğunluğunun evinde 100'den fazla kitap bulunmaktadır. Bu ailelerin oranı %48'dir. %31 oranla evlerde 50-100 arasında kitap bulunurken %21 oranla 0-50 arasında kitap bulunmuştur. Kitaplık sahibi olma oranının %91,5 olmasına rağmen 100'den fazla kitaba sahip olan ailelerin oranı %48'de kalmıştır.

4.1.4. Katılımcıların Okuma Kitaplarını Seçme Durumuna İlişkin Bulgular

Görüşme formunun ilgili bölümün 4. sorusunda katılımcıların okudukları kitapların seçimine nasıl karar verdikleri anlaşılmaya çalışılmıştır. Bu soruya ilişkin veriler toplanırken kitap seçme durumunu etkileyebilecek birden çok neden olabileceği için katılımcılara birden fazla tercih işaretleme hakkı verilmiştir.

Tablo 5

Serbest Okuma Tercihindeki Kitapların Seçimine İlişkin Veriler

Kitap seçme durumu	f	%
Kendi karar verenler	191	52
Öğretmen tavsiyesi	58	15,8
Arkadaş tavsiyesi	55	15
Ailesi ile karar verenler	34	9,3
Sosyal medya tavsiyesi	29	7,9
Toplam	367	100

Görüşme formundan elde edilen verilere göre katılımcıların tamamı kitap seçme kararını kendisi vermemektedir. 9 öğrenci kitap seçimini kendisinin yapmadığını belirtmiştir. Buna göre kendi okuduğu kitaba kendi karar veren öğrencilerin oranı %95,5'tir. Oran açısından bakıldığında öğretmenlerin etkisi

%15,8; arkadaşların etkisi %15 olarak tespit edilmiştir. Ailenin etkisi %9,3 iken sosyal medyanın etkisi %7,9 olarak belirlenmiştir.

4.1.5. Katılımcıların Okuma Kitaplarını Satın Alma Tercihlerine İlişkin Bulgular

Bu başlık altında veri toplanırken kitap alım tercihinin etkileyebilecek birden çok neden olabileceği için katılımcılara birden çok tercih işaretleme hakkı verilmiştir.

Tablo 6

Serbest Okuma Tercihindeki Kitapların Teminine İlişkin Veriler

Kitap satın alma tercihi	f	%
Kitapçılardan alanlar	172	51
Çevrim içi alışveriş sitelerinden alanlar	83	24,6
Kütüphaneden alanlar	29	8,6
Dijital araçlardan okuyanlar	28	8,3
Arkadaşlarından ödünç alanlar	23	6,8
Diğer	2	0,6
Toplam	337	100

Tablo 6'ya göre katılımcılar okuyacakları kitapları satın alırken büyük oranda (%51) kitap satışı yapan mağazaları tercih etmektedir. Bu oranında ardından %24,6 ile çevrim içi alışveriş sitelerinden kitap satın alma tercihi gelmektedir. Peşinden sırasıyla kütüphanelerden ödünç alma (%8,6), dijital araçlardan okuma (%8,3), arkadaşlardan ödünç alma (%6,8) ve diğer seçenekleri (%0,6) gelmiştir. Diğer seçeneğini işaretleyen iki öğrenci de kitap fuarlarından alışveriş yaptıklarını belirtmiştir.

4.1.6. Katılımcıların Okudukları Kitapların Konularına İlişkin Bulgular

Bu veri toplanırken katılımcılardan sıralaması önemli olmadan üç seçenek işaretlemeleri istenmiştir. Verilen cevaplara göre katılımcıların serbest okuma etkinliklerinde tercih ettikleri kitapların konularının dağılımı şu şekildedir:

Tablo 7

Serbest Okuma Tercihindeki Kitapların Türlerine İlişkin Veriler

Kitap konuları	f	%
Macera	121	21,9
Gizem ve gerilim	75	13,8
Fantastik	74	13,6
Bilim kurgu	51	9,4
Korku	48	8,8
Gerçek yaşam öyküleri	40	7,3
Polisiye	32	5,9
Aşk	28	5,1
Tarih	26	4,8
Bilim	15	2,8
Kişisel gelişim	15	2,8
Din	8	1,5
Politik ve toplumsal	6	1,1
Diğer	Spor 3	0,6
	Mizah 2	0,4
	Şiir 1	0,2

Tablo 7'ye göre çocukların en çok tercih ettiği tür diğer türlerden ciddi bir farkla macera olmuştur. Ardından birbirine çok yakın şekilde gizem-gerilim ve fantastik kitaplar gelmektedir. Bu türleri sırasıyla bilim kurgu, korku, gerçek yaşam öyküleri, polisiye, aşk, tarih, bilim, kişisel gelişim, dini kitaplar, politik ve toplumsal kitaplar ve diğer seçenekleri izlemiştir. Gerçek yaşam öyküleri türüne

örnek olarak yüksek oranda futbolcuların hayatlarını anlatan kitaplar verilmiştir. Diğer seçeneğinde ise 3 cevap olarak spor, 2 cevap mizah, 1 cevap da şiir türleri yazılmıştır.

Çocukların kurgu dışı türlere olan tercihleri %20,3'te kalmış, kurgu eserlerin tercih edilme oranı ise %79,7 çıkmıştır.

4.1.7. Katılımcıların Okudukları Yazarlara İlişkin Bulgular

Katılımcı öğrencilere sorulan “En çok okuduğunuz yazarlar kimdir?” sorusundan alınan yanıtlar sıklıklarına göre Tablo 8’e işlenmiştir:

Tablo 8

Serbest Okuma Tercihindeki Yazarlara İlişkin Veriler

Yazar İsmi	f	Yazar İsmi	f
Şermin Yaşar	48	Beyza Alkoç	23
J.K. Rowling	15	Jules Verne	11
Kayahan Demir	10	Maral Atmaca	10
Mustafa Orakçı	10	Behiç Ak	9
Sevim Ak	8	Aslı Arslan	8
Roald Dahl	8	Adora Yağmur	7
Miyase Sertbarut	6	Özgür Balpınar	5
Thomas Taylor	5	Arthur Conan Doyle	5
Tolstoy	4	Vladimir Tumanov	4
Samed Behrengi	4	İpek Ongun	4
Stefan Zweig	4	Tarık Uslu	3
Elif Özsoyman	3	Agatha Christie	3
Işıl Işık	3	Ahmet Koyuncu	3
Dostoyevski	3	Antoine de Saint Exupery	3
Sarah J. Maas	3	Reşat Nuri Güntekin	2
Emre Sarıkuş	2	George Orwell	2

Anıl Basılı	2	Eiiçiro Oda	2
Ceren Melek	2	John Flanagan	2
Attila İlhan	2	Stephen King	2
Nazım Hikmet	2	Halenur Çalışan	2
Zülfü Livaneli	2	Lee Bacon	2
Loresima	2	Metin Özdamarlar	2
Sabahattin Ali	2	Orhan Veli Kanık	2
Cemal Süreya	2	Johanna Spyri	2
İlber Ortaylı	2	Harry Coninx	2
Osamu Dazasi	1	Tite Kubo	1
Almila Aydın	1	Murata Yusuke	1
Thomas Brezina	1	Masashi Kishimoto	1
Koyohoru Gotouge	1	Okay Tiryakioğlu	1
Nagihan Gökçe Kabal	1	Yunus Ozan	1
Leigh Bardugo	1	Selcen Yüksel	1
Paolo Peretti	1	Goethe	1
Hüseyin Nihal Atsız	1	Sanne Rooseboom	1
Ziya Gökalp	1	Ben Davis	1
Yamato Yamamoto	1	Erasmus	1
Chugong	1	Jim Starlin	1
Yumeya	1	İsmail Bilgin	1
Halide Edip Adıvar	1	Jack London	1
Varol Yaşaroğlu	1	Michael Morpurgo	1
Gülten Dayıoğlu	1	Rusalka Reh	1
Dilek Yardımcı	1	Irène Némirovsky	1
Ahsen Dalca Korkutan	1	Koray Avcı Çakman	1
Dilara Keskin	1	Richard Bach	1

Kaan Sekban	1	Mert Dikmen	1
Mark Twain	1	Aygün Aslan	1
Nehir Aydın Gökdoğan	1	Stephenie Meyer	1
Hatice Kübra Tongar	1	Beyzanur Yılmaz	1
Gülseren Budayıcıoğlu	1	Andy Mulligan	1
Andrew Clements	1	Bekir Kalender	1
Wendelin van Draanen	1	Emine Tavuz	1
Birsen Ekim Özen	1	R. F. Kuang	1
Victor Hugo	1	Selin Solaris	1
Cemal Telci	1	Fatma Şamata	1
Ayşe Kulin	1	Mehmet Rıza Narinli	1
Celal Şengör	1	Mehmet Baynal	1
Eleanor H. Porter	1	Derek Landy	1
Derya Edis	1	Yasemin Derya Aka	1
Gazi Koç	1	Mustafa Kemal Atatürk	1
Zübeyir Tokgöz	1	Elif Günal	1
Ryunosuke Akutagawa	1	Manda Scott	1
Elif Dinçer	1	Şebnem Pişkin	1
Orhan Pamuk	1	Mehmet Akbulut	1
Jonathan Nasaw	1	Naci Bayburt	1
Beyza Aksoy	1	Behice Tezçakar	1
Edmondo de Amicis	1	Sorrel Anderson	1
Özgür Sinan	1	Peyami Safa	1
Tuncel Altınköprü	1	Hachi ishie	1
Ahmet Ümit	1	Rıfat Ilgaz	1

Stan Lee	1	Yusuf Dursun	1
Scott Cawthon	1	Ömer Seyfettin	1
Diego Roberto	1	Sinan Yaşar	1
Jeff Kinney	1	José Mauro de Vasconcelos	1

Tablo 8’de gösterildiği gibi katılımcılardan 144 farklı yazar adı cevap olarak gelmiştir. Yazarlardan 85’i Türk, 59’ı yabancısıdır. Öğrenciler okumak için %58,62 oranında Türk yazarları, %41,38 oranında yabancı yazarları tercih etmişlerdir. En sevilen yazar adı 48 kez tekrar eden Şermin Yaşar olmuştur. Ardından Beyza Alkoç (23) gelmektedir. 3. sırada adı 15 kez yazılan aynı zamanda katılımcıların en çok okuduğu yabancı yazar da olan J.K. Rowling gelmiştir.

4.1.8. Katılımcıların Okudukları Kitaplara İlişkin Bulgular

Katılımcı öğrencilere sorulan “En sevdiğiniz kitap/kitaplar nelerdir?” sorusundan alınan yanıtlar sıklıklarına göre Tablo 9’a işlenmiştir:

Tablo 9

Serbest Okuma Tercihindeki Kitaplara ve Kitap Serilerine İlişkin Veriler

Kitap ismi	f	Kitap ismi	f
Harry Potter Serisi	35	Levent Serisi	13
Dedemin Bakkalı	10	Kral Şakir Serisi	9
Karantina Serisi	8	Saftirik Serisi	7
Malamander Serisi	7	Şeker Portakalı	7
Sherlock Holmes Serisi	6	Yaralasar Serisi	6
Üzümlü Kek Çetesi	5	İçimdeki Müzik	5
Sokak Nöbetçileri Serisi	5	Şu Acayip Serisi	5

Charlie'nin Çikolata Fabrikası	4	Enkaz Altındakiler Serisi	4
Küçük Prens	4	Freddy'nin Pizza Dükkanında 5 Gece	4
Suç ve Ceza	3	Death Note Serisi	3
İblis Keser Serisi	3	Cam Şato Serisi	3
Abartma Tozu	3	Sefiller	3
Wisteria Serisi	3	Para Ağacı	2
Doğu Ekspresinde Cinayet	2	Süper Gazeteciler	2
Varislerin Oyunu	2	Hafıza Koleksiyoncusu	2
Dev Şeftali	2	Başarısızlar Kulübü	2
Koşmak İstiyorum	2	Beyaz Geceler	2
Son Ayı	2	Fantom Serisi	2
İstanbul Portresi	2	Minecraft Serisi	2
Kiraz Ağacı ile Aramızdaki Mesafe	2	Kuma Kuma Kuma Bear	2
Ütopya'ya Yolculuk Serisi	2	Fen Köyü	2
Ötenazi Okulu	2	True Beauty	2
Gölgelerin Efendisi Serisi	2	Bir Genç Kızın Gizli Defteri	2
The Walking Dead Serisi	2	Poyraz Serisi	2
Denizler Altında 20 Bin Fersah	2	Pollyanna	2
Yazıyı Bulan Çocuk	2	Yüzüklerin Efendisi Serisi	2

Dedem Bir Kiraz Ağacı	1	Buzdolabındaki Köpek	1
İnsanlığımı Yitirirken	1	Üç Silahşörler	1
Yankılı Kayalar	1	Kara Oklar Çetesi	1
Beyaz Diş	1	Yaşasın Ç Harfi Kardeşliği	1
Percy Jackson Serisi	1	Kafadan Yumurta Serisi	1
Futbol Yıldızları Serisi	1	Alacakaranlık	1
Gıcıkgyller Apartmanı	1	Ultra Çocuk ile Harika Köpek	1
Metro Serisi	1	Kimsin Sen?	1
Suda Kaybolmak	1	Limon Kütüphanesi	1
Medora Günlükleri	1	Çözüm Bakanlığı	1
Üç Kafadarlar Takımı	1	Ben Cosmo	1
Babaannem Geri Döndü	1	Çöpçüler	1
Dedektif Köpek Sherlock Serisi	1	Balkonya'da Yaz Tatili	1
Benim Adım Messi	1	Arkadaşım Canavar	1
Büyük Dostum	1	Söyleme Bilmesinler	1
Pera Palas'ta On Bir Gece	1	Son İnsan	1
Karanlıktakiler	1	Taynikma	1
Tavuk Bacaklı Ev	1	Rüzgârı Dizginleyen Çocuk	1
Tokyo Revenge Serisi	1	Ateşten Kanatlar	1

Lordlar ve Varisleri Serisi	1	Batı Çayırı Dedektifleri	1
Gizli Mesaj	1	Fareler ve İnsanlar	1
Canım Arkadaşım	1	İnsan Neyle Yaşar?	1
Kargalar Meclisi Serisi	1	Çöplük	1
Hırsızların Dansı Serisi	1	Marvel: What If? Serisi	1
One Piece Serisi	1	Avatar serisi	1
Zoe'nin Masasından	1	Veronika Ölmek İstiyor	1
Ruh Adam	1	Bilinmeyen Bir Kadının Mektubu	1
Simyacı	1	Romeo ve Juliet	1
Seraph of the End serisi	1	Tuvalet Hayaleti	1
Kyoto'nun Arka Yüzü	1	Vadedilmiş Yokyer	1
Solo Leveling	1	Asiye	1
Spider-Man Serisi	1	Koca Sevimli Dev	1
Kardeşlik Savaşçıları Serisi	1	Bütün Şiirler	1
Kız Kardeşim Vampir Serisi	1	Kelebeğin Hayat Sırları	1
Sobe ve Saklambaç Serisi	1	Karışık	1
İçimdeki Melodi	1	Cingo	1
Ben Sana Mecburum	1	Ünlülerle Bir Gün serisi	1
Lo	1	Monte Cristo Kontu	1
Kadim Şehrin Şifreleri	1	Robinson Crusoe	1

Şirin Serisi	1	X-MEN Serisi	1
Ünsüz Youtuber'ın Günlüğü	1	Civil War	1
Çalığışu	1	Son Hikâye Anlatıcısı	1
Beyaz Leke	1	Benim Adım Serisi	1
Son Ada	1	Tutsak	1
Merlin Serisi	1	Sadako	1
Acılar Hükümdarı	1	Kamp Arkadaşları	1
No.26	1	Martı	1
Daire 7	1	Kapiland Serisi	1
Gökçen Serisi	1	Afacanlar Serisi	1
Ateşpare Serisi	1	Sakar Fareler Serisi	1
Cadı Savaşları Serisi	1	Eğlenceli Tarih	1
Zombiler Dünyası	1	Kan Donduran Anılar	1
Kar Küresi	1	Eyvah! Oyuncak Ayım Konuşuyor Serisi	1
Dünyanın Merkezine Yolculuk	1	Gizli Göl	1
Kızlar Çetesi Serisi	1	Jane Eyre	1
Sevgi Masalı	1	Teen Titans Go Serisi	1
Ateş Serisi	1	Nutuk	1
Sihirli Liste	1	Ay'a Yolculuk	1
Karne Oyunu	1	Tanrı'nın Kırbaçı Attila	1
Mo'nun Gizemi	1	Selçuklu Sultanları	1

Serenad	1	Emir Timur	1
Kardeřimin Koruyucusu	1	Ben Bu Oyunu Bozarım	1
Momo	1	Hacker Nine	1
Yere Yakın Yıldızlara Uzak	1	One Punch Man	1
Çizgili Pijamalı Çocuk	1	Kalıntı Serisi	1
Mucit Torunu Olmak Kolay Değil	1	Zehre Güneş'in Hayatı	1
Babam İçin	1	Fatih'in Kanatları	1
Küçük Şeyler	1	Kraliçeyi Kurtarmak	1
Dört Kardeřtiler	1	Bana Dokunma Serisi	1
Beyaz Gemi	1	Zalim Prens Serisi	1
Zamanda Gezinen Üç Kafadar Serisi	1	Martin Eden	1
Sis	1	Gençler İçin Stresle Baş Etme Rehberi	1
Gone Girl	1	Ben Kazanmadan Bitmez	1
Şeytan	1	Çiçek Senfonisi	1
27 Kemik	1	Alafranga Günler	1
Bitirim İkili serisi	1	Dönüşüm	1
Macera Geçidi	1	Çeri serisi	1
Sahanın Yıldızları Serisi	1	Nohut Adam	1
Cingöz Recai Serisi	1		

200 öğrenciye sorulan “en sevdiğiniz kitap veya kitap serileri nelerdir?” sorusuna cevap olarak 209 farklı kitap adı verilmiştir. Bu eserlerden 94’ü yerli, 115’i yabancıdır. Katılımcıların %44,98’i yerli eserleri, %55,02’si ise yabancı eserleri tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Sıralanan 209 kitap, 163 farklı yazara aittir. Bu yazarlardan Şermin Yaşar, 7 farklı kitabı ile isteye girdiği için kitapları en fazla tercih edilen yazar olmuştur.

En çok okunan kitap 35 kez tekrar edilen Harry Potter serisi olmuştur. 2. sırada ise Mustafa Orakçı’nın kaleme aldığı Levent serisinde bulunan kitaplar yer almaktadır. Ardından; Dedemin Bakkalı (10), Kral Şakir serisi (9), Karantina serisi (8), Saftirik serisi (7), Malamander serisi (7), Şeker Portakalı (7), Sherlock Holmes serisi (6), Yaralasar serisi (6) gelmektedir. İlk ondaki eserlerden iki tanesi tekli, diğer 8 tanesi seri hâlinde yazılan eserlerdir.

4.2. Katılımcıların Çizgi Roman Okuma Tercihlerine İlişkin Bulgular

Bu başlık altında araştırmanın veri toplama aracı olan Ortaokul Öğrencilerinin Okuma Tercihleri ve Çizgi Romanlar Hakkındaki Görüşleri Formu’nun “Çizgi Roman Tercihleri” bölümünde yer alan soruların yanıtlarından elde edilen bulgular bulunmaktadır.

4.2.1. Katılımcıların Çizgi Roman Okuma Durumuna İlişkin Bulgular

Görüşme formunun ilgili bölümünün ilk sorusunda katılımcılardan çizgi roman okuma durumlarını belirtmeleri istenmiştir. Bu sorudan elde edilen veriler Tablo 10’da gösterilmiştir:

Tablo 10

Çizgi Roman Okuma Oranına İlişkin Veriler

Çizgi roman okuma durumu	f	%
Çizgi roman okuyanlar	113	56,5
Çizgi roman okumayanlar	87	43,5
Toplam	200	100

Alınan yanıtlarına göre katılımcıların 113'ü daha önce çizgi roman okumuştur. Bu sayının toplam katılımcı sayısına oranı %56,5'tir. 87 katılımcı ise çizgi roman okumamıştır. Buna göre çizgi roman okuyanların sayısı, okumayanlardan fazladır.

4.2.1.1. Çizgi Roman Okuma ile Sosyoekonomik Durumun Bağlantısına Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular

Çalışmada yanıt aranan sorulardan biri, çizgi roman okumanın sosyoekonomik düzeyle ilişkili olup olmadığıdır. Çizgi roman okuyan öğrencilerin okudukları okulların bulundukları mahallelere göre dağılımına Tablo 11'de yer verilmiştir:

Tablo 11

Çizgi Roman Okurlarının Okulların Sosyoekonomik Durumuna Göre Dağılımı

Çizgi roman okurlarının okul konumlarının sosyoekonomik düzeyleri	f	Çizgi roman okurları
E seviyesindeki mahallelerde devlet okullarında okuyan öğrenciler	80	44
C ve C+ seviyesindeki mahallelerde devlet okullarında okuyan öğrenciler	80	41
Özel okulda okuyan öğrenciler	40	28
Toplam	200	113

Bu verilere göre ekonomik durumu daha yüksek olan özel okul öğrencilerinin çizgi roman okuyanların oranı, C, C+ ve E seviyesindeki okullardan daha yüksek olduğu görülmüştür. C, C+ ve E seviyesindeki okullarda ise daha önce çizgi roman okumuş olan öğrencilerin sayısı birbirine yakın çıkmıştır. Ancak

E seviyesinde çizgi roman okuma oranı, C ve C+ seviyesindeki okullardan %3,75 oranında daha fazladır.

Tüm veriler değerlendirildiğinde alt sosyoekonomik seviyedeki okullarda çizgi roman okuma oranı %55, orta sosyoekonomik seviyedeki okullarda %51,25, yüksek sosyoekonomik seviyelerdeki okulda ise %70 olarak tespit edilmiştir. Buna göre üst ekonomik seviyede çizgi roman okuma oranı, orta ve alt seviyelerden yüksektir.

4.2.1.2. Çizgi Roman Okuma ile Cinsiyet ve Sosyoekonomik Durumun Bağlantısına İlişkin Bulgular

Çalışmada yanıt aranan sorulardan bir diğeri, çizgi roman okumanın sosyoekonomik düzey ve cinsiyetle ilişkili olup olmadığıdır. Çizgi roman okuyan öğrencilerin okudukları okulların bulundukları mahallelere göre dağılımına Tablo 12’de yer verilmiştir:

Tablo 12

Çizgi Roman Okuma Oranının Cinsiyete ve Okullara Göre Karşılaştırılmasının İlişkin Veriler

Çizgi roman okurlarının okul türleri ve okul konumlarının sosyoekonomik düzeyleri	Cinsiyet	
	K	E
E seviyesindeki mahallelerde devlet okullarında okuyan öğrenciler	22	22
C ve C+ seviyesindeki mahallelerde devlet okullarında okuyan öğrenciler	22	19
Özel okulda okuyan öğrenciler	11	17
Toplam	55	58

Çizgi roman okuyan 113 katılımcıdan 55 tanesinin kız, 58 tanesinin erkek olduğu belirlenmiştir. Buna göre kız öğrencilerin oranı %48,67 iken erkek

öğrencilerin oranı %51,33'tür. Toplam sayıda, cinsiyete bakıldığında çizgi roman okuyan öğrencilerin arasında erkeklerin daha çok olduğu söylenebilir.

Okul sosyoekonomik gruplarına göre bakıldığında cinsiyete göre farklılaşma E seviyesindeki okullarda görülmemiştir. C/C+ seviyesindeki okullarda erkek öğrenci sayısı %7,32 daha az; özel okullarda ise %21,43 daha fazladır. Bu verilere göre alt düzeyde cinsiyetler arasında eşitlikten söz edilebilirken orta seviyede kız öğrencilerin, yüksek seviyede erkek öğrencilerin daha çok çizgi romana yöneldiği belirlenmiştir. Bu oranlara bakıldığında sosyoekonomik seviye değişikliği ile çizgi roman okuyan öğrenci cinsiyetleri arasında bir ilişki olduğunu söylemek mümkün görünmemektedir.

4.2.1.3. Çizgi Roman Okuma ile Sınıf Seviyesi ve Sosyoekonomik Durumun Bağlantısına İlişkin Bulgular

Çalışmada yanıt aranan sorulardan bir başkası, çizgi roman okumanın sosyoekonomik düzey birlikte sınıf seviyesiyle ilişkili olup olmadığıdır. Çizgi roman okuyan öğrencilerin okudukları sınıf seviyesi ile okullarının mahallelere göre dağılımına Tablo 13'te yer verilmiştir:

Tablo 13

Çizgi Roman Okuma Oranının Sınıf Seviyesi ve Okullara Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Veriler

Sınıflar	Okullar			
	<i>E</i>	<i>C/C+</i>	<i>Özel</i>	<i>Toplam</i>
5. sınıflar	11	10	7	28
6. sınıflar	11	8	8	27
7. sınıflar	8	9	7	24
8. sınıflar	14	14	6	34
Toplam	44	41	28	113

Tablo incelendiğinde çizgi roman okuyanlar arasında en çok 8. sınıfların; ardından sırasıyla 5 ve 7. sınıfların, son sırada ise 6. sınıfların olduğu görünmektedir. Bu verilere göre sınıf seviyesi ile çizgi roman okuma arasında bir ilişkinin olmadığı düşünülmektedir.

Katılımcılar sosyoekonomik seviyeye göre incelendiğinde E seviyesinde en çok 8. sınıf öğrencisi olduğunu, ardından 5 ve 6. sınıfların geldiği görünmektedir. Bu seviyede en az 7. sınıf öğrencisi vardır.

C/C+ seviyelerinde en çok çizgi roman okuyan sınıf seviyesi genel tabloyla uyumlu şekilde 8. Sınıftır. 8. sınıfın ardından da 5 ve 7. sınıflar gelmektedir. En az çizgi roman okuyanlar 6. sınıf öğrencileridir. Bu açıdan C /C+ düzeyinden katılımcıların verilerinin toplam verilerle uyumlu olduğu söylenebilir. Alt ve orta düzeydeki sayılar toplam sayı ile uyumlu olmasına rağmen yüksek düzey kabul edilen özel okullarda tersine bir sonuç çıkmaktadır. Bu seviyede en az çizgi roman okuyan sınıf 8. sınıfken en çok çizgi roman okuyan 6. sınıf olmuştur. 5 ve 7. sınıflar eşit sayıda kalmıştır.

4.2.1.4. Çizgi Roman Okuma ile Sınıf Seviyesi, Sosyoekonomik Durum ve Cinsiyet Bağlantısına İlişkin Bulgular

Çalışmada, çizgi roman okumanın sosyoekonomik düzey ve sınıf seviyesiyle birlikte cinsiyetle ilişkili olup olmadığı da anlaşılmaya çalışılmıştır. Çizgi roman okuyan öğrencilerin okudukları sınıf seviyesi ile okullarının mahallelere göre dağılımı ve cinsiyetlerine işaret eden verilere Tablo 14'te yer verilmiştir:

Tablo 14

Çizgi Roman Okuma Oranının Sosyoekonomik Düzey, Cinsiyet ve Sınıf Seviyesine Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Veriler

Sınıflar	Kız				Erkek			
	E	C/C+	Özel	Toplam	E	C/C+	Özel	Toplam
5. Sınıf	6	6	2	14	5	4	5	14

6. Sınıf	5	5	3	13	6	3	5	14
7. Sınıf	3	4	3	10	5	5	4	14
8. Sınıf	8	7	3	18	6	7	3	16
Toplam	55			58				

Çizgi roman okuyan 113 öğrencinin cinsiyet dağılımına bakıldığında bunların 55'inin kız, 58'sinin erkek olduğu tespit edilmiştir. Dağılımdaki sayılara göre cinsiyet ile çizgi roman okuma arasında bir ilişki olduğunu söylemek mümkün görünmemektedir.

Cinsiyetleri sınıf seviyelerine göre karşılaştırıldığında 5. sınıflarda 14 kız-14 erkek, 6. sınıflarda 13 kız-14 erkek, 7. sınıflarda 10 kız-14 erkek, 8. sınıflarda 18 kız-16 erkek olduğu görülmüştür. 5 ve 6. sınıflarda cinsiyet ile çizgi roman okuma tercihinin bir ilgisi olmadığı anlaşılmaktadır. 7. sınıflarda erkeklerin, 8. sınıfta kızların çizgi roman okumayı daha fazla tercih ettiği görülmektedir.

Alt sosyoekonomik seviyede kız ve erkek sayısı eşit şekilde dağılmıştır. Orta sosyoekonomik seviyede çizgi roman okurlarının cinsiyet dağılımı erkeklerde %16,67, yüksek sosyoekonomik seviyede kızlarda %5,88 daha fazladır.

İki cinsiyette de en fazla okur 8. sınıflarda olmasına rağmen cinsiyet, sosyoekonomik durum ve sınıf seviyesi ile çizgi roman okuma tercihi arasında bir bağlantı tespit edilememiştir.

4.2.1.5. Çizgi Roman Okuma ile Anne-Baba Eğitim Düzeyinin Bağlantısına İlişkin Bulgular

Katılımcılar arasındaki çizgi roman okurları ile çizgi roman okumayanların anne babalarının eğitim düzeylerini gösteren verilere Tablo 15'te yer verilmiştir:

Tablo 15

Çizgi Roman Okuyanlar ile Okumayanların Anne-Baba Eğitim Düzeyinin Karşılaştırılmasına İlişkin Veriler

Eğitim Düzeyi	Çizgi roman okuyan			Çizgi roman okumayan		
	<i>Anne</i>	<i>Baba</i>	<i>Toplam</i>	<i>Anne</i>	<i>Baba</i>	<i>Toplam</i>
İlkokul	14	12	26	9	6	15
Ortaokul	18	22	40	22	12	34
Lise	36	27	63	17	26	43
Üniversite	35	34	69	21	22	43
Lisansüstü	15	20	35	6	9	15
Bilinmeyen	5	8	13	2	2	4

Çizgi roman okuyan aileler arasında üniversite mezuniyeti oranı %28,05 ile en yüksektir. Ardından lise, ortaokul ve ilkokul gelmektedir. Bu durum, eğitim düzeyi yüksek ailelerde çizgi roman okuma oranının daha yüksek olduğuna işaret etmektedir.

Çizgi roman okumayan katılımcıların anne baba eğitimleri incelendiğinde lise ve üniversite mezunlarının eşit olduğu ve ilk sırada yer aldığı görülmektedir. Ortaokul ve ilkokul mezunları sonraki sıralarda yer almaktadır.

Lisansüstü eğitim mezunu velilerin sayısı az olsa da oransal olarak kıyaslandığında çizgi roman okuma ile ailenin eğitim düzeyi arasında bir ilişkili olabileceği düşünülmektedir.

4.2.1.6. Çizgi Roman Okuma ile Akademik Başarılarının Bağlantısına İlişkin Bulgular

Katılımcılar arasındaki çizgi roman okurları ile çizgi roman okumayanların başarı durumlarını gösteren verilere Tablo 16.'da yer verilmiştir:

Tablo 16

Çizgi Roman Okuyanlar ile Okumayanların Bir Önceki Dönemde Aldıkları Belge Durumuna İlişkin Veriler

Başarı durumu	Çizgi roman okuyan	Çizgi roman okumayan
Takdir	101	71

Teşekkür	9	12
Belge alamayan	3	4

Çizgi roman okuyan katılımcıların takdir alma oranı %89,38'ken çizgi roman okumayanları %81,61'dir. Çizgi roman okuyan öğrencilerin %7,97'si, okumayanların ise %13,79'u teşekkür belgesi almaya hak kazanmışlardır. Belge alamayan öğrencilerdeki oran ise çizgi roman okuyanlar arasında %2,65, okumayanlarda %4,60'tır. Bu oranlar karşılaştırıldığında çizgi roman okuyan öğrencilerin çizgi roman okumayan öğrencilere göre akademik olarak daha başarılı olduğu söylenebilir.

4.2.1.7. Çizgi Roman Okumama Nedenlerine İlişkin Bulgular

Katılımcıların çizgi roman okumamayı tercih etmelerinin nedenlerine ulaşmak, çalışmanın alt amaçlarından biridir. Bu amaç doğrultusunda sorulan soruya karşılık olarak alınan yanıtlardan ulaşılan bulgular Tablo 17'de gösterilmiştir:

Tablo 17

Çizgi Roman Okumama Nedenlerine İlişkin Veriler

Çizgi roman okumama nedeni	f	%
Okumadım çünkü henüz ilgimi çeken bir çizgi roman olmadı.	37	42,6
Okumak istemiyorum çünkü çizgi romanları basit buluyorum, iyi kitaplar olduklarını düşünmüyorum.	25	28,7
Okumadım ama okumayı istiyorum.	19	21,8
Diğer	4	4,6
Okumak istiyorum ama ailem izin vermiyor.	2	2,3
Okumak istiyorum ama çok pahalı olduğu için henüz satın alamadım.	-	-
Toplam	87	100

Daha önce çizgi roman okumadığını belirten 87 öğrenciye çizgi roman okumama sebebinin sorulduğu soruya verilen en yüksek cevap 37 kez *“Okumadım çünkü henüz ilgimi çeken bir çizgi roman olmadı.”* cevabıdır. Bu cevaba göre öğrencilerin %42,6’sı çizgi romana karşı ön yargı sahibi değildir, ilgilerini çeken bir çizgi roman buldukları takdirde okuyacaklardır. Bu cevaptan sonra ise 25 kez *“Okumak istemiyorum çünkü çizgi romanları basit buluyorum, iyi kitaplar olduklarını düşünmüyorum.”* cevabı verilmiştir. Bu cevaba göre ise öğrencilerin %28,7’si çizgi romanları yetersiz görmekte, onların edebi niteliğinden şüphe duyarak faydasız ve zevksiz bulmaktadır. Ardından 19 kez *“Okumadım ama okumayı istiyorum.”* cevabı verilmiştir. Öğrencilerin %21,8’i çizgi roman okumak istediğini ancak henüz okumadığını söylemesi okuma planlarında çizgi romana yer verildiğinin bir göstergesidir. Bu cevap en çok tekrar eden henüz ilgimi çeken bir çizgi roman olmadı cevabı ile çizgi romana ön yargısız bir tutum olduğunu göstermektedir. Toplamda çizgi roman okumayan öğrencilerin %66,7’si ileride çizgi roman okuyabileceklerini söylemektedir. 2 öğrenci ise ailesinin onay vermediğini belirterek *“Okumak istiyorum ama ailem izin vermiyor.”* seçeneğini işaretlemiştir. Bir öğrenci bu cevaba açıklama olarak korku ve gerilim ağırlıklı olduğu için ailesinin çizgi romanlara karşı olduğunu eklemiştir. 4 öğrenci de *“Diğer”* seçeneğini işaretlemiştir. Bunlardan ikisi çizgi romanın ne olduğunu bilmediğini, biri sevdiği çizgi romanların filmlerini seyrettiğini, biri de evinde okuyacağı diğer kitapları bitirip çizgi roman okuyacağını ifade etmiştir.

4.2.1.8. Çizgi Roman Okuma Sıklığına İlişkin Bulgular

Katılımcıların çizgi roman okuma sıklığı sorulduğunda Tablo 18’e işlenen veriler elde edilmiştir.

Tablo 18

Çizgi Roman Okuma Sıklığına İlişkin Veriler

Çizgi roman okuma sıklığı	f	%
Belli bir düzenim yok	82	72,5
Tatillerde	13	11,5

Hafta sonu	9	8
Her gün	6	5,3
Hafta içi	3	2,7
Toplam	113	100

Tablo 18 incelendiğinde katılımcıların %72,5'inin belli bir okuma düzeninin olmadığını görülmektedir. Katılımcıların %11,5'i tatillerde, %8'i hafta sonu, %2,7'si ise hafta içi çizgi roman okuduğunu belirtmiştir. Düzenli olarak her gün düzenli çizgi roman okuyanların oranı %5,3 olarak hesaplanmıştır.

4.2.1.9. Okunan Çizgi Romanların Sayısına İlişkin Bulgular

Katılımcıların son 1 yılda okudukları çizgi romanların sayısını gösterir tabloya aşağıda yer verilmiştir.

Tablo 19

Katılımcıların Son Bir Yılda Okudukları Çizgi Roman Sayısına İlişkin Veriler

Düzyey	Kitap Sayısı					
	0	1-5	6-10	11-20	21-50	50'den fazla
Düşük	1	15	15	6	2	5
Orta	3	14	6	9	4	5
Yüksek	3	7	10	2	2	4

Tablo 19 incelendiğinde düşük sosyoekonomik düzeydeki katılımcıların okuduğu çizgi roman sayısının 1-5 ve 6-10, orta düzeydekilerin 1-5, yüksek düzeydekilerin ise 6-10 aralığında yoğunlaştığı görülmektedir. Oransal olarak bakıldığında okunan çizgi roman sayısının 20'nin üzerinde olduğu gruplar orta ve yüksek sosyoekonomik düzeye sahip katılımcılardan oluşmaktadır. 50'den fazla çizgi roman okuyan katılımcıların en fazla olduğu grup yüksek sosyoekonomik düzeye sahip gruptur.

4.2.1.10. Okunan Çizgi Romanların Anlatı Türlerine İlişkin Bulgular

Katılımcıların okudukları çizgi romanların anlatı türlerini gösterir tabloya aşağıda yer verilmiştir. Bu başlık altındaki veriler toplanırken katılımcılara sıralama tercihi yapmadan birden fazla seçenek işaretleyebilecekleri belirtilmiştir. Verilen cevaplara göre öğrencilerin okudukları çizgi romanların anlatı türlerinin sıklığı ve oran dağılımı şu şekildedir:

Tablo 20

Tercih Edilen Çizgi Romanların Anlatı Türlerine İlişkin Veriler

Anlatı türü	f	%	
Macera	80	27,2	
Fantastik	63	21,4	
Gizem ve gerilim	42	14,2	
Bilim kurgu	31	10,5	
Korku	28	9,5	
Polisiye	17	5,8	
Aşk	11	3,7	
Bilim	8	2,7	
Gerçek yaşam öyküleri	6	2	
Kişisel gelişim	2	0,7	
Diğer	Mizah	2	0,7
	Spor	2	0,7
	Şiir	1	0,3
Tarih	1	0,3	
Dini	1	0,3	

Anlatı türü	f	%
Macera	80	27,2
Fantastik	63	21,4
Gizem ve gerilim	42	14,2
Bilim kurgu	31	10,5
Korku	28	9,5
Polisiye	17	5,8
Aşk	11	3,7
Politik ve toplumsal	-	0
Toplam	295	100

Tablo 20 incelendiğinde katılımcıların okumak için en fazla macera (%27,2), fantastik (%21,4), gizem ve gerilim (%14,2), bilim kurgu (%10,5), korku (%9,5) ve polisiye (%5,8) çizgi roman anlatılarını tercih ettiği görülmektedir. Aşk, bilim, gerçek yaşamdan uyarlanan anlatılar, kişisel gelişim, tarih, din, politika gibi türler oldukça az tercih edilmektedir.

4.2.1.11. Okunan Çizgi Romanların Türlerine İlişkin Bulgular

Katılımcıların okudukları çizgi romanların türlerini gösterir tabloya aşağıda yer verilmiştir. Bu başlık altındaki veriler toplanırken katılımcılara sıralama tercihi yapmadan birden fazla seçenek işaretleyebilecekleri belirtilmiştir. Verilen cevaplara göre öğrencilerin okudukları çizgi romanların türlerinin sıklığı ve oran dağılımı şu şekildedir:

Tablo 21

Tercih Edilen Çizgi Romanlarına Türlerine İlişkin Veriler

Çizgi roman türü	f	%
Manga	59	33
Süper kahraman	56	31,5

Bağımsız, tek hikâyelik çizgi romanlar	18	10,1
Kore çizgi romanları	14	7,9
Romanların çizgi roman uyarlamaları	14	7,9
Webtoon	9	5,1
Diğer	8	4,5
Toplam	178	100

Verilen cevaplara göre çizgi romanlar içinde %33 ile en fazla Japon Mangası; ardından %31,5 ile Amerikan süper kahraman çizgi romanları gelmektedir. Bağımsız çizgi romanlar %10,1; romanların çizgi roman uyarlamaları ve Kore çizgi romanları %7,9 oranında tercih edilmiştir. En az tercih edilenler arasında %5,1 ile internet üzerinden takip edilen webtoonlar ve %4,5 ile diğer seçenekler kalmıştır.

4.2.1.12. En Sevilen Çizgi Roman Yazar ve Çizerlerine İlişkin Bulgular

Bu başlık altındaki veriler toplanırken katılımcılara sıralama tercihi yapmadan birden fazla ad yazabilecekleri belirtilmiştir. Katılımcıların 59'u okumayı en çok sevdiği yazar ve/veya çizerin adını hatırlayamadığı gerekçesiyle soruyu boş bırakmayı tercih etmiştir. 54 katılımcı 57 farklı yazar/çizer adı sıralamıştır. Bu sıralamaya Tablo 22'de yer verilmiştir:

Tablo 22

En Sevilen Çizgi Roman Yazar ve Çizerlerine İlişkin Veriler

Yazar/Çizer İsmi	f	Yazar/Çizer İsmi	f
Koyoharu Gotōge	6	Tsugumi Oba	5
Eiichi Oda	4	Stan Lee	3
Kumanano	3	Masashi Kishimoto	3
Varol Yaşaroğlu	3	Mark Millar	2
Gege Akutami	2	Kohei Horikoshi	2
Yoshitoki Oima	2	Jim Davis	2
Takaya Kagami	2	Dan Scott	2

Daisuke Hagiwara	2	Bilgin Ersözlü	2
Yamato Yamamoto	2	Scott Cawthon	2
Tyson Hesse	1	Jim Starlin	1
Serkan Altunigne	1	Orka	1
Joshua Hamilton	1	Haluk Can Dizdaroğlu	1
Tatsuki Fujimoto	1	Yaongyi	1
Haijime Isayama	1	Hachi Ishie	1
Kerilynn Wilson	1	Matsuri Hino	1
Io Sakisaka	1	Kenji Taira	1
Haruiçi Furudate	1	Tite Kubo	1
Chugong	1	Akira Toriyama	1
Yumeya	1	Muneyiku Kaneshiro	1
Dağıstan Çetinkaya	1	Murata Yusuke	1
J.M. DeMatteis	1	Aka Akasaka	1
Brian Augustyn	1	Negi Haruba	1
Junji İto	1	Özgür Öcalan	1
Naoshi Arakawa	1	Yasemin Derya Aka	1
Sango Harukawa	1	Alex Hirsch	1
Kafka Asagiri	1	Sinan Ölmez	1
Hiroto Wada	1	Elif Günal	1
Todd McFarlane	1	Takeshi Obata	1
Gerry Conway	1		
Toplam		88	

Tablo incelendiğinde yazar/çizerlerden yalnızca 9 tanesinin Türk olduğu anlaşılmaktadır.

En sevilen yazarlar sıralamasında ilk sırada 6 kez yazılan Koyoharu Gotōge yer almaktadır. Gotōge, İblis Keser adlı manga serisiyle tanınmaktadır. Ayrıca bu

eser çalışmada en çok sevilen çizgi roman olarak da ilk sırada yer almaktadır. İkinci sırada 5 defa yazılan Death Note mangasının yaratıcısı Tsugumi Oba vardır. Death Note, bu çalışmanın katılımcı grubunun en sevdiği 3. çizgi roman olarak tespit edilmiştir. Üçüncü sıradaki çizgi roman sanatçısı Eiichiro Oda, 4. sırada ise süper kahraman ekolünün en üretken ve çizgi roman dünyasının en tanınmış isimlerinin başında gelen Stan Lee bulunmaktadır. En çok sevilen ilk üç yazar manga ekolünün sanatçıları iken 4. Yazar süper kahraman ekolünden bir isim olmuştur. Stan Lee ile beraber aynı tercih edilme sayısında olan Varol Yaşaroğlu da en çok sevilen Türk isim olmuştur. Kral Şakir karakteri ile transmedya hikâye anlatımının ülkemizde en bilinen örneklerindendir. Üç kez tercih edilmiş diğer sanatçılar ise Kumanano ve Masaşi Kişimoto'dur.

4.2.1.13. En Sevilen Çizgi Roman Eserlerine/Serilerine İlişkin Bulgular

Bu başlık altındaki veriler toplanırken katılımcılara sıralama tercihi yapmadan birden fazla ad yazabilecekleri belirtilmiştir. Katılımcılar en çok sevdikleri çizgi roman/seri için 76 farklı eser sıralamışlardır. Alınan yanıtlar Tablo 23'e işlendiği gibidir:

Tablo 23

En Sevilen Çizgi Roman Eserlerine/Serilerine İlişkin Veriler

Çizgi Romanın İsmi	f	Çizgi Romanın İsmi	f
İblis Keser	13	Spider-man	12
Death Note	11	Naruto	8
Freddy'nin Pizza Dükkanında Beş Gece	7	One Piece	7
Kral Şakir	6	One Punch Man	6
Kuma Kuma Kuma Bear	6	Seraph of the End	6
My Hero Academia	6	Haikyu!!	5
Jujutsu Kaisen	5	True Beauty	4
Blue Lock	4	Attack on Titan	4
Wolverine	4	Esrarengiz Kasaba	3
Dragon Ball	3	Monster	3

Cruella	3	Horimuya	3
Avengers	3	Vadedilmiş Yokyer	3
Garfield	3	Teen Titans Go	2
Berserk	2	Gizli Savaşlar	2
A Silent Voice	2	Warlock and The Infinity Watch	2
Tokyo Gul	2	Chainsaw Man	2
Batman	2	Hunter X Hunter	2
Kalpsizler	2	Galaksinin Koruyucuları	2
Spy X Family	2	Kaptan Düşükdon	2
Kaptan Tsubasa	2	Rafadan Tayfa	1
Hoppa ve Pumba	1	I Will Be The Matriatch of This Family	1
Oshi No Ko	1	Murderous Lewellyn's Enchanting Dinner Invitation	1
Bleach	1	Şafağın Kızı Noya	1
Kuroko'nun Basketbolu	1	Saiki Kusuo no Psi-nan	1
Nana	1	Stiç ve Samuray	1
Tomie	1	Uzumaki	1
Kitap Kurdu'nun Yükselişi	1	Another	1
Oyunbozan	1	Bungo Stray Dogs	1
Ben 10	1	Tokyo Revengers	1
Ece ile Keçe	1	Şirinler	1
Köpek Adam	1	Tuz Büyüsü	1
Beyblade	1	Avatar	1
Slam Dunk	1	X Men	1
Your Lie in April	1	Jojo	1
Villand Saga	1	Tuvalet Hayaleti Hanako-Kun	1
Artık Seri katılım	1	Solo Leveling	1
All You Need Is Kill	1	Mobuko'nun Aşkı	1

Tabloda bulunan eserlerden 5'i yerli, 71'i yabancısıdır. Yabancı eserlerden 20 tanesi Amerikan ekolünde yazılmışken 51 tanesi manga ağırlıklı olmak üzere Japon ve Kore ekolündeki eserlerdir. Yerli eserlerin çok az olmasının yanında bu eserlerden *Oyunbozan* eseri hariç diğer eserler didaktik yönleri ağır basan daha ortaokul seviyesinden daha küçük yaşlara hitap eden eserlerdir. *Oyunbozan* eseri ise sadece bir öğrencinin cevaplarında görülmüş olup şu an satışı bulunmayan, web tarayıcıları üzerinden okunabilen, tanınmamış bir eserdir. Öğrencinin bireysel ilgi ve merakından dolayı bulunduğu tahmin edilmektedir. Bu açıdan bakıldığında basılı, klasik anlamda bir çizgi roman eseri olarak Türkçe bir eser listeye girememiştir.

En çok sevilen çizgi romanlara cevap olarak 70 farklı yazara ait isim verilmiştir. Bu yazarlardan Dev Pilkey ve Junji İto 2 farklı kitapla listeye girerek en çok sayıda kitabı listede yer alan yazarlar olmuştur. 4 kitap ise kolektif şekilde farklı yazar ve çizerler tarafından kaleme alınmıştır.

En sevilen kitap 13 kez yazılarak *İblis Keser* olmuştur. 2. Sıradaki seri ise *Spider-Man* serisi olmuştur. Bu karakter farklı serilere sahip olduğu için cevapları birlikte kabul edilmiştir. Ardından; *Death Note* (11), *Naruto* (8), *One Piece* (7), *Freddy'nin Pizza Dükkanında Beş Gece* (7), *My Hero Academia* (6), *Kuma Kuma Kuma Bear* (6), *Seraph of the End* (6), *Kral Şakir* (6), *One Puch Man* (6) eserleri gelmektedir. Bu eserlerin tamamı seri halinde yazılmış eserlerdir. Eserler Türkçeye çevrilmiş olsa bile çoğunun ismi çevrilmeden orijinal hâliyle basılmıştır. Türkçeye çevrilen isimlerin kullanımı bazen tercih edilmemektedir. Örneğin cevaplar arasında, birinci sırada yer alan *İblis Keser* mangasının Japonca orijinal ismi olan Kimetsu no Yaiba da İngilizce ismi olan Demon Slayer da bulunmaktadır. Farklı isimler aynı eseri işaret ettiği için Türkçe baskısı da bulunduğundan isim olarak *İblis Keser*'in kullanımı uygun bulunmuştur.

4.2.1.14. Çizgi Roman Okumaya Başlama Durumuna İlişkin Bulgular

Katılımcıların çizgi roman okumaya başlama durumları araştırma konu çerçevesi içinde yer almaktadır. Alınan yanıtlar Tablo 24'e işlenmiştir:

Tablo 24

Çizgi Roman Okumaya Başlama Şekline İlişkin Veriler

Çizgi roman okumaya başlama durumu	f
Filmini, animesini izledikten sonra okumaya karar verdim.	28
Tanıdığım birinin önerisi ile.	26
Konusunu görüp ilgimi çektiği için kendim okumak istedim.	22
Çizgileri hoşuma gittiği için kendim okumak istedim.	13
Diğer	5
Toplam	94

Verilen cevaplara göre katılımcıların çizgi roman okuma alışkanlığı edinmeye başlamalarındaki en yaygın yol ilgili kitaptan/kitaplardan uyarlanan anime, animasyon gibi film türlerini izlemeleridir. Tanıdık önerisi, ilgi çekici bir konu olduğunun düşünülmesi ve kitabın görsel boyutu, bu seçeneğin ardından sıralanan durumlardır.

4.2.1.15. Çizgi Roman Okumayı Sevme Nedenine İlişkin Bulgular

Bu başlık altındaki veriler toplanırken katılımcılara sıralama tercihi yapmadan birden fazla seçeneği işaretleyebileceği belirtilmiştir. Katılımcıların çizgi roman okumayı sevme nedenlerine Tablo 25'te yer verilmiştir.

Tablo 25

Çizgi Roman Sevme Sebebine İlişkin Veriler

Çizgi romanı sevme sebebi	f
Çizimleri	72
Çizgi film, anime olarak izlediğim için	34
Karakterleri kendime yakın hissetmem	29

Karakterler gibi olmak istediğim için	21
Diğer	18
Toplam	174

Verilen 174 cevaptan 72'si çizgi roman sevmelerinin en genel sebebinin çizimleri olduğunu ifade etmiştir. Diğer sorularla ilişkilendirdiğimizde çoğu öğrencinin çizim yaptığı, okudukları hakkında çizimler yaptıkları görülmüştür. Çizgi romanı tanım olarak ayıran öge çizimleri olduğundan çocukların bu ilgisi anlamlı görülmektedir. 34 çocuk ise izledikleri animasyon yapımlarının etkisiyle çizgi romanı sevdiklerini belirtmiştir. Diğer cevabı veren öğrencilerden 12'si çizgi romanları konularından dolayı sevdiklerini ifade etmiştir. 2'si grupta vakit geçirme kaynağı olduğundan, 1'i yaratıcılığı arttırdığından, 1'i de çizimlerinde kullandığından bahsetmiştir.

Cevaplara açıklama yazılabilmesi için bırakılan boşlukları dolduran çocuklar da olmuştur. Bu açıklamalara göre "Karakterleri kendime yakın hissetmem" cevabını veren öğrencilerden biri "kendimi yalnız hissettiğimde, onları yanımda gibi hissediyorum" açıklaması yaparak çizgi roman karakterlerinin duygu dünyasındaki etkisini belli etmiştir.

4.2.1.16. Çizgi Romanın Çocuklar İfade Ettiklerine İlişkin Bulgular

Katılımcılara sorulan "Çizgi romanlar ve çizgi roman okumak senin için ne ifade ediyor?" sorusunun yanıtlara Tablo 26'ya işlenmiştir:

Tablo 26

"Çizgi Romanlar ve Çizgi Roman Okumak Senin İçin Ne İfade Ediyor?" Sorusuna Verilen Cevaplara İlişkin Bulgular

Çizgi romanla ilişkilendirilen sözcükler/kavramlar	f
Eğlence, heyecan, mutluluk gibi olumlu duygular	40
Yeni bir evrende, macerada gibi hissediyorum	9
Boş zamanımı değerlendiriyorum	8

Karakterlerle özdeşleşmek	5
Çizgi roman okumak kitap okumak gibi değil de film izlemek gibi	3
Hayal gücü	3
Çizim	2
Kendimi bu dünyadan soyutlamamı sağlıyor	2
Toplam	72

Katılımcıların 72 cevabından 40'ı olumlu duygularla ilgilidir. Buna göre çizgi romanın çocukların duygu dünyasında olumlu bir iz bıraktığı söylenebilir. “Yeni bir evrende, macerada gibi hissediyorum”, “Hayal gücü” ve “Kendimi bu dünyadan soyutlamamı sağlıyor” cevapları ise toplamda 14 kez yazılarak çizgi romanın anlatım dilinin hayal gücünü besleyen bir unsur olduğuna işaret etmektedir. 5 katılımcı ise çizgi romanla özdeşleştiğini belirterek, çizgi roman kültürünün çocuk ve gençlerin kimlik inşasındaki yerine dikkat çekmektedir.

4.2.1.17. Çizgi Romanın Kazandırdığı İlgi Alanlarına İlişkin Bulgular

Katılımcıların çizgi romanın kendilerine kazandırdığını düşündüğü edimler tabloda gösterildiği gibidir.

Tablo 27

“Çizgi Roman Okumak Sana Başka İlgi Alanları Da Kazandırdı Mı?” Sorusuna Verilen Cevaplara İlişkin Veriler

Çizgi roman okumanın kazanımları	f
Çizim yapmak	47
Yeni ülkeleri ve kültürlerini araştırmak	18
Çizgi roman çizmeye çalışmak	3
Okuma alışkanlığımı arttırdı	3
Anime izlemek	2
Japonca öğrenmek	1
Toplam	74

74 cevaptan 47'si çizim yapmaktır. 3 katılımcı “çizgi roman çizmek” yanıtını vererek diğer sorularda da görülen çizgi roman okurlarının çizim ile olan ilişkisinin kuvvetli olduğu fikrini desteklemiştir. 18 öğrenci çizgi romanların bahsettiği ülke ve kültürleri araştırmaya başladıklarını söylemiştir. Bu ülkeler Japonya, Kore, İngiltere'dir. Kültürel alanda ise Yunan mitolojisi ilgi kaynağı olmuştur. 1 katılımcı Japonca öğrenmeye başladığını ifade etmiştir. 2 katılımcı anime izlediklerini belirterek Otaku kültürü içindeki anime ve manga birlikteliğini hatırlatmıştır. 3 katılımcı ise okuma alışkanlığının geliştiğini belirtmiştir.

4.2.1.18. Animesi veya Filmi İzlenen Çizgi Romanlara İlişkin Bulgular

Katılımcıların okudukları çizgi romanlardan uyarlanan filmleri izleme durumlarına Tablo 28'de yer verilmiştir:

Tablo 28

Çizgi Roman Okurlarının, Eserinin Animesini ya da Filmini İzlemelerine İlişkin Veriler

Çizgi romanlardan uyarlanan filmlerin izlenme durumu	f	%
Evet	62	54,9
Hayır	39	34,5
Hayır ama izlemek istiyorum	12	10,6
Toplam	113	100

Katılımcıların cevaplarına göre çizgi roman okurlarının %54,9'u eserlerin video formatını izlediğini, %10,6'sı izlemek istediğini, %34,5'i ise izlemediğini belirtmiştir. Bu verilere göre kayda değer bir bölüm anime ve film uyarlamalarını izlemese bile çok büyük bir kısmın izlediğini göstermektedir. İzlenen filmlerle ilgili bilgiler aşağıdaki tabloda yer almaktadır:

Tablo 29

İzlenen Çizgi Roman Uyarlamalarının Listesi

Uyarlama ismi	f	Uyarlama ismi	f
İblis Keser	10	One Piece	6
Spider-man	6	My Hero Academia	5
Naruto	5	One Punch Man	4
Death Note	4	True Beauty	4
Kral Şakir	4	Marvel Sinematik Evreni	3
Blue Lock	3	Jujutsu Kaisen	3
Haikyu!	3	Spy x Family	2
Attack on Titan	2	Tokyo Revengers	2
Vadedilmiş Yokyer	2	Pokemon	2
Beyblade	1	Tsubasa	1
My Neighbor Tototo	1	Avatar	1
Bleach	1	Oshi No Ko	1
Kuroko'nun Basketbolu	1	Nana	1
Rafadan Tayfa	1	Teen Titans Go	
Harry Potter	1	Berserk	1
Villand Saga	1	Kara Kahya	1
Tokyo Ghoull	1	Bungo Stray Dogs	1
Hunter X Hunter	1	Victory Kickoff	1
Galaksinin Koruyucuları	1	Wolverine	1
The Incredible Hulk	1	A Silent Voice	1
Your Name	1	I Want To Eat Your Pancreas	1

Katılımcılara sorulan “Okuduğun çizgi romanların varsa animelerini, filmlerini izliyor musun?” sorusuna “Evet” yanıtını verenlerden en çok izledikleri uyarlamaları yazmaları da istenmiştir. Bu yanıtlara göre oluşturulan tabloya göre okunan çizgi romanlar ile izlenen çizgi roman uyarlamaları arasında ilişki vardır.

İki kategoride de en çok tercih edilen eser aynıdır: *İblis Keser*. Kategorilerdeki ilk 5 eser karşılaştırıldığında sonuç şu şekilde yorumlanabilir: *Spider-man* eserinin çizgi romanının daha popüler, *One Piece* eserinin ise izleme ortamında daha popüler olduğu gözükmemektedir. Okuma sıralamasında üçüncü olan *Death Note* izleme sırasında yedinciliğe; dördüncü olan *Naruto* ise beşinciliğe gerilemektedir. Anime olarak çok izlenerek dördüncü sırada bulunan *My Hero Academia*'nın çizgi roman formatında tercih edilme sırası ise sekizdir.

Cevaplara göre hem okunan hem izlenen eser 29, sadece okunan eser 47, sadece izlenen eser sayısı ise 13 olarak belirlenmiştir.

Tablo 30

Çizgi Roman Uyarlamalarını İzlemek İsteyenlerin, İzlememe Sebepleri Hakkındaki Veriler

Çizgi roman uyarlamalarının izlenememesinin nedenleri	f
Ailem izin vermiyor.	2
MCU, DCEU gibi serilerin bozması	1
Hiçbir platformda bulunmaması	1
İlgimi çekmiyor	1
Vakit bulamıyorum	5
LGS sınavına hazırlandığım için	2
Toplam	12

Katılımcılara sorulan “Okuduğun çizgi romanların varsa animelerini, filmlerini izliyor musun?” sorusuna “Hayır ama izlemek istiyorum.” yanıtını verenlere bugüne kadar izlememe sebebi sorulduğunda yukarıdaki yanıtları vermişlerdir. Bu 12 yanıtın en çok tekrar edeni 5 kez “vakit bulamama” olmuştur. 2 katılımcı LGS sınavına hazırlandığını belirtmiştir, bu cevap da aslında zaman yönetimi ile ilgilidir. O yüzden 12 yanıtın 7’sinin zaman kısıtlılığından kaynaklı olduğu görülmüştür. 2 katılımcı, ailelerinin izin vermediğini; 1’i de yayın platformlarında bulamadığını söyleyerek izlemek istedikleri hâlde bunu yapamadıklarını belirtmişlerdir.

4.2.1.19. Çizgi Roman Okuma Alışkanlığının Farklı Tüketim Malzemeleri Satın Alınmasına Sebep Olup Olmadığına İlişkin Bulgular

Katılımcılara yöneltilen “Okuduğun çizgi romanlar ile ilgili olan tişörtler, elbiseler, takılar vb. ilgini çekiyor mu? Hayatında onunla ilgili bir materyal olsun istiyor musun?” sorusuna verilen yanıtlardan ulaşılan bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 31

Çizgi Roman Okurlarının, Farklı Ürünleri Satın Alma İsteklerine İlişkin Veriler

Çizgi romandan üretilen eşyaları satın alma durumu	f
Evet ilgimi çekiyor. Bazı ürünleri satın aldım, kullanıyorum.	42
Hayır.	37
Evet ilgimi çekiyor ama pahalı olduğu için satın almıyorum.	11
Diğer	8
Evet ilgimi çekiyor ama ailem kızdığı için satın almıyorum.	6
Evet ilgimi çekiyor ama arkadaşlarım dalga geçer diye almıyorum.	3
Toplam	107

107 cevaba göre 37 katılımcılar okudukları ile ilgili bir ürün satın almayı düşünmemektedir. 42 katılımcı herhangi bir ürün satın almış, 32’si satın almak istemesine rağmen çeşitli sebeplerden satın almamıştır. “Diğer” cevabı veren 8 katılımcının açıklamaları incelendiğinde 1’inin eşyaları nereden satın alacağını bilmediği, 3’ünün daha sonra alacağı, 2’sinin aradığı ürünü bulamadığı, 1’inin ise kendi eşyasını yaptığı bulgusuna ulaşılmıştır.

4.2.1.20. Okunan Çizgi Romanlar İlgili Sosyal Medya Hesaplarını Takip Etme Durumuna İlişkin Bulgular

Çizgi roman kültürünün sadece basılı eserleri okumakla sınırlı kalmadığı ve bir topluluk kültürü oluşturduğu daha önce belirtilmişti. Bu topluluk günümüzde sadece yüz yüze ve fiziksel olarak değil çevrimiçi ortamlarda ve

sosyal medya üzerinden de etkileşime geçerek büyümektedir. Çocuklar; yeni yayınları takip etmek, film veya dizi haberlerini öğrenmek, karakter ve eser analizlerini, hayran teorilerini araştırmak; çizimler yapmak ve paylaşmak, cosplay ve fanart çalışmalarına katılmak; fuar, etkinlik gibi organizasyonlardan haber olmak ve yorum inceleyip tartışmalara katılmak gibi sebeplerden çevrimiçi araçları kullanabilmekte, sosyal medya hesaplarını takip edebilmektedir. Bu bağlamda sorulan soruya verilen cevaplar Tablo 33'te gösterilmiştir.

Tablo 32

Okunan Çizgi Romanlar veya Onlarla İlgili Diğer Şeyler Hakkında Sosyal Medyada Takip Etme Alışkanlığına İlişkin Veriler

Sosyal medyada çizgi roman takip etme durumu	f	%
Evet	44	40,4
Hayır	65	59,6
Toplam	109	100

Bu cevaplara göre çizgi romanlarla ilgili sosyal medya hesaplarını takip etme oranı %40,4 olarak tespit edilmiştir. Buradan yola çıkarak öğrencilerin çocuğunun sosyal medyada çizgi romanlar hakkında bir hesabı veya içeriği takip etmediği görülmüştür.

4.3. Çizgi Romanların Çocuk Edebiyatının Temel İlkelerine Göre İncelenmesine İlişkin Bulgular

Bu bölümde katılımcıların okudukları çizgi romanlar arasından sıklık bakımından ilk sıralarda yer alan üç tanesinin çocuk edebiyatı eserlerinin taşıması gereken iç ve dış yapı özellikleri açısından incelenmesiyle elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

4.3.1. İblis Keser

İblis Keser; orijinal Japonca adıyla Kimetsu no Yaiba, İngilizce olarak dünya çapında bilinen adıyla Demon Slayer, 2016 yılında Weekly Shonen Jump dergisinde yayımlanmaya başlamıştır. 2020 yılında yirmi üç cilt ile tamamlanarak

günümüzdeki en meşhur mangalardan biri olmuştur. Çalışmamızda ilk iki cilt incelenmiştir. 2019 yılında animesi başlamış ve üç sezon sürmüştür. Şu ana kadar üç filmi çekilmiştir ve yeni filmler için yapım süreçleri devam etmektedir (Reider, 2019). Yazarı ve çizeri Koyoharu Gotouge'dir. Çalışma kapsamında serinin ilk iki cildi incelenmiştir.

4.3.1.1. İblis Keser'in Dış Yapı Özellikleri

4.3.1.1.1. Boyut

Bu manga serisinin boyutu 18x11,5 cm'dir. Okuması kolay, ele sığabilen, küçük bir boyuttadır.

4.3.1.1.2. Kâğıt

Kitap için seçilen kâğıdın cinsi 2. hamurdur. Kolay çevrilebilen ancak ince, kolay yırtılabilen, uzun ömürlü olmayan bir kâğıt kullanılmıştır.

4.3.1.1.3. Kapak ve Cilt

Eser, şömizli bir cilt ile basılmıştır. Şömizde siyah tonlar hakimdir. Eserin adı ve orijinal Japonca ismi ile manganın cilt numarası belirgin bir şekilde sol bölümde verilmişken yazar ve çizerin ismi de sol altta verilmiştir. Kapağın sağında oluşan boşlukta da görsel bulunmaktadır. Görselde ana karakter, kılıcını kardeşini koruduğunu belli eden bir şekilde çekmiş görünmektedir. Kapak, eserin ana temalarından olan koruma ve mücadeleyi, kahramanın duruşuyla yansıtmaktadır. Canlı renkler manganın çizim tarzını yansıtmak için kullanılmıştır. Şömizin arka kapağında sade bir tasarımla çiçeklere yer verilmiş ve eserin içeriği hakkında bir tanıtım yazısı eklenmiştir. Manganın kapağında ise şömize tezat oluşturacak şekilde ana karakter ile kardeşi mutlu bir şekilde sarılırken görünmektedir ve renk olarak siyah ve beyaz tercih edilmiştir. Arka kapakta sade bir tasarım ile karakterin sembollerinden olan küpesi yer almaktadır.

İkinci cilt de ise benzer bir kompozisyon kullanılmıştır. Bu kez iki düşman karakter şömiz kapağına koyularak içerik yansıtılmıştır. Kitabın kapağında yine siyah beyaz çizim kullanılmış, ana iki kadın karakter çizilmiştir. Arka kapakta yine

ilk kapağa uygun şekilde sade ağaç tasarımı sürdürülmüştür. Bu kez tasarım olarak düşman karakterlerden birine ait olan eser içinde dramatik bir etkisi olan temariler kullanılmıştır.

Görsel 1

İblis Keser'in Birinci Cildinin Kapağı



Kapak tasarımı konuyu yansıtmaktadır ve dikkat çekicidir. Ciltler arasındaki tasarımlarda uyum sağlanmıştır. Bu açıdan kapak seçimi çocuk edebiyatı ölçütlerine uygundur.

4.3.1.1.4. Sayfa Düzeni

Mangalar, alışılanın aksine en arka sayfadan öne doğru, sağdan sola okunur. Bu nedenle ön kapak açıldığında okur yanlış sayfadan başladığı konusunda uyarılır, sayfa düzeni ve okuma sırası hakkında bilgi verilir.

Sayfalar birbirinden farklı şekillerde meydana gelmiştir, paneller arasında bir düzen bulunmamaktadır. Bu düzen, mangalar için olağandır. Paneller

arasındaki oluklar okumayı kolaylaştırmak için belirgin olsa da bolca aksiyon sahnesi bulunmaktadır. Bu çizimlerde panel boyutlarının çeşitlendiği ve olukların kullanılmadığı bölümler bulunmaktadır.

Görsel 2

Uyarı Sayfası



Bölüm sonlarında Taişou söylentileri denilen notlar, eskizler, alternatif tasarımlar, şehre özel tasarımlar, yazardan mesajlar gibi notlar bulunmaktadır. İkinci cildin başında karakter tanıtımı sayfası bulunmaktadır. Bu sayfalarda tüm karakterler kısaca hatırlatılır.

4.3.1.1.5. Harfler

Harfler, okunması kolay olacak şekilde 16 puntoda kullanılmıştır. Manga ve çizgi romanların geneli gibi bu eserde de tamamen büyük harfler kullanılmıştır. Sadece mektup ve günlük gibi hikâye içindeki yazıların ifade edilmesinde küçük harfler de kullanılmıştır. Ses efektlerinde hem Türkçe harfler hem de Japon alfabesi beraber kullanılmıştır. Ünlem cümleleri kalın ve büyük puntolarla yazılmıştır.

İblislerin konuşmaları ise değişikliği belirtmek için farklı, daha korkutucu bir yazı karakteri kullanılmıştır.

Görsel 3

Ünlem ve Farklı Alfabelerin Kullanımı



4.3.1.2. İblis Keser'in İç Yapı Özellikleri

4.3.1.2.1.Konu

İblis Keser'in olay akışı, kömürcülük yapan Tanjirou Kamado'nun şehirden eve döndüğünde ailesinin iblisler tarafından katledilmiş olduğunu görmesiyle başlar. Hayatta kalan tek kişi kız kardeşi Nezuko da iblise dönüşmüştür. İblis, Tanjirou'ya da saldırmıştır ama bir iblis yok edicisi gelip onları kurtarır. Nezuko da şeytana dönüştüğü için onu da öldürmeye teşebbüs eder ama Tanjirou kendi canı pahasına karşı koymaya çalışır. Bununla birlikte kardeşini kurtarmaya gücü yetmez. Onu tekrar insan yapacağını söyler. Tanjirou, fedakarlığından etkilenen iblis avcısı tarafından Sakonji Urokodaki'nin yanına gönderilir.

Urokodaki ile karşılaştıklarında önce Tanjirou'yu aşağılar, sonra dağa gidip gelme testini geçerse öğrencisi olarak almayı kabul eder. Testi geçen Tanjirou, İblis Avcısı Birliğine katılmak için eğitimlere başlar. Bu birlik hakkındaki bilgiler

günlük üzerinden aktarılır. Bu sırada Nezuko altı aydan uzun bir süre boyunca uyumaktadır.

Tanjirou bir yıl kadar eğitimine devam eder ve son kaya kesme sınavına hazırlanır. Bu süreçte karşısına tilki maskeli iki kişi çıkar; bunlardan Sabito, Tanjirou'yu adam olmamakla suçlayarak sürekli cinsiyetçi bir şekilde azarlar. Yarım yıllık çabalarının ardından Tanjirou, Sabito'yu yenerek kayayı kırmayı başarır. Ustası ona bir niçirin kılıcı ve koruyucu maske verirken Nezuko hâlâ uykudadır. Tanjirou; sınav sırasında Sabito ve Makomo ile karşılaştığını söylese de Urokodaki, bu iki çocuğun aslında öldüğünü bilmektedir ve Tanjirou'nun onlarla nasıl konuştuğuna şaşırır. Sonrasında Tanjirou, İblis Avcıları Birliğine katılmak için Fujikasane Dağı'ndaki final sınavına girer. Burada yedi gün hayatta kalması gerekmektedir. Dağda elliden fazla kişiyi yemiş bir iblisle karşılaşır. İblisler yedikleri insan miktarında güçlenmektedir. Bu iblis, Urokodaki tarafından hapsedildiği için onun öğrencilerine düşmanlık beslemektedir. Sabito ve Makomo'yu da o öldürmüştür. İlk kitap burada doruk noktasında biter.

İkinci kitap birincinin bittiği andan başlar. Tanjirou, mutasyona uğramış iblisi yok eder ve sınavı başarıyla tamamlayarak birliğe katılmaya hak kazanır. Birliğe katıldıktan sonra Urokodaki ve Nezuko'nun yanına döner. Bir süre sonra renk değiştiren katanası ve özel haberci kargası gelir, ilk görevini bildirir. Görevinde Kan İblis Sanatı kullanan bir iblisi açık noktaları gösteren iplikleri hissetme yeteneği sayesinde yener ve Muzan Kibutsuji hakkında bilgi edinmeye çalışır. Muzan, ilk iblistir ve insanları iblise dönüştürebilen tek kişidir. Tanjirou, Nezuko'yu insanlığa geri döndürmek için Muzan'ı bulmak zorundadır.

Güneş ışığı iblisler için ölümcüldür. Bu sebeple Tanjirou, Nezuko'yu taşımak için bir kutu yapar ve onu gündüzleri sırtında taşır. Nezuko'nun diğer şeytanların aksine insan yiyerek değil uyuyarak güç kazandığını düşünürler. İkinci görevinde Tokyo Asukasa'ya giden Tanjirou, Muzan'ı bulur ancak Muzan insan kılığında yaşamaktadır. Ve yanında ailesi vardır. Muzan karışıklık çıkartmak için aniden birini şeytana dönüştürür ve kargaşada kaçır. Tanjirou

kendini kurtarmaya çalışan iblis Doktor Tamayo ve onun yardımcısı Yuşirou ile karşılaşır.

Doktor Tamayo, iblis doğasını ve kan arzusunu kontrol edebilen biridir. Nezuko'yu insan yapabileceğini düşünmektedir ancak bunun için Kibutsuji'nin en güçlü hizmetkârları olan On İki İblis Ayı'nın kanına ihtiyaç olduğunu söyler. Bu sırada, On İki İblis Ayı'ndan iki kişinin saldırısına uğrarlar ve Tanjirou, Yuşirou'nun görüş alanını onunla paylaşması ile temari saldırılarının rotasını oklarla görebilmeye başlar ve bu sayede düşmanın yerini tespit edip onu öldürür.

İblis Keser'in konusu, güçlü ve kararlı bir gencin kardeşini iblis denilen kötü güçlerin etkisinden kurtarmaya çalışmasıdır. Seri, kahramanın yolculuğunu resmetmektedir. Bu tür anlatıların temelinde tekrar eden bir yapı vardır. Bir şablon olarak da değerlendirilebilecek yapı, kahramanın yola çıkışı ile başlar, güçlenme ve dönüş aşamaları ile devam eder (Campbell, 2017). Bu eserde kahraman Tanjirou; kardeşini insana dönüştürmek için yola çıkar, ustası Urokodaki'den eğitim alıp İblis Avcısı Birliği'ne katılmak için sınavlardan geçerek güçlenir, tek tek düşmanlarını yenip ödülleri alarak gelişimini sürdürür.

Seri, Japon kültürünü güçlü şekilde yansıttığı için Jung'un geliştirdiği ve kolektif bilinçdışının eserlerde çözümlenmesinde rastlanılan bir kavram olan arketipten de (Yeşildal, 2018) konu başlığı altında söz edilebilir. Arketip, insanlığın anlatılarında var olan evrensel semboller, imgeler ve karakter yapılarıdır; bir yer, kişi veya durumu simgelerler. Tanjirou'nun iç dünyasında sürekli kırılğan, üzgün, ailesinin kaybını yaşayan bir genç olmasına rağmen dışarıya karşı cesur ve savaşçı gözükmesi persona (maske) arketipinin yansımasıdır. İnsanın içinde bulunduğu duruma göre davranışını gösteren (Uğurlu, 2022) bu imgeye örnek olarak Tanjirou, düşmanlarına acıya da onlarla savaşır. Anima ve animus arketiplerine de eserden örnekler verilebilmektedir. Anima erkeklerin dişil, animus ise kadındaki eril taraflarına işaret eder (Oğuz, 2004). Tanjirou'nun animası kendini şefkat, merhamet ve duygusallık ile; Nezuko'nun animusu da koruyuculuk ve fiziksel güç ile kendini göstermektedir. Yaşlı bilge arketipi kahramana destek olan, rehberlik eden, bilgeliğini aktaran bir rol model görevi üstlenen figürdür. Büyücü,

hekim, öğretmen, rahip, profesör, büyükbaba veya otorite sahibi bir kişi olarak görünebilir (Jung, 2017, s. 96). İblis Keser serisinde bu figürün ilk örneği Sakonji Urokodaki'dir. Tanjirou'nun ilk eğitmeni olarak kişisel gelişimine destek olmuştur. Hilebaz arketipi düşük karakter özellikleri gösteren bir gölge figürüdür. Şekil değiştirme, hayvansallık, tehlikeli oyunlar kurma, entrika ve hile sahibi olma benzeri özelliklerine sahip bir antikahramandır (Batar, 2023). Eserde hilebaz arketipini Muzan Kibutsuji, On İki İblis Ayı ve iblisler karşılar.

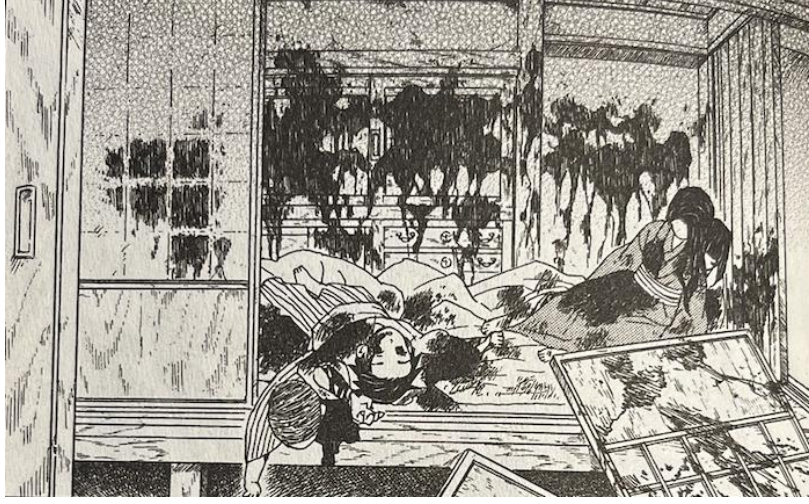
Eserde çeşitli çatışma türlerine rastlanmaktadır. Karakterler arasında kişi-kişi çatışmaları görülmektedir. Buna Tanjirou'nun Muzan ile olan intikam savaşı örnek gösterilebilir. Tanjirou intikamı peşinde koşan, iyiliğin yanında olan savaşçı konumundayken Muzan kötülüğün sembolüdür. Hikâyenin ana çatışması bu kahraman-antikahraman arasındadır.

Kişi-doğa çatışması Tanjirou'nun eğitimi ve sınavları esnasında görülmektedir. Tanjirou; Urokodaki'nin eğitimlerinde de Fijukasane Dağı'ndaki finallerde de sarp kayalıklar, taşlar, ormanlar, soğuk ve vahşi doğa gibi doğanın güçlerine karşı mücadele etmektedir. Düşman tarafındaki iblislerin güneş ışığına çıkamaması da doğa çatışmasının bir örneğidir.

Kişi-toplum çatışması bağlamında karşılaşılan ilk mücadele İblis Avcısı Tomioka'nın iblise dönüştüğü için Nezuko'yu öldürmeye çalışmasıdır. İblis Avcısı Birliği kuralları gereği onu öldürülmesi gerekse de Nezuko diğer iblisler gibi değildir; Tanjirou'nun çabaları ile ölümden kurtulur. İblis Avcıları'nın bir diğer toplum çatışması da insanlara karşıdır. Çünkü onlar insanlar için iblislerle savaşmalarına karşın insanların bundan haberi yoktur. İblislerin varlığı bilinmemektedir. Muzan'ın iblisleri yaratması da insanlığa karşı bir savaş başlattığı için Muzan'ın toplumla çatışmasıdır.

Görsel 4

Tanjirou'nun Ailesinin Katledilmesi



En önemli çatışma ise Tanjirou'nun karakter gelişiminde temele oturan onun merhameti ile intikamı arasında kaldığı içsel çatışmasıdır. Bu, kişinin kendi ile olan çatışmasının kitaptaki en belirgin örneğidir. Tanjirou, iblisler eskiden insan olduğu için onlara karşı merhamet besler ancak ailesini ve diğer insanları öldürdükleri için de onlardan intikam almak ve savaşmak niyetindedir. Nezuko'da içindeki insan yemek isteyen iblis ile çatışma içindedir.

Eserde kişilerin fiziksel gelişimleri için doğa ve diğer kişilerle; kişisel gelişimleri için kendileriyle, sosyal düzeni sağlamak için de toplum ile çatışmaları görülmektedir. Bunlar çocukların anlayabileceği açıklıktadır. Ancak bazı iblis avcılarının güce sahip olma ve onu kullanma yorumlamaları çocuklar için olumsuz örnekler oluşturabilecek düzeydedir. Güç sahibi olanın zayıfı esmesinin normalleştirilmesi, gücü baskı aracı olarak kullanmanın doğal gösterilmesi, kan ve şiddetin abartılması, öfke ve nefretin gücü ispat için güzellenmesi çocuklar için uygun olmayan unsurlardır.

Çatışmalarda ve hikâyede merak unsuru çok kuvvetli şekilde kullanılmıştır. Bölümler merakın zirve yaptığı noktalarda bitirilerek sürükleyicilik sağlanmıştır. Olay örgüsü çocukların ilgi ve isteğini uyandıracak şekilde kurgulanmıştır.

Olay akışında rastlantısallığın fazla olması eserin inandırıcılığını zedelemektedir. Tanjirou'nun rakiplerini yenmesi için onların açıklarını işaret eden bir iplik görmesi, kokulardan şeytanları ve insanları tespit edebilmesi, yeni karakterlerin ve Nezuko'nun tam da zor zamanlarda yardıma gelmesi, aranan Muzan'ın hemen bulunması gibi temeli sağlam olmayan unsurlarla olayların çözülmesi rastlantısallığı rahatsız edici kılmaktadır.

Olaylar çocukların gülmesinin, sevinmesinin yolunu açmadığı için onlarda olumlu duyguların uyanacağını düşünmek mümkün görünmemektedir. Şiddetin ölçülü kullanılması ve sorun çözme aracı olarak anlaşılmayacak şekilde kullanılması çocuk edebiyatına aykırı değildir (Neydim, 2022, s. 26; Sever, 2013, s. 35) ancak bu eserde şiddet abartılı şekilde kullanılmaktadır. Sorunların çözümünde zihnin değil kılıcın gücünün kullanılması çocuklar için olumsuz bir içerik yaratmaktadır.

4.3.1.2.2. İzlek

İblis Keser serisinde kayıp yaşama ve intikam alma temaları ağır basmaktadır. Ana karakterin gelişimi intikamını almak için çok çalışması ve güçlenerek gelişmesi azim ve kendini gerçekleştirme temasına uygundur. Tanjirou'nun; kardeşini kurtarmaya çalışması ve kayıplarının yasını tutması aile temasının, iblisler eskiden insan olduğu için onları öldürürken bile onlara acıması merhamet temasının, İblis Avcıları'nın eğitim ve güçlerini kişisel çıkar için değil de sadece iblislerle mücadele için kullanmaları sorumluluk temasının işlendiğini gösterir.

Eser sadece aksiyon sahneleri ve yarattığı atmosferin başarı ile değil aynı zamanda işlediği temaların derinliği ile de dikkat çekmektedir. Aile bağları, azim, sorumluluk gibi olumlu temalar çocuk gelişimi için uygunken intikam temasının işlenmesindeki aşırı şiddet kullanımı, kan ve vahşetin abartılarak gösterilmesi çocuklara uygun değildir.

4.3.1.2.3. Karakterler

Serideki ana karakter Tanjirou Kamado'dur. Tanjirou ve yan karakterlerin özelliklerine aşağıda yer verilmiştir:

Tanjirou Kamado: Motivasyonu kız kardeşini kurtarıp ailesinin intikamını almaya çalışmak olan ana karakterdir. İblislerin kokusunu alabilir, rakiplerinin zayıf noktalarını görebilir.

Nezuko Kamado: Tanjirou'nun iblis saldırısı sonucunda bir iblise dönüşen kız kardeşidir. Diğer iblislerin aksine insanlara saldırmak yerine kardeşini korur.

Takeo, Şigaru, Rokuta Kamado: Tanjirou'nun iblis saldırısında ölen kardeşleridir.

Giyuu Tomioka: İblis Avcısı Birliği üyesidir. Tanjirou'yu Sakonji'ye yönlendiren kişidir.

Sakonji Urocodaki: İblis Avcısı Birliğinde eğitmendir. Tanjirou'yu da eğitmiştir.

Makomo ve Sabito: Urocodaki'nin eski öğrencileridir. Tanjirou'ya eğitimi sırasında yardım etmişlerdir.

Muzan Kibutsaji: Tanjirou'nun baş düşmanı ve iblislerin atasıdır.

Tamayo: Muzan tarafından iblise dönüştürülmüş bir doktordur. Nezuko için bir ilaç yapabileceğini düşünmektedir.

Yuşirou: Tamayo'nun yardımcısı ve öğrencisidir.

İblisler: Akşamları gözüken, insan eti yiyerek beslenen düşman karakterlerdir. Çok güçlüdürler, hızlı iyileşebilirler, doğüstü yeteneklere sahip olanları da vardır. Güneş ışığına maruz kaldıklarında veya özel kılıçlar ile boyunları kesildiğinde ölürler.

İblis Avcısı Birliği: Yüzlerce üyesi bulunan, gayriresmî bir örgüttür. İblis avlayan insanlardan oluşur.

On İki İblis Ayı: Muzan Kibutsuji'nin emrindeki en güçlü iblislerdir.

Ana karakter Tanjirou, yaşadığı kayıplardan ve kardeşini kurtarma görevine çıkmasından sonra eğitimine başlar. Bu eğitimler, sınavlar ve ondan sonraki mücadeleler boyunca sürekli gelişerek karakterini başladığı noktadan daha ileriye taşır. Bu sebeple devingen bir karakterdir. Karakter gelişimi davranış ve eylemlerle geliştirilmiştir.

Çocuklar yapıtlardaki karakterlerle bağ kurmaya yatkındır. Tanjirou'nun devingen ve kuvvetli özellikleri onu öykünmeye müsait kılar. Nezuko karakteri de güçlü özellikleriyle kız çocukları tarafından özdeşim kurulmasına imkân verir.

4.3.1.2.4. Dil ve Anlatım

Tanjirou'nun iç monologları ve karşılıklı diyaloglar ile doğrudan bir anlatım tercih edilmiştir. Çizgi romanlar detaylı betimlemelerin ve açıklamaların yazıyla yapılmasına çok uygun değildir. Bunu çizgi ile yapmaları gereklidir. İblis Keser eseri de bu bağlamda hikâye anlatımını konuşmalar üzerinden, genelde geri dönüşlerden destek alan karelerle ilerleten basit bir anlatıma sahiptir.

Ses efektlerinin Japonca olması ve Japon kültürüne ait öğelere yer verilmesi Türkçe duyarlılığın geliştirilmesini zorlaştırmaktadır. Kesik ve kısa cümlelerin yoğun kullanımı, anlatılmak istenenlerin çizgilerle verilmeye çalışılması dil gelişimi için olumsuz örneklerdir. Tamamen büyük harflerin kullanılması da dil kurallarının öğretilmesinde hatalara yol açabilmektedir. Türkçede heyecan ve ünlem bildiren cümlelerde ünlem işareti kullanılmaktadır ancak eserde iki, üç ünlem işaretinin arka arkaya kullanıldığı olmuştur. Ünlem işaretinin sayısını arttırmak, duygu aktarımını güçlendirmek için tercih edilmiş olsa da Türkçe kurallarını uygun değildir. Bu kullanımlar, çocukların noktalama işaretlerini yanlış öğrenmelerine sebep olmaktadır. Yazım ve noktalama kurallarında hatalar olduğu görülmektedir.

Görsel 5

Dövüş Sahnesi



Eserde söz varlığını geliştirebilecek atasözü, deyim, özdeyiş gibi unsurlar nadiren görülmektedir. Su nefesi, İblis Kan Sanatı, On İki İblis Ayı gibi çocukların kelime hazinesi gelişimine doğrudan katkı sunmayacak terimler sıkça kullanılmıştır. Eser; Türkçenin söz varlığına, çocukların kavramsal gelişimine, kelime dağarcığının kuvvetlendirilmesine yeteri kadar katkı yapamadığı için dil ve anlatım yönünden zayıftır.

4.3.1.2.5. İleti

İblis Keser; aile için mücadeleyi desteklemesi, sorumluluk ve azmi övmesi, merhamet duygusunu öne çıkarması bağlamında olumlu iletilere sahiptir. Ancak iblislerle savaşta aşırı şiddet, kafa koparmalar, vahşi dövüşler çocuk edebiyatı için temel bir ölçüt olan şiddetten kaçınma anlayışına uygun olmayan iletileri doğurmaktadır. İntikam almak için şiddeti çözüm olarak sunması yanlış bir iletidir. İblis tasvirleri, deforme olmuş beden resimleri, ölüm sahnelerinin groteskliği ve vahşi yaratıklar çocuklar için travmatik unsurlardır. Ana karakter

ahlaki olarak güçlü bir konumda olsa da kahramanlık algısının sadece fiziksel güç ve düşmanlarını öldürmek üzerinden oluşturulması sorunlu bir bağdaştırmadır.

4.3.1.2.6. Çevre

Olayların geçtiği mekânlar genelde kırsal alandır. Tanjirou'nun köyü, Fujikasane Dağı, Tokyo Asakusa hikâyesinin geçtiği yerlerdir. Hikâye Taişou döneminde geçmektedir.

Eserdeki ana karakter Tanjirou, hem fiziksel ve sosyal çevresiyle hem de psikolojik dış etmenlerle ilişki hâlinindedir. Tanjirou'nun yaşadığı köy, Sagiri Dağı'ndaki eğitimi, Fujikasane Dağı'ndaki final sınavı ve de dövüşleri sırasında su nefesi, su çarkı gibi teknikleri kullanması fiziksel çevreyle etkileşimine örnek olarak verilebilir. Tanjirou'nun yardımcı karakterlerle kurduğu bağ, onlardan aldığı destek sosyal çevresi ile etkileşime girdiğinin göstergesidir.

Tanjirou olayların başında küçük bir köyde yaşayan, toplum tarafından sevilen bir kişiyken eğitimleri ve intikamı için toplumdan uzaklaşarak yalnız bir karaktere dönüşür. Nezuko'nun iblise dönüşmesiyle de toplumla arasına önlenemez bir mesafe girmiştir. Nezuko'nun durumu sebebiyle Tanjirou ile İblis Avcıları Birliği ve insan toplulukları arasında bir çatışmaya oluşmuştur.

4.3.1.2.7. Resim

Manga siyah beyaz olduğu için çizimlerde renk yerine kontrast kullanılmıştır. Aksiyon sahnelerinde koyu tonlar ve yoğun çizgiler görülmektedir. Sözsüz paneller sıkça kullanılmıştır. Bu panellerde özellikle fiziksel olarak zor durumda kalan karakterlerin yüzü farklı açılarla çizilerek gerçekçilik ve bakış açısı kazandırılmıştır. Karakter tasvirleri gerçekçidir. Arka plan çizimlerine ağırlık verilmemiştir. Genelde hareket ifade eden çizgiler, boşluk veya efektlerden oluşmaktadır. Bu sayede odak karakterde kalmıştır, çocuk okur için manga okumayı kolaylaştıran bir unsurdur.

Paneller tasvir ettikleri unsurlara göre ayrılabilir. Cohn'un (2013, s. 56) kategorileştirmesine göre bu eserde birden fazla aktif varlığı tasvir eden makro paneller ve tek bir varlığı tasvir eden mono paneller ağırlıklı olarak kullanılmıştır.

Tek bir varlıktan azını tasvir eden mikro, varlık tasvir etmeyen amorfik panellere çok rastlanılmamıştır. Eserin aksiyon ağırlıklı olması bunun en önemli sebebidir. Karakterler konuşurken genelde makro paneller, dövüşürken ise mikro paneller yoğunluktadır.

Çizgi romanda iletişimi sağlayan beş seçim vardır. Bunlar öge, çerçeve, görsel, metin, akış şeklinde sıralanmaktadır (McCloud, 2021, s. 10)

Öge seçimi: Eser genelde dinamik aksiyon sahneleri, duygusal sahneler ve vurgu belirten sahne seçimlerinden oluşmuştur. Aksiyon sahnelerinde kritik bir saldırı anı, zor duruma düşme anı gibi sahneler etkili biçimde çizilmiştir. Aksiyon içindeyken adım adım işlenmiştir. Tanjirou'nun ailesinin katledilmesi, Nezuko'nun iblise dönüşmesi, sınavlara hazırlık süreci gibi duygusal içeriği yüksek olan sahnelerde daha sakın çizimler kullanılmıştır. Bu sahnelerde, yakın planlar ile mimikler etkili biçimde kullanılmıştır. Vurgu sahneleri ise ani şok veya durumu yumuşatmaya yaratan komik sahneler ile okuru hazırlıksız yakalamayı hedeflemiştir.

Çerçeve seçimi: İblis Keser'de dinamik ve sinematografik çerçeveler bolca bulunmaktadır. Dövüş sahnelerinde Tanjirou'nun yüzü, gözleri ve kılıcına yakın plan çizimlerle dinamiklik katılmıştır. Bu sahnelerde ani yakın ve uzak mesafe çizimleri ile aksiyonun hızı arttırılmıştır. Büyük ve etkileyici panellere yer verilmiştir. Bazen etkiyi arttırmak için çift sayfa paneller kullanılmıştır. Standart dikdörtgen panellerin yanında farklı şekillerde sınırları olan, eğimli paneller de çizilmiştir. Mangada, panel boyutları çeşitli şekillerde kullanılmıştır. Büyük paneller ile aksiyon ve duygu yoğunluğu arttırılırken küçük panellerle hızlı bir tempo yakalanmıştır. Aksiyon sahnelerinde çizim panel sınırları kaldırılarak sahnenin taşması sağlanmıştır. Dramatik etkiyi güçlendirmek için yakın planlar, sessiz kareler, atmosferik detaylar sıkça kullanılmıştır. Önemli dövüş sahnelerinde tam sayfa çizimler de kullanılmıştır.

Görsel seçim: Gotouge'nin klasik çizim tarzı bazen abartılı mimiklerle yumuşatılmıştır. Nefes tekniklerinin kullanıldığı sahnelerde stilize efektler seçilmiştir. Arka plan genelde sade tutulmuşken yakın planda yüz, kılıç gibi

unsurların detayları aktarılmıştır. Yakın planlarda duygusal gelişim aktarılırken geniş planlar ile mekânın ve çevrenin tanıtımı yapılmıştır. Hız, hareket çizgileri ile hissettirilmiştir.

Metin seçimi: Ses ve aksiyon efektlerinin kullanımı manga okuma deneyimi zenginleştirecek şekilde etkileyici şekildedir. Her karakterin konuşma tarzı, kelime seçimi kendine özgüdür. İç monologlar ile özdeşleşme ve karakteri tanıma fırsatı verilmiştir.

Akış seçimi: Dövüş sahnelerinde akış kırılmış, paneller arasındaki düzensizlik daha belirgin hâle gelmiştir. Panel yerleşimi ve boyutları sayesinde ritim kontrol edilmiştir.

İblis Keser, genel olarak yüksek aksiyonlu sahneleri, ilgi çekici karakter tasarımları, sade görselleri ile çocukların ilgisini çekmektedir. Ancak içerdiği şiddetin boyutu, kesilen uzuvlar, kanlı sahneler, acı çeken iblisler, korkutucu anların resmedilmesi gibi unsurlar sebebiyle kullanılan görsel dil çocuklar için uygun bulunmamaktadır. Kullanılan bu yoğun şiddet çocuğu psikolojik olarak ve duygusal gelişimi açısından olumsuz etkileyebilir. Küçük yaş grupları için bu durum verilen tematik derinliği, karakter gelişimini fark etmeyi engellemektedir. Daha büyük yaş grupları için bireysel olgunluk düzeyi göz önünde bulundurularak ebeveyn denetiminde okumaları içeriği hakkında konuşmaları sağlanabilir.

4.3.2. The Amazing Spider-Man: Öze Dönüş

Örümcek Adam, 1962 yılında Stan Lee ve Steve Ditko'nun beraber yarattıkları bir Marvel süper kahramanıdır. Peter Parker adlı lise öğrencisinin radyoaktif bir örümcek tarafından ısırılarak insanüstü yetenekler kazanması, çıkış hikâyesidir. Günümüzde onlarca film, sayısı binleri geçmiş çizgi roman fasikülü, çocuk kitapları, video oyunları, lisanslı her çeşit ürünü ile dünya çapında en sevilen karakterlerden biridir (Doğru, 2020).

Örümcek Adam, 50 yılı aşkın süredir yayımlanan bir seri olduğu için hikâye sıralamasında ve numaralandırmasında karışıklıklar olabilmektedir. Günümüze

kadar farklı seriler ve isimler hâlinde farklı hikâyeleri anlatılmıştır. Bazı hikâyelerde yeni Örümcek Adamlar eklenmiş, paralel evrenlerle dünyası genişlemiştir. Aynı seri, farklı ciltlerde farklı hikâyeler anlatabilmektedir. Bu yüzden okuyucuların seriyi takip etmesi zorlaşmaktadır. Katılımcıların verdikleri cevaplardan da bu anlaşılmaktadır. Cevapların çoğu The Amazing Spider-Man olsa da bu karakterin hangi cildi, hangi serisi olduğu bahsedilmemektedir. Örümcek Adam'ın farklı serilerinden de cevaplar verilmiştir. Bu yüzden Örümcek Adam ile ilgili tüm cevaplar Örümcek Adam cevabı olarak kabul edilmiştir. En çok da The Amazing Spider-Man serisi cevap olarak verildiği için güncel olan seri Volume 5'in ilk cildi Öze Dönüş seçilmiştir. Klasik hikâyelerde Örümcek Adam Peter Parker bir lise öğrencisidir. Bu hikâyede ise örümcek adamlık yılları biraz ilerlemiştir ve genç yetişkin yaşları anlatılmaktadır.

Bu cildi Nick Spencer yazmış, Ryan Ottley ve Humberto Ramos çizmiştir. Çinilemesini Cliff Rathburn Victor Olazaba ve 13-20 sayfalarının arasını da Ryan Ottley yapmıştır. Renklendirme ise Laura Martin ve Edgar Delgado üstlenmiştir. Kaligrafi çalışmaları VC'den Joe Caramagna'ya aittir. Kapak çizeri Ryan Ottley ve Laura Martin'dir.

4.3.2.1. The Amazing Spider-Man: Öze Dönüş'ün Dış Yapı Özellikleri

4.3.2.1.1. Boyut

İncelenen cildin boyutu 24,5x16 cm'dir. Okuması mangalar veya kitap kadar kolay olmasa da çizgi romanın hikâye anlatım özelliklerine uygun bir boyuttadır.

4.3.2.1.2. Kâğıt

Kullanılan kâğıt kolay yırtılmayan, kalın, renkleri iyi yansıtan bir kalitededir.

4.3.2.1.3. Kapak ve Cilt

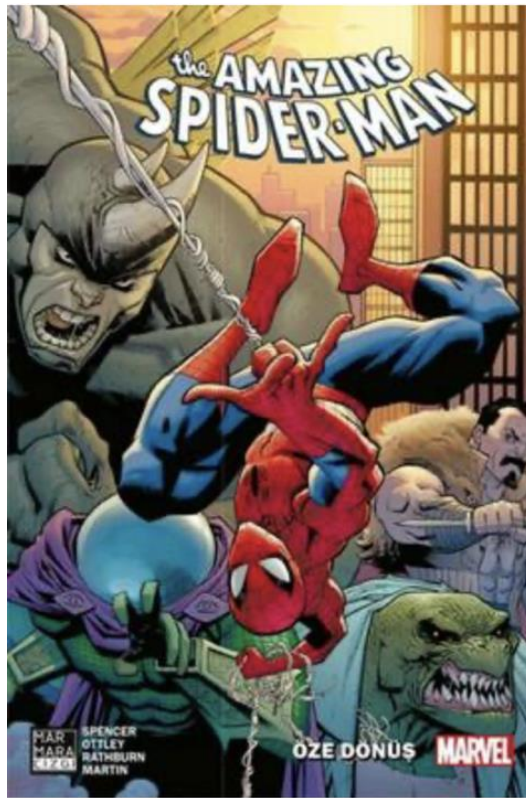
Kitabın kapağında dikkat çekici şekilde karakterlerin ve canlı renklerin kullanılmasıyla oluşan aksiyon dolu bir sahnenin tasviri vardır. Merkezde Örümcek Adam dinamik bir pozisyonda baş aşağı durmaktadır, etrafında ise

düşmanları sıralanmıştır. Arka planda da New York şehrinin gökdelenleri bulunmaktadır. Bu kapakla Örümcek Adam'ın kimlerle mücadele edeceği belli edilerek heyecan arttırılmıştır. Arka kapakta ise Örümcek Adam ve Peter Parker'ın birbirlerinin yakasına sarıldıkları bir görsel bulunmaktadır. Bu, merak unsurunu harekete geçirecek bir görseldir çünkü Örümcek Adam ve Peter Parker aynı kişidir. Ayrıca kısa bir tanıtım yazısı bulunmaktadır.

Kapak tasarımı konuyu yansıtmaktadır ve dikkat çekicidir. Ön ve arka kapak tasarımı birbirine uyumludur. Bu açıdan kapak seçimi çocuk edebiyatı ölçütlerine uygundur.

Görsel 6

The Amazing Spider-Man Öze Dönüş Cildinin Kapağı



4.3.2.1.4. Sayfa Düzeni

Sayfalar, çizgi roman yerleşimine uygun şekilde oluşturulmuştur. Panel yerleşiminde dikdörtgenler ve serbest paneller uyumlu şekilde kullanılmıştır. Aksiyon sahnelerinde büyük, eğimli ve keskin paneller varken konuşma sahnelerinde düzenli ve klasik paneller görülmektedir.

4.3.2.1.5. Harfler

Eserde tamamen büyük harfler kullanılmıştır. Vurgulanması istenilen kelimeler kalın şekilde belirtilmiştir. Ses efektlerinde, ünlem ve aksiyon ifadelerinde kalın ve büyük puntolar kullanıldığı olmuştur. Mizah unsurları genelde italik şekilde belirtilmiştir.

4.3.2.2. The Amazing Spider-Man: Öze Dönüş'ün İç Yapı Özellikleri

4.3.2.2.1.Konu

Öze Dönüş cildi; Peter Parker'ın zorlu hayatı, kahramanlık yaşamındaki ikilemleri ve esprili kişiliği ile Örümcek Adam'ın modern çizgi roman dönemindeki klasik ruhunu yansıtmaktadır. Olay anlatımı birden fazla açıdan ilerlemiş, farklı konular birleştirilmiştir. Ana konu olarak Peter Parker'ın yaşadığı mesleki sorunlar, MJ ile bir araya gelmesi, kişilik ayrımı ve gizemli düşmanı tarafından gözlemlenmesinden bahsedilebilir. Olay akışı şu şekildedir:

Kingpin'in (Wilson Fisk) New York Belediye Başkanı olması, Örümcek Adam'ın hayatını zorlaştırır. Peter Parker, Daily Bugle'da bilim editörü olarak çalışmaktadır ancak Cindy Lawton tarafından Otto Octavius'un tezinden intihal yapmakla suçlanınca işini kaybeder. Bunun ardından May yengesi ile tartışır.

Örümcek Adam bir uzaylı istilasısı sırasında kendini feda etmeyi göze alarak Mysterio'nun (Quentin Beck) oyununu bozar. Peter, yaşadığı tüm olaylardan sonra Mary Jane Watson ile barışır ve yeniden bir ilişkiye başlar. Durumunu değerlendiren üniversite heyeti Curt Connors'ın ona bir şans verdiğini söyler. Dr. Connors'ın, Kertenkele formunu kontrol ettiğini öğrenir. Connors, Peter'ın akademik kariyerini kurtarmak için ona ikinci bir şans sunar ve yeni projesi İzotop Genom Hızlandırıcısı'nı gösterir. Ancak Taskmaster ve Black Ant cihazı çalmak için üniversiteyi basar. Peter, kimliğini gizlemek zorunda kalırken arbede sırasında İzotop Genom Hızlandırıcısı, Peter ve Örümcek Adam'ı iki ayrı varlığa bölmüştür. Bu şekilde Örümcek Adam harekete geçer ve saldırıyı engeller.

Peter, süper güçleri olmadan normal bir hayat sürmeye uyum sağlamaya çalışır. Ancak Örümcek Adam'ın sorumluluk duygusu olmadan özgürce hareket

etmesi büyük bir tehdit oluşturur. Peter, Connors ile konuştuğunda bölünme sürecinin kişilik ve anıları da etkilediğini fark eder. Bu esnada, Örümcek Adam daha önce saldırıda engellediği Tri-Sentinel'i kişisel eğlence aracı olarak yeniden programlar ve büyük hasara yol açar. Peter, eski gücüne ve sorumluluklarına dönmesi gerektiğini anlar ancak Örümcek Adam, Ben amcayı bile hatırlayamayacak kadar değişmiştir. Eş zamanlı olarak Mendel Stromm da gözden düştüğünü düşünerek umutsuzluğa kapılır ancak gizemli bir varlık ona seslenir. Şeytani ses Mendel'e görevine devam edebileceği konusunda güvence vererek onu Tri-Sentinel üreten bir Tri-Sentinel ana kalıbına yönlendirir.

Başka bir yerde, Bob adında bir kaçak avcı bir fili öldürür ve rehberi de görünmeyen bir saldırgan tarafından öldürülür. Bob, Afrika'da canını kurtarmak için koşarken araziye ayağının takılıp bir çıkıntıdan yuvarlanmasına ve sürünmek zorunda kalmasına neden olur.

Peter, danışmak için Mary Jane'e gider. Başlangıçta Peter'la daha fazla zaman geçirdiği için mutlu olsa da Örümcek Adam olmadığını düşünmek kendisine yalan söylemek olur. Çünkü o, budur ve Mary Jane'in ona aşık olmasının bir nedeni de kahramanlığıdır. O anda laboratuvara erişimi olmayan Peter, ev arkadaşı Boomerang'ı hatırlar ve onun Hızlandırıcı'yı çalmasına yetecek kadar konuşur. Peter, Örümcek Adam'ın Örümcek Hislerini kapattığını itiraf eden bir patlamadan kurtarmak için kendini feda eder. Ölümcül şekilde yaralanan Peter Örümcek Adam'dan tekrar birleşmesini istemeye çalışır ve bir ağ darbesiyle Hızlandırıcı'yı üzerlerine düşürür. Birleşme tamamlanmadan hemen önce Örümcek Adam, Peter'a karanlık zamanları kabullenmesini ama aynı zamanda güçlerinin ve süper kahraman olmanın tadını çıkarmasını söyledi. Bir kez daha bütün olan Peter, Örümcek Adam olarak Örümcek-Bot'u diğer Tri-Sentinellerle savaşması için çağırır ve onların ortak sinyalini hackler. Tri-Sentinellerin kontrolünü ele geçiren Örümcek Adam daha sonra Stromm'un Life Foundation sığınağındaki saklanma yerine ulaşır ancak onu ölmek üzereyken bulur. Stromm son nefesinde Örümcek Adam'a adını tahmin etmesini söyler. Tri-Sentineller bu

cümleyi tekrarlayıp sığınağa kamikaze saldırısı yaparak kendilerini ve Ana Kalıp'ı yok eder.

Görsel 7

İki Sayfalık Tek Panel Kullanımı



Sonunda Mary Jane, Peter'a hayatının sadece sıradan bir insan veya kahraman olarak değil, her ikisini dengeli bir şekilde yaşaması gerektiğini hatırlatır. Aynı anda, Afrika'daki avcı, Kraven tarafından yakalanır ve onun merhametini kazanır. New York'ta, Taskmaster ve Black Ant gözaltındayken patronlarının daha büyük bir plan peşinde olduğunu ima eden bir kaçış gerçekleştirirler. Örümcek Adam'ın karşılaşacağı yeni tehditler, hikâyenin ilerleyen bölümlerinde şekillenecektir.

Eserde çeşitli çatışma türleri konu edinilmiştir. Karakterler arasında fiziksel olarak kişi-kişi çatışmaları görülmektedir. Örümcek Adam'ın Boomerang, Rhino, Electro, Mysterio, Taskmaster, Black Ant, Tri-Sentineller ile girdiği mücadeleler buna örnektir.

Kişi-toplum çatışması Örümcek Adam hikâyelerinde sıkça karşımıza çıkmaktadır. Peter Parker, toplumun kuralları ve beklentileriyle sık sık karşı karşıya gelir. İşini ve akademik dünyadaki itibarını kaybetmesi ile toplumda

dışlanan bir kişi konumuna düşmüştür. Ayrıca New York Belediye Başkanı Wilson Fisk'in Örümcek Adam'a karşı sert önlemler alması, onun halk gözündeki imajını da zedeler ve işini zorlaştırır. Örümcek Adam'ın Hızlandırıcı'nın etkisiyle ayrışmadan sonraki kontrolsüz kahramanlık girişimleri, toplumda maddi zarara neden olduğu için eleştirilmesine yol açar.

Hikâyedeki en önemli çatışma ise Peter Parker'ın kendisi ile olan iç çatışmasıdır. Bu hikâyede Hızlandırıcı'nın yanlışlıkla etkinleştirilmesi ile insan olan Peter Parker ile süper kahraman olan Örümcek Adam'ın birbirinden ayrılması aracılığıyla bu çatışma daha da belirgin hâle gelmiştir. Ben amcanın Peter'a söylediği ve Örümcek Adam dünyasının en önemli sözlerinden biri olan "Büyük güç, büyük sorumluluk getirir." anlayışı ile Peter her zaman kendini topluma ve ailesine karşı sorumlu hissetmiştir. Örümcek Adam'ın kahramanlık yapabilmesi için Peter Parker sürekli olarak büyük tavizler vermiş, potansiyelinin çok altında işlerle meşgul olmuş, sevdiklerini kaybetmiş, duygusal ilişkilerini yürütememiş ve hep mahcup kalmıştır. İkiye bölünme durumunda da sorumluluk ve gücü özgürce kullanma arasındaki çatışma gözler önüne serilmiştir.

Hikâyede bir yandan kahramanlık, fedakârlık ve sorumluluk gibi evrensel temalar işlenirken diğer yandan Peter Parker'ın kişisel ve toplumsal hayattaki mücadelesinin işlenmesi çatışmaları çeşitlendirerek çocuklar için zengin bir kavramsal dünya sunmaktadır. Karakter gelişimini destekleyen bu çatışmalar okuyucunun kahramanla özdeşim kurmasını sağlamaktadır. Ayrıca Peter Parker'ın sorunları çözerken bilimsel yöntemleri kullanması, doğru karar almanın önemine yapılan vurgular didaktik bir çerçevede sunulmaktadır. Şiddet olaylarından söz edilse de kan resmedilmemesi, şiddetin abartılmış olmaması, ölümlerin kahraman kaynaklı olmaması gibi nedenler kitaptaki şiddeti mâkul seviyede kabul edilebilir kılmaktadır.

Peter Parker'ın uğraştığı bazı etik sorunlar, akademik itibarsızlaştırma, ekonomik kaygılar, toplumdan dışlanma, romantik ilişkileri küçük yaş grupları için anlaşılması güç konular olabilir. Ayrıca olay örgüsünün akışı bazı yerlerde klasik kalıpların dışına çıktığı için hikâyenin takibini zorlaştırmaktadır.

Eserde merak ögesi güçlü bir şekilde işlenmiştir. Klasik bir süper kahraman anlatısı olduğu için bazı noktalar tahmin edilebilir olsa da genel olarak anlatım canlı tutulmuştur. Hikâyede Kraven, Gizemli Varlık, Taskmaster ve Black Ant'in patronu gibi karakterlerin hikayeleri sonlandırılmamış, devam ciltleri için okuyucunun ilgisi canlı tutulmuştur. Mizah ve merak unsurları çocukların düzeyine uygun şekilde kullanılmıştır.

Sonuç olarak The Amazing Spider-Man: Öze Dönüş çizgi romanı küçük yaş grubuna hitap etmese de ortaokul ve üstü çocuk gruplarının heyecanlanmasını, merakla öyküyü takip etmesini sağlayacak olay örgüsüne sahiptir. Çatışmalar ve konu zaman zaman yetişkin dünyasına ait unsurlar içerse de aksiyon sahneleri ve kahramanlık teması çocuk edebiyatına uygundur.

4.3.2.2.2. İzlek

Eserde en çok öne çıkan temalar sorumluluk ve güç dengesidir. Bu iki duygu arasındaki ilişki Peter Parker'ın süper kahraman kimliğini şekillendiren en önemli durumdur. Peter'ın kendini bulma ve birey olma süreci ile kimlik arayışı teması ile uyumludur. Hikâyedeki bilimsel araştırmalar hakkındaki tutum bilim ve etik temasını yansıtmaktadır. Peter'ın bir süper kahraman olmasına rağmen May yengesinden azar işitmesi, kız arkadaşından fikir alması, arkadaşlarıyla ilişkisi aile ve arkadaşlık temalarını olumlu bir yönden ele almaktadır.

Eserde kimlik bulma, arkadaşlık ve aile, sorumluluk temaları çocuk göreyken toplumsal ve politik çatışmalar, bilim ve etik teması çocuğa göre değildir.

4.3.2.2.3. Karakterler

Örümcek Adam: Gerçek ismi Peter Parker olan ana karakter bir yetimdir. May yengesi ve amcası Ben tarafından yetiştirilmiştir. Klasik hikâyelerde hem fotoğrafçı hem de lise öğrencisiyken bazı hikâyelerde bilim adamı, bazılarında bir iş insanıdır. Bu hikâyede iflas ettikten sonra bilim editörlüğü ile geçimini sağlayan bir bilim insanıdır. Peter, lise öğrencisiyken bir gezide radyoaktif örümcek tarafından ısırılarak örümcek güçlerine sahip olmuştur. Güçlerini önce şovmen

olarak kullanmıştır ama durdurmadığı bir hırsızın Ben amcayı öldürmesinden sonra suçla savaşılan bir süper kahramana dönüşmüştür. İnsan üstü bir güce ve hıza sahiptir. Duvarlara tırmanabilir, geliştirdiği ağ atıcısı sayesinde yüksek mesafelerde uçarcasına yolculuk edebilir. Örümcek hissi sayesinde tehlikeleri sezebilir.

Mary Jane Watson: Peter'ın Örümcek Adam kimliğini bilen kız arkadaşıdır. Liseden beri Peter ile karmaşık bir romantik ilişkileri vardır. Bu hikâyede birbirlerine samimi davranarak bir duygusal ilişkiye başlamışlardır.

Randolp Robertson: Daily Bugle'ın patronu Robbie Robertson oğlu ve Peter Parker'ın yakın arkadaşıdır.

Cindy Lawton: Peter'ı doktora tezinde intihal yapmakla suçlayan bilim insanıdır. Aynı zamanda Peter'ın arkadaşıdır.

May Yenge: Peter'ın amcası Ben'in eşidir. Peter'ı yetiştirmiş, anne figürüdür.

Kertenkele: Gerçek ismi Curtis Connors olan Kertenkele (Lizard) aslında bir bilim insanıdır. Connors, vücut yenileme çalışmalarında kertenkele DNA'sını kullandığı bir serumda kendini denek olarak kullanmıştır. Bunun sonucunda bir yaratığa dönüşmüştür. Kertenkele formundayken kendini kaybedebilir, trajik bir karakterdir. Bazı hikâyelerde düşmanken bu hikâyedeki gibi bazılarında yardımcı karakterlerdendir.

Boomerang: Gerçek ismi Frederick Myers'tir. Boomerang genelde planları başarısızlıkla sonuçlanan komik ve şanssız bir kötü karakterdir. Yeteneği çeşitli bumeranglar fırlatmaktır.

Rhino: Gerçek ismi Aleksei Sytsevich olan deney sonucu insan üstü güçlere sahip olan bir kötü karakterdir.

Electro: Gerçek ismi Francine Frye olan elektriği kontrol edebilen kötü karakterdir.

Kingpin: Gerçek ismi Wilson Fisk olan suç örgütü lideridir. Bu hikâyenin geçtiği dönemde New York Belediye Başkanı olmuştur. Örümcek Adam'ın en büyük ve güçlü düşmanlarından birisidir.

Beetle: Gerçek ismi Janice Lincoln'dur. Mafta babası Tombstone'un kızıdır. Örümcek Adam'a karşı kurulan bir ekip olan Sinister Six'in taklitçilerindendir. Mystério'nun avukatlığını yapmıştır.

Mysterio: Gerçek ismi Quentin Beck olan kötü karakterdir. Aslında bir sinema tutkunu ve özel efekt uzmanıdır. İsteddiği üne bir türlü kavuşamayan Beck, gelişmiş bir kostüm tasarlamıştır ve özel efektler kullanarak Örümcek Adam'ı yenmeye çalışmaktadır.

İnsan Dağ Marko: Man Mountain Marko bir sokak serserisiyken genetik yöntemlerle kendini geliştirmiş bir kötü karakterdir.

Ringer: Gerçek ismi Anthony Davis olan halka bazlı silahlar kullanan kötü karakterdir.

Black Ant: Gerçek ismi Eric O'Grady olan eski bir SHIELD ajanıdır. Ant Man'ın kostümünü çalarak suçlular dünyasına girmiştir.

Taskmaster: Gerçek ismi Anthony Masters, suçlular dünyasına karışmış eski bir SHIELD ajanıdır.

Tri-Sentinel: Loki'nin ürettiği Sentinellerin, Life Foundation tarafından yenilerek üretilmiş versiyonu olan bir çeşit robottur.

Robot Master: Gerçek ismi Mendell Stromm olan bilim insanı kötü karakterdir. Çocukluğu hastalıklarla geçen Stromm, robotlar üzerine takıntılı derecede ilgiliydi. Norman Osborn ile beraber Green Goblin serumu üzerinde çalışmıştır. Sonrasında Osborn tarafından ihanete uğramıştır. Serumunu kendi üzerinde deneyerek Osborn'dan intikam almaya çalışmış ve onu engelleyen Örümcek Adam'a da düşmanlık başlatmıştır. Bu hikâyede Tri-Sentinelleri kontrol ederek Örümcek Adam'a saldırmıştır, başarısız olunca Gizemli Varlık tarafından desteklenmiş ama bunun sonunda bu ciltte ölen tek kişi olmuştur.

Looter: Gerçek ismi Norton Fester olan suçlu karakter de eski bir bilim insanıdır. İncelediği bir meteorun gazıyla yeteneklere sahip olmuştur.

Gizemli Varlık: Bu hikâyede ismi kim olduğu bilinmeyen ana kötü karakterdir. Şeytani bir tasviri vardır. Halüsinasyon gösterme ve illüzyonlar yaratma becerisine sahiptir. Bir çeşit böcek benzeridir.

The Amazing Spider-Man serisi karakterler bakımından çok zengindir. Karakterleri üç ana gruba ayırabiliriz. Bunlar; ana karakter olan Örümcek Adam, ona destek olan karakterler Mary Jane, May yenge, Randolph, Lizard ve düşman safındaki kötü karakterler olan Gizemli Varlık, Kingpin, Mysterio, Beetle, Boomerang, Rhino, Electro, Ringer, Black Ant, Taskmaster, Mendel Stromm, Looter, İnsan Dağ, Ringer, Tri-Sentinellerdir.

Örümcek Adam evreninde süper kahramanların ve düşmanlarının genelde takma isimleri ve kostümleri bulunmaktadır. Bu kostüm ve takma isimler genelde sahip oldukları güçlerle ilişkilidir. Kötü karakterlerden Kingpin, Mysterio ve Gizemli Varlık harici geri kalanları düşük seviyedeki basit düşmanlardır. Bu ciltteki düşman karakterlerden Mendel Stormm, Rhino, İnsan Dağ Marko, Black Ant ve Looter bilimsel kazalar veya çalışmalar sonucu; Mysterio ve Boomerang psikolojik sorunlarından ötürü; Kingpin, Bettle, Taskmaster ve Ringer suç dünyası ile ilişkileri neticesinde kötü karakterler olmuşlardır.

Görsel 8

Arka Planda Kullanılan Şehir Detaylarına Örnek



Karakterler arasındaki iyi ve kötü ayrımı çoğunlukla belirgindir. Kötü karakterlerin çoğu kişilik açısından durağan karakterlerdir. Bazılarının hikâyeleri trajik veya katmanlı olsa da genelde motivasyonları ikna edici değildir, tahmin edilebilir ve kapalı karakterlerdir. Bu açıdan çocuk edebiyatı için yeteri kadar karakter gelişimi görülememektedir. Motivasyonu ve karakter gelişimi güçlü olan düşman karakterlerin tanınması veya karakterlerin daha iyi tanınması için hikâyelerinin kalanını öğrenmek için farklı çizgi roman serilerinin de okunması gerekmektedir. Bu da çocuk okuyucu için süreci zorlaştıran bir unsurdur.

Ana karakter olan Örümcek Adam, klasik ve çok tanınan öykülerde bir lise öğrencisi olduğu için çocuk edebiyatının hedef kitlesi ile özdeşleşmeye uygun bir karakterdir ancak bu öyküde genç yetişkin yaş grubunda bir karakter olduğundan özdeşleşmeyi zorlaştırır. Konu olarak fantastik unsurlar barındırsa da Peter Parker'ın gerçek hayattaki sorunlarla da mücadele etmesi çocuğun gerçek dünya sorunlarını anlayabilmesi için olumludur. Peter'in sorumluluk ve güç arasındaki ilişkiyi olumlu bir açıdan kurması, ahlaki gelişimi, özverili ve cesur bir karakter olması çocuk okurlar için rol model alınacak bir karakter hâline getirmektedir.

4.3.2.2.4. Dil ve Anlatım

Eserde yansıma sözcük olarak THWIP! (ağ atma sesi), WHAM! (yumruk sesi), BOOM! (patlama sesi) gibi Türkçeye uymayan ifadeler kullanılmıştır. Çizgi roman senaryosuna uygun olarak kesik ve kısa cümlelerin yoğun kullanımı, dil gelişimi için olumsuz bir örnektir. Yazımda tamamen büyük harflerin kullanılması da dil kurallarının hatalı öğrenilmesine sebep olabilir.

Türkçede eksilteli cümleler, sessizlik anları, cümlenin yarıda kesilmesi gibi anların ifadesinde üç nokta işareti kullanılmaktadır ancak eserde bunun yerine iki veya üç kez kısa çizgi kullanılmıştır. Yazımda “---” gibi bir noktalama işareti kullanılması Türkçe kurallarını uygun değildir. Çocuk açısından yanlış öğrenmelere sebep olmaktadır. Yazım ve noktalama kurallarında hatalar olduğu görülmektedir.

Eser çeviri bir edebiyat ürünü olduđu Türkçe söz varlığını geliştirebilecek atasözü, deyim, özdeyiş gibi unsurlar pek görülmemektedir. Bu sebeple Türkçenin söz varlığına, çocukların kelime dağarcığının kuvvetlendirilmesine yeteri kadar katkı yapamadığı için dil ve anlatım yönünden eksiktir. Yine de bilimsel terim ve açıklamaların bulunması kavramsal gelişimin açısından faydalıdır.

Örümcek Adam'ı diğer süper kahramanlardan ayıran en önemli özelliklerinden birisi mizahıdır. Esprili bir dili olması çocukların beğenisini kazandırmaktadır. Bu eserde de samimi, günlük ve esprili üslup kullanılmaya devam etmiştir.

4.3.2.2.5. İleti

Bu öyküde; kendi ile yüzleşme, geçmişin yükü, ikinci şanslar, dostluk ve sorumluluk gibi evrensel değerlerin işlenmesi açısından duygusal derinliği olan bir yapı bulunmaktadır. Aktarılmak istenilen iletiler çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimine destek vermektedir. Hikâyedeki çatışmaların adalet duygusunu geliştirmesi, hatalardan ders çıkarmayı önermesi, kimlik gelişimine katkı sağlaması gibi olumlu kazanımlar yansıtmaları beklenmektedir.

Büyük güç, büyük sorumluluk getirir anlayışının temele alınması; Mary Jane ve Peter Parker arasındaki ilişkinin sadece romantik bağlamda kurulmaması aynı zamanda şefkat, anlayış ve güven üzerine kurulması; travma onaran ve kişiyi güçlendiren bir özellik göstermektedir.

Çocuk edebiyatı eserlerinde aranan özelliklerden biri de mantıksal tutarlılığın olması ve sağlıklı bir değerler sistemini desteklemesidir. Hikâyede bazı güçlerin bilimsel olmayan yollarla veya basit açıklamalarla kazanılması mantık yanlışlığı oluşturmaktadır. Örneğin Gizemli Varlık'ın güçleri veya Looter'ın bir gaz soluyarak güçleri kazanması yeterli inandırıcılığa sahip değildir. Bu, çocuk için kolay yoldan güçlü olunabilir gibi bir yanlış algı oluşturabilir. Peter Parker'ın gizli kimliği ile yaşaması çocuklar için gerçek kimliğini gizlemek gibi bir savunma mekanizması geliştirilmesine sebep olabilir. İkili yaşamını sürdürmek için yalan söylemeyi kabul edilebilir göstermesi çelişkiler barındırmaktadır. Bazı kötü

karakterlerin karizmatik, eğlenceli ve sempatik olmaları iyi kötü ayrımının karışmasına ve çocuk için rol model edinilmesinde sorunlu kaynaklara dönüşebilmektedir. Bu açılardan çocuğun değerler sistemi kurmasında karmaşıklık oluşturabilir.

4.3.2.2.6. Çevre

Metinde hikâyeler zaman olarak günümüzde geçmektedir. Olaylar ise New York City’de yaşanmaktadır. Şehirde bulunan gerçek mekanlarda geçmektedir. İkinci bir olay olarak anlatılan Kraven hikâyesi ise Afrika’da yaşanmaktadır.

New York içindeyse Daily Bugle gazetesi, Empire State Üniversitesi, May yengenin ve Mary Jane’in evleri, Life Foundation sığınağı olayların yaşandığı yerlerdir.

Peter Parker’ın içinde yaşadığı çevre kent yaşamı, bilim ve teknoloji temelli bir kültür, ekonomik gerilimlerden etkilenmektedir. Dünyanın en büyük metropollerinden olan New York City’de geçen kent yaşamı hızlı ve rekabetçi bir ortam sunmaktadır, şehir manzaralarında yalnızlık, yoğunluk, suç temaları görülebilmektedir. Bilim ve teknoloji temelli kültür çevresinde bilimsel gelişimi, laboratuvar ortamını, teknoloji üretimi görülebilir. Bilimin kötü amaçlarla kullanıldığını da şahit olunmaktadır. Çocuk için bu çevrede neden sonuç ilişkileri kurabilme, bilimsel düşüncenin temelini algılayabilme, bilim etiği ve keşif becerileri gelişmektedir. Peter Parker’ın ekonomik olarak ait olduğu alt-orta sınıftan çalışarak dürüst bir şekilde milyonerliğe yükselmesi ama sonrasında yaptığı hatalarla başladığı yere geri dönmesi, sürekli ekonomik bir mücadele içinde olması gerçek hayatla örtüşen ve emekle sorunların aşılabileceği fikrini benimseten; çocuğun Peter ile empati yapmasını ve toplumsal duyarlılığını geliştirmesini sağlayan bir çevre anlayışı oluşturmaktadır.

Peter Parker’ın çevresiyle ve dış etmenlerle etkileşimini onun gelişimini etkileyen hem de hikâyenin dramatik yapısını kuran öğelerdendir. Peter’ın ailesiyle ilişkisi onun sorumluluk bilincini geliştiren yapıdır. Mary Jane ile olan duygusal ilişkisi ise onun insan tarafını canlı tutmaktadır. Peter’ın bir diğer çevresi

bilim ve iş dünyası ile oluşmaktadır. Buradaki mücadelesi hikâyedeki çatışmaları yaratmaktadır. Peter'ın toplumsal çevre ile etkileşimi ise en büyük çatışmalardan biridir. Toplum için Örümcek Adam olarak savaşırken toplumun beklentilerini de Peter Parker olarak karşılamaya çalışmaktadır. Bu iki kimlik ile sürekli toplumsal ilişkilerinde çatışma durumunda kalır, bir yandan da kimlikleri arasında dengeyi kurmaya çalışır. Bu ilişkiler toplamında Örümcek Adam sadece fiziksel olarak düşmanlarla mücadele etmez; toplumun beklentileri ve çevresiyle ilişkilerini sürdürebilmek için Peter sürekli akademik, sosyal, insani ve ekonomik mücadeleler içindedir. Çevre ile bu etkileşimindeki katmanlılık ve çocuk dünyasına uygunluk, okur için kimlik gelişimini, sorumluluk bilincini ve karar verme becerilerini geliştiren açılara sahiptir. İletişim ve etkileşimlerin duygusal derinliği çocukların duygu gelişimini desteklemektedir. Peter'ın çevresiyle ilişkilerindeki tavrı ve yaşadığı sorunları çözme yöntemi çocuklar için rol model alınabilecek niteliktedir. Hata yapan ama bunu düzelterek gelişen kahraman teması, çocuk gelişimine uygun gerçekçi ve etkili bir modeldir.

4.3.2.2.7. Resim

Genel olarak sayfa düzeni akıcılığı sağlamak ve tempoyu korumak için özenle tasarlanmıştır. Dinamik, okunabilir bir denge sağlanmıştır. Tam sayfa sahneler, hızlı paneller, büyük aksiyon sahneleri ile başarılı vurucu görseller bir araya getirilmiştir. Sayfalar doludur, enerjik bir stilde gözün sayfa üzerinde hareketli olması sağlanmıştır.

Cohn'un (2013, s. 56) panel kategorileştirmesine göre bu eserde farklı panel tarzları kullanılmıştır. Genelde birden fazla varlık betimlemesine yer verilen makro paneller kullanılmıştır. Dövüş sahnelerinde ise makro paneller ve tek karaktere yer verilen mono paneller ağırlıktadır, Peter'ın içsel çatışmaları betimlenirken mimik ve yüz hatlarını belli edecek şekilde mono paneller kullanılır. Big Wheel'in durdurulması, Mysterio'ya karşı Örümcek Adam'ın kendi feda etmesi, Gizemli Varlık'ın olduğu bölümler gibi zirve nokta sahnelerinde mikro ve amorf paneller de kullanılmıştır.

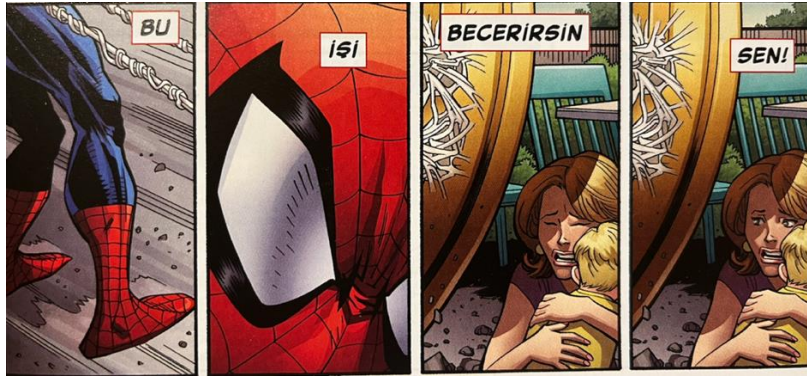
Çizgi romanda iletişimi sağlayan beş seçim vardır. Bunlar öge, çerçeve, görsel, metin, akış şeklinde sıralanmaktadır (McCloud, 2021, s. 10).

Öge seçimi: Bu ciltte Peter okul hayatı, duygusal ilişkileri, iş yaşamı gibi günlük olaylar yaşarken Örümcek Adam olarak düşmanlarıyla mücadele de ettiği fantastik bir hayat yaşamaktadır. Bu durumdan kaynaklı Peter Parker'ın sahneleri daha duygusal gelişime ve diyaloglara dayalı sakin sahnelerden oluşmaktadır. Örümcek Adam'ın sahneleri ise aksiyonun yükseldiği, gizemin arttığı, daha hareketli sahnelerden meydana gelmektedir.

Heyecanın dorukta olduğu, bölümün başladığı veya bittiği anlar bazen tek sayfa bazen çift sayfa tek panel olarak resmedilmiştir. Sinematografik anları yakalayan bu kareler etkileyicilik seviyesi en yüksek karelerdir

Görsel 9

Mikro Panel Örneği



Çerçeve seçimi: Panel geçişlerinde genelde Örümcek Adam'ın binalardan sallandığı meşhur hareketi ile ikonik geçiş panelleri oluşturulmuştur. Çeşitli panel şekilleri bir arada kullanılmıştır. Önemli olaylar ve düşmanların ilk kez gözüküğü sahnelerde dramatik etki büyük paneller kullanılmıştır. Kahramanlık anları ve yeni karakter tanıtımında sıklıkla kahramanın yukarıda görüldüğü bir açıdan sinematik kahraman pozu tercih edilmiştir. Küçük panellerle akıcılık sağlanırken, büyük ve etkileyici panellerle önemli anlar aktarılmıştır. Peter Parker'ın iç seslerinde paneller içinde kutular kullanılmıştır. Paneller arasındaki oluklar okumayı kolaylaştırıcı aralıktadır.

Görsel seçim: Dövüş sahnelerinde kullanılan farklı açılar çizimlere hareket ve dikkat çekicilik kazandırmıştır. Örümcek Adam çizgi romanında renkli bir palet kullanılmıştır. Şehri gösteren geniş planlarda detaylar resmedilirken genel planlarda detaylara yer verilmemiştir. Diyalogların olduğu panellerin çoğunda arka plan çizilmemiş onun yerine bir renk kullanmak tercih edilmiştir. Renk seçimi çocukların ilgisini çekecek şekilde oluşturulmuştur.

Metin seçimi: Örümcek Adam metni mizah yüklüdür, kullanılan dil sadedir ve gündeliktir. Popüler kültür göndermelerine sıkça rastlanır. Bu açılardan eser, çocuk edebiyatına uygundur.

Akış seçimi: Paneller arası akış ve hikâyenin temposu sürükleyiciliği sağlayıcıdır. Sürpriz bir sonla bitmesi, yeni gelecek seriler için okuyucu merakta bırakmaktadır.

Özetle The Amazing Spider-Man: Öze Dönüş cildi genel hatlarıyla çocuk edebiyatına uygun bir eserdir. Değinilen temalar, karakterlerle özdeşlik kurmayı sağlamaktadır. Eser sade dili ve başarılı çizimleri ile ilgi ve isteğe karşılık verebilmektedir.

4.3.3. Ölüm Defteri

Ölüm Defteri; orijinal Japonca adıyla Desu Noto, İngilizce olarak dünya çapında bilinen adıyla Death Note 2003 yılında Tsugumi Ooba tarafından yazılmaya ve Takaşi Obata tarafından da çizilmeye başlanmıştır. Manganın yazarı Ooba, takma isim kullanmaktadır. Mangakanın kimliği belirsizdir. Seri on üç ciltten oluşmaktadır, çalışmamızda ilk iki cilt incelenmiştir.

Orijinal seriden bağımsız olarak farklı yazarların yazdığı novellalar da bulunmaktadır. Eserin uyarlaması olarak ve de esin kaynağı alıp yeni hikâyelerin anlatıldığı farklı filmler (*Death Note*, *Death Note the Last Name*, *L: Change The World*, *Death Note: Light Up the New World*) ve anime dizileri yayınlanmıştır. Ayrıca kart oyunları da bulunmaktadır.

4.3.3.1. Ölüm Defteri'nin Dış Yapı Özellikleri

4.3.3.1.1. Boyut

Bu manga serisinin boyutu 19,5x13 cm'dir. Okuması kolay, standart bir kitap boyutundadır.

4.3.3.1.2. Kâğıt

Kâğıt cinsi çoğu mangada olduğu gibi 2. hamurdur. Kolay çevrilebilen ancak ince, kolay yırtılabilen, uzun ömürlü olmayan bir kâğıt kullanılmıştır.

Görsel 10

Ölüm Defteri'nin Birinci Cildinin Kapağı



4.3.3.1.3. Kapak ve Cilt

İlk kitabın kapağı koyu tonlardayken ikinci kitapta aydınlık tonlar bulunmaktadır. İki kapakta da görsel uzun ince bir şekilde merkezdedir, kenarlar boş bırakılarak dikkat çekicilik sağlanmıştır. Eserin Türkçe ismi üstte, İngilizce ve Japonca isimleri de ortada yazılmıştır. İlk kapakta Light ve Ryuk ile tamamen karanlık ve ölümü çağrıştıran bir tasarımda yansıtılmıştır. İkinci kapakta Light'ın rakibi L, koltuğunda kendi tarzında otururken arka planı beyaz rengin hâkim

olduğu bir şekilde yansıtılmıştır. Arka planda ise Ölüm Defteri'nin kuralları yer almaktadır. İki kapağa da kompozisyon oluşturulurken bir haç sembolü belirgin şekilde yerleştirilmiştir. Bu eserdeki ilahi güç, adalet, ahlak gibi kavramlara gönderme yapmaktadır. Her iki kapakta serinin genel gizemli ve karanlık atmosferini belli etmekte, çizim tarzıyla uyum sağlamaktadır. İki arka kapakta da sol üst bölümde sayfa ikiye bölünerek kısa tanıtım yazıları yazılmıştır.

Kapak tasarımı konuyla ilgili ve dikkat çekicidir. Ciltler arasındaki tasarımlarda uyum sağlanmıştır. Bu açıdan kapak seçimi çocuk edebiyatı ölçütlerine uygundur.

4.3.3.1.4. Sayfa Düzeni

Mangalar alışık olduğumuzun aksine arkadan öne doğru, sağdan sola şeklinde okunur. Bu esere de İblis Keser'de olduğu gibi bir uyarı sayfası eklenmiştir. Sayfalar, manga tarzına uygun şekilde oluşturulmuştur. Sayfalar birbirinden farklı şekillerde meydana gelmiştir, paneller arasında bir düzen bulunmamaktadır. Paneller arasındaki oluklar okumayı kolaylaştıracak şekilde belirgindir. Bölüm sonlarında eskizler ve Ölüm Defteri'nin kullanım kuralları bulunmaktadır. İkinci kitabın başında kitaptan bağımsız bir düzende ilk kitaptaki olaylar ve karakterler bir polisiye film tasarımına benzer şekilde tanıtılmaktadır.

4.3.3.1.5. Harfler

Manga ve çizgi romanların geneli gibi bu eserde de tamamen büyük harfler kullanılmıştır. Ünlem cümleleri ve vurgulanmak istenen sözcükler kalın ve büyük puntolarla yazılmıştır.

4.3.3.2. Ölüm Defteri'nin İç Yapı Özellikleri

4.3.3.2.1.Konu

Ölüm Defteri, Japonya'da geçen ve toplumun yozlaşmış yapısına karşı adaleti kendi sağlamaya çalışan bir gencin hikâyesidir. Psikolojik gerilim ve polisiye türündedir.

Eserin ana karakteri çok zeki ve başarılı bir lise öğrencisi olan Light Yagami'dir. Light, bir gün Ölüm Defteri adında gizemli bir defter bulur. Bu defterin içinde adı yazılan kişinin öleceği belirtilmektedir. Light bunun bir şaka olduğunu düşünse de defteri eve götürür ve televizyonda izlediği bir rehine olayındaki suçlunun ismini deftere yazar. Kısa bir süre sonra suçlunun öldüğünü görünce deftere inanmaya başlar. Defterin asıl sahibi bir Shinigami yani Ölüm Tanrısı olan Ryuk adlı varlıktır. Ryuk bir süre sonra Light'a kendini gösterir. Ryuk, Shinigami diyarında o kadar sıkılmıştır ki kendisinde iki tane olan ölüm defterinden birini dünyaya bırakmıştır.

Light, defteri dünya üzerindeki suçluları ortadan kaldırmak ve kendisini Yeni Dünya'nın Tanrısı ilan etmek için yalnızca adalete hizmet ettiğine inanarak kullanmaya başlar. Suçluları birer birer öldürmeye başladığında olay kamuoyuna ve emniyete yansır. Japon polis teşkilatı suçluların benzer şekilde öldüğünü fark edince bir soruşturma başlatır. Olayın çözülmesi adına dünya çapında tanınan ve L kod adıyla bilinen bir dedektif görevlendirilir. L, Kira adıyla anılmaya başlanan gizemli katilin Japonya'da olduğunu ve doğaüstü bir yolla suçluları öldürdüğünü anlar. Böylece Light ile L arasında zekâyâ dayalı, etik ikilemler içeren, psikolojik ve polisiye bir mücadele başlar.

Light'ın suçluları hedef alması, onun toplum tarafından desteklenmesini de sağlar. Ancak zamanla kimliği açığa çıkmasın diye peşindeki FBI ajanlarını da öldürür. Bunun üzerine FBI olaydan çekilir, Japon polisler istifa eder. Bundan sonra L, soruşturmayı bir avuç Japon polisiyle birlikte bağımsız olarak sürdürür ancak bu polislerin şefi Light'ın babası olduğu için Light içeriden bilgi de alabilmektedir. L ve Light'ın mücadelesi karşılıklı mesajlar göndererek, birbirlerini köşeye sıkıştıracak hamleler yaparak bir satranç mücadelesi şeklinde devam eder.

Ölüm Defteri içerdiği çatışmalar açısından derinlikli bir eserdir. Yapısındaki en belirgin çatışma Light ve L arasındaki kişi-kişi açısından değerlendirilebilecek olan psikolojik ve fiziksel çatışmadır. Çocuk edebiyatında genellikle ana karakter ve düşmanı arasındaki değerler, hedefler ve amaçların çatışması görülmektedir. Light, Yeni Dünya'nın Tanrısı olmayı hedeflerken L'nin

amacı katil Light'ın kimliğini ortaya çıkarmaktır. Bu çatışmada okur kendi adalet anlayışına göre taraf tutacaktır. Bu tür bir çatışma ve karakter gelişimi hem özdeşleşmeyi kolaylaştırmakta hem de mücadelenin çözümü olarak zekâ ve stratejiye dayanması akıl yürütme becerisi açısından okuru desteklemektedir.

Eserde Ölüm Defteri ve Şinigamilerin ile Light Yagami arasında kişi-doğa çatışması a bulunmaktadır. Light, defteri kullanarak doğal yasalara karşı gelmekte ve tanrı rolü üstlenmeye çalışmaktadır. Bu çatışma güç ve sorumluluk temaları üzerinden ilerlemektedir.

Light'ın toplumla olan çatışması da belirgin bir olgudur. Light, dünyanın yozlaştığını; toplumun adaletsiz olduğunu düşünmektedir. Bu yüzden defteri kullanarak toplumu şekillendirmeyi planlamaktadır. Bu eylemi toplumun bir kısmı tarafından desteklenip Kira adlı bir kahraman yaratılırken toplum içinde ona karşı çıkanlar da olmuştur. Light kendi ahlaki değerlerini toplumunkilerden üste görerek bu çatışmaya girmiştir. Aslında yaşı gereği tipik bir ergen efsanesi psikolojik durumunda olsa da üstün zekâsı ile bunu uygulayabilecek duruma geçmiştir. Çocuğa uygunluk açısından adil bir toplum yaratmak amacıyla kullanılsa da Light'ın güç zehirlenmesi yaşamaya başlaması verilen iletinin sağlıklı aktarılmasını önlemektedir.

Tüm bu çatışmalar sırasında Light kendi içinde de bir çatışma sürdürmektedir. Adil bir toplum arayışı ile başlayan mücadelesi güç, sorumluluk, adalet ve intikam üzerinden bir içsel çatışmaya dönüşmüştür. Light hikâyenin başında çok başarılı, ailesiyle birlikte mutlu bir genç olarak başlamışken devamında Kira'ya dönüşmüştür. Kira ismini onu takip eden halktan kişiler vermiştir. Japonya katil anlamına gelmektedir. Çocuk edebiyatı açısından bireysel gelişim ve olgunlaşma süreci önemli bir temayken Light'ın içsel çatışmasında cinayetlerin çok kolay işlenmesi ve bunun amaç için kabul edilebilir bir araç hâline gelmesi çocuk için uygun değildir.

Ölüm Defteri'ndeki çatışmalar çoğunlukla etik, psikolojik ve felsefi sorunlarla ilgilidir. Soyut kavramlar içeren bu tür çatışmalar, çocukların yaş ve gelişim seviyelerine göre anlaşılması zor olabilir. Gençlik edebiyatı için kabul

edilebilir olsa da çocuklar için duygusal ve bilişsel gelişimlerine uygun değildir. İçerisinde olumlu duygular barındırmaması, karanlık atmosferi ve cinayet işlemeyi bir adalet sağlama yolu olarak kabul etmesi çocukları yanlış bir özgürlük anlayışına yönlendirmektedir.

Görsel 11

Light ile Ryuk'un İlk Karşılaşması



Ölüm Defteri'nde karmaşık psikolojik çatışmaların ve detaylı polisiye hikâyenin sunumunda merak ögesi başarılı bir şekilde işlenmiştir. Ancak merak ögesi; eğlenceli, heyecanlandırıcı, duygusal gelişimi destekleyici bir anlatımı desteklememektedir. Olayların çözümünde rastlantısallık veya şansa bağlılık bulunmamaktadır. Olaylar mantıklı kurgulanmış, karakterlerin düşünsel süreçleri iyi işlenmiştir.

4.3.3.2.2. İzlek

Ölüm Defteri'ndeki en önemli tema adalet anlayışıdır. Light; dünyanın yozlaştığını, kendisinin seçilmiş kişi olduğunu düşünerek defteri kendi adalet anlayışı çerçevesinde bir araç olarak kullanmaktadır. Ancak bir süre sonra kendini Yeni Dünya'yı yaratan bir tanrı olarak gördüğü için toplumsal adalet, onun kişiliğinde bireysel hâle gelmiştir. Artık kendine karşı çıkanları, kimliğini açığa çıkartmayı çalışanları da öldürmeye başlamıştır. Bu açıdan güç ve yozlaşma izleğiyle Light'ın kişisel gelişimi iç içe geçmiştir. Light'ın gücü artıp defteri ustaca kullanmaya başladıkça yozlaşmıştır. Adalet arayışı çocuk edebiyatı için uygun bir tema olsa da bu eserdeki yöntem gereği çocuğa uygun değildir.

4.3.3.2.3. Karakterler

Light Yagami: Ölüm Defteri'nin ana karakteridir. Çok başarılı ve zeki bir lise öğrencisidir. Ryuk'un dünyaya bıraktığı ölüm defterini bularak suçluları öldürmeye başlamıştır. İdealindeki dünyayı yaratmaya çalışmaktadır.

L: Dünyaca ünlü dahi dedektiftir. Kira'nın gizemini çözüp onu yakalamaya çalışmaktadır. Light'ın mukabil karakteridir. Sosyal ilişkilerinde sorunludur. Davranışları, oturması, konuşması, yemek yemesi gibi gündelik hareketleri normal bir insandan farklıdır.

Ryuk: Ölüm defterinin sahibi olan Şinigamidir. Amacı ölüm defterini dünyaya bırakıp eğlenmektir. Sürekli Light'ı izler. Onu sadece deftere dokunanlar görebilir. Şeytani bir tasviri vardır. Şinigami gözlerine sahip olduğu için bir kişinin ne kadar ömrü kaldığını ve ismini görebilir. Şinigamilerin deftere yazdıkları insanlar öldüğünde kalan ömürleri onlara eklenir, bu yüzden insanların ismini deftere yazmaktadırlar. Ryuk sürekli Light'ın yanında olsa da aslında L ile aralarında taraf tutmadığını da belirtir.

Vatari: L'nin yardımcısıdır. Yüzü gözükmeyen, onun da kimliği belirsizdir. L'nin dış dünya ile irtibatını sağlar.

Soiçiro Yagami: Light'ın babasıdır. Aynı zamanda Kira'yı soruşturan polis operasyonunun da yöneticisidir.

Saiko Yagami: Light'ın annesidir.

Sayu Yagami: Light'ın kız kardeřidir.

Matsuda, Aizawa, Ukita, Mogi: Soiiro Yagami'nin yanında alıřan polislerdir.

Raye Penber: Kira'nın peřindeki FBI ajanıdır. Light tarafından adı lm defterine yazılır.

Misora Naomi: Raye Penber'in Japon niřanlısıdır. Otobsteki saldırıyı duyduėunda Kira'dan řphelenmeye bařlar. Raye'nin lmn arařtırırken Light tarafından kandırılır ve lm defterine adı intihar ederek lecek řekilde yazılır.

Ana karakter olan Light Yagami'nin, defteri kullandıka kiřiliėi deėiřmiřtir. Bu sebeple devingen karakter zelliėi gstermektedir. Karřıtı L ise duraėan bir karakterdir. ocuk edebiyatında ana karakterin devingen ve aık bir karakter olması istenmektedir. Bu aıdan karakterin geliřim gstermesi uygun olsa da etik dayanaėı, geliřimin sebep ve yntemi ierik aısından ocuklara uygun deėildir.

lm Defteri karakterler ve karakterlerin geliřimi aısından zengin ve derinlikli bir ieriėe sahiptir. Ancak ocuk edebiyatı ltlerine gre deėerlendirildiėinde karanlık ve etik olarak sorunlu biimde gerekleřen geliřimler grlmektedir bu yzden eser byk yař grubundaki deėerler iin okunabilecek bir eser olsa da ocuklar iin uygun deėildir.

lm Defteri'nde en nemli karakter belki de lm Defteri'nin kendisi kabul edilebilir. Onun iřlevi sayesinde hikye meydana gelmiřtir. lm Defteri'nin kendine has zellikleri bulunmaktadır. Kullanan kiřinin bunları bilmesi ve dikkat etmesi gerekmektedir. Bu kurallar blm sonlarında verilmektedir. Ayrıca manga serisinden baėımsız olarak 13. Kitap olarak basılan *Death Note: Nasıl Okunur?* kitabında detayları aktarılmıřtır. Bu kurallar řu řekildedir:

1. Deftere adı yazılan kiři lr.
2. Eėer deftere ismi yazan kiři ismi yazılan kiřinin yzn bilmiyorsa o kiři

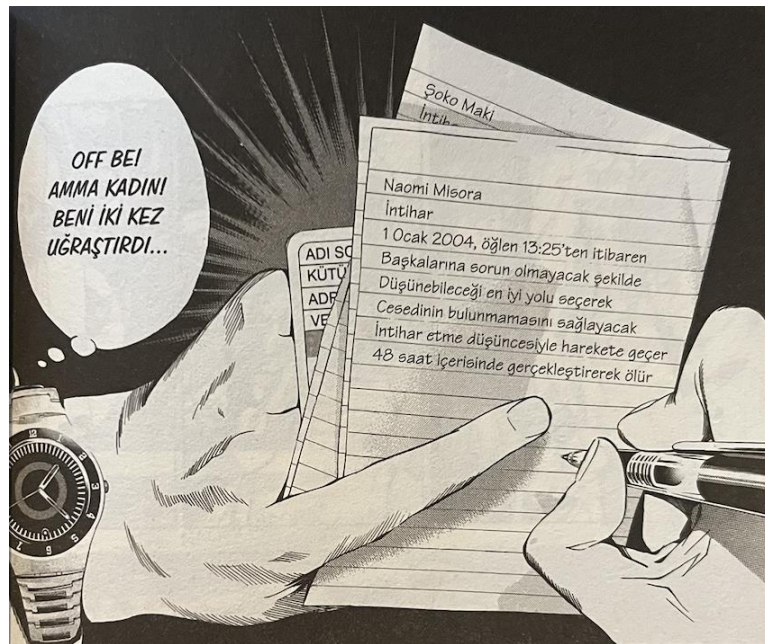
ölmez, bu kural sayesinde aynı ismi taşıyanlar etkilenmez.

3. Deftere adı yazılan kişi en az 40 saniye sonra ölür.
4. Defter yere 1 defa değerse o zaman dünyaya ait olur.
5. Eğer ölüm nedeni belirlenmezse, kişi basit bir kalp kriziyle ölür.
6. Ölüm şekli yazıldıktan sonra detayları 6 dakika 40 saniye içinde yazılmalıdır.
7. Ölüm Defteri'ni kullanan kişi cennete veya cehenneme gidemez.
8. Sadece defterin bir parçasına değen kişi Ölüm Tanrısını görür ve sesini duyar.
9. Ölüm Defteri'ne dokunan her insan Ölüm Tanrısını görür ve sesini duyar.
10. Eğer defterin orijinal sahibi ölürse, defter Ölüm Tanrısına ait olur.
11. Defterin sahibi defteri kullandıktan en geç 39 gün sonrasında Ölüm Tanrısını görür.
12. Defterin orijinal sahibi olan Ölüm Tanrısı prensipte defterin sahibi olan insana yapacağı hareketlerle yardım etmemeli ve zarar vermemelidir.
13. Ölüm Tanrısının defterin nasıl kullanılacağı ve içeriği hakkında insan sahibine açıklama yapma zorunluluğu yoktur.
14. Ölüm Tanrısı ölüm defterine isim ekleyerek ölen kişinin fazla yıllarını alıp kendi hayatını uzatırken insanlar uzatamazlar.
15. Ölüm Defteri'ni kullanan kişi kendi hayatını kısaltabilir.
16. Defterden koparılan çok küçük bir parça bile tam etki gösterir.
17. Ölüm tanrıları bilindik yöntemlerle ölmezler. Bir insana aşık olup onun hayatını kurtarmak için ölüm defterini kullanmakla ölürler.
18. Ölüm Defteri'nin insan sahibi kendi kalan hayat süresinin yarısını Ölüm tanrısı gözüyle takas edebilir. Bu göz gördüğü insanın yaşam süresini ve gerçek adını görür.
19. Deftere yazılan ve fiziksel olarak mümkün olmayan ölüm şekilleri sonuçta basit bir kalp krizine dönüşür.
20. Deftere yazılan tüm mümkün ölüm şekilleri ve detayları ancak okunabilir bir şekilde yazılırsa gerçekleşir.
21. Defterin orijinal sahibi olmayan bir kişi bile defteri tam etkisiyle kullanabilir.
22. Defter, 780 günden küçük kişileri etkilemez.
23. Deftere yazılar kan gibi şeylerle yazılsa bile kabul olur.

24. Yazılan kişinin adı 4 defa yanlış yazılırsa defter o kişiyi öldürmez.
25. Defter çalınır veya kaybolursa 490 gün içinde geri alınmadığı takdirde sahipliği yitirilir.
26. Deftere 490 gün boyunca dokunmayınca defterle olan anılar silinir hafıza kaybı yaşanır. Deftere dokunduğunda her şeyi geri hatırlar.
27. Bir ölüm defterine ismi yazılan kişinin ismi başka bir deftere ismi yazılsa da 2. defter işlev görmez.
28. Eğer dünyada 6 taneden fazla ölüm defteri varsa sadece ilk 6 ölüm defteri çalışır. 7. ölüm defteri diğer defterlerden herhangi birisi imha edilmedikçe veya bir ölüm meleği tarafından melekler diyarına götürülmediği sürece çalışmaz.
29. Ölüm defterini kullananlar 1 yıl içerisinde hareketlerinde ve göz renginde değişiklikler oluşur.
30. Ölüm meleğinin gözlerine ve defterine sahip olan kişi başka ölüm defterine sahip olan kişinin sadece ismini görebilir. Ölmek için ne kadar zamanının kaldığını göremez.
31. Eğer deftere yazılan kişinin hemen ölmesini isterseniz Sakujo denmesi yeterli olacaktır.

Görsel 12

Ölüm Defteri'nin Kullanımı



Light'ın, L'yi kandırmak için Ryuk'a söylediği sahte kurallar da bulunmaktadır. Bunlar gerçek kurallar değildir. Şu şekildedir:

1. Eğer Ölüm Defterinin sahibi defteri 13 gün boyunca kullanmazsa defterin sahibi ölür.
2. Eğer Ölüm Defteri yanar ve hasar görürse o vakte kadar ona dokunmuş tüm insanlar ölür (Daşcı, 2024, s. 60-62).

4.3.2.4. Dil ve Anlatım

Ölüm Defteri diğer mangalar gibi kısa cümlelerden oluşmaktadır. Bu da anlama ve anlatma becerilerinin gelişmesi için uygun bir dil girdisi değildir. Ryuk, defteri dünyaya yolladığında en yaygın dil İngilizce olduğu için kılavuzu İngilizce hazırlamıştır. Bu yüzden bölüm sonralarında gözüken sayfalar İngilizcedir. Çeviri olsa bile bir metinde sayfalarca İngilizce yazı bulunması Türkçenin benimsetilmesi adına uygun değildir.

Çizgi romanlardaki kısa anlatım sebebiyle noktalama işaretlerinin çoğunun kullanılması mümkün değildir. Dilin kullanımında az noktalama işareti maruz kalmak çocuk okur için geliştirici değildir. Ölüm Defteri'nin ilk iki cildinde virgül işaretinin sıklıkla yanlış kullanıldığı görülmüştür. Bağlaçlardan önce, zarf fiillerden sonra, noktalı virgül kullanılması gereken yerlerde virgül kullanılması gibi hatalar bulunmaktadır.

Türkçe sözcükler anlatıma hâkim olsa da seslenme ve yansıma sözcüklerde Türkçede bulunmayan Hrff, Brpp gibi ifadeler kullanıştır. Eserde söz varlığını geliştirebilecek atasözü, deyim, özdeyiş gibi unsurlara az sayıda rastlanmaktadır. Eser, Türkçenin söz varlığına ve çocukların dilsel gelişimine yeteri kadar katkı yapamadığı için dil ve anlatım yönünden yetkin değildir.

4.3.3.2.5. İleti

Eserden aktarılmak istenilen ana iletiler iyi ve kötü kavramlarının bireyin değer yargılarına bağlı olarak ahlaki bir görecelik yarattığı ve de hukuk sisteminin işleyişiyle bireysel adalet anlayışı arasındaki adaletin sınırlarının farklı olmasıdır. Bu iletileri somut olarak aktarırken eğer yargılarına bağlı olarak Kira'yı

destekleyenler olduđu gibi ona karşı çıkanların olmasını ve L'in hukuk sistemine Light'ın ise kendi adalet anlayışına inanmasını örnek verebiliriz.

Ölüm Defteri yalnızca gerilim ve polisiye içerikli bir manga olmakla kalmayıp aynı zamanda adalet, insan doğası, gücün kullanımı, etik değerler gibi soyut kavramları da işlemiştir. Ancak bu iletiler çocuk edebiyatı için karmaşıktır. Çocuk edebiyatında iletinin açık ve olumlu yönlendirici olması gerekir. Bu eserde bu yönlendiricilik gözükmemektedir. Bu sebeple gençlik edebiyatına daha uygundur.

İletiler arasında sevgi, özgürlük, güven ve ahlaki gelişim gibi olumlu duygular da desteklenmemektedir. Cinayet, cezalandırma ve korkutma ile sıkça karşılaşıldığı; bilişsel gelişim için de yeteri katkıyı sağlayamayan bu eserde çocuk edebiyatı ölçütlerine uygun iletiler bulunmamaktadır.

4.3.3.2.6. Çevre

Olaylar okul, sokak, Japon polis teşkilatı ve Interpol merkezleri, L'in otel odası, Yagamilerin evi ve Şinagami Ülkesinde geçmektedir. Hayali unsur olan Şinagami Ülkesi hariç Japonya'daki yerlerin hepsi gerçek yerlerdir. Bu gerçeklik çizimlere de yansımıştır. Çoğu mangada gerçek mekânlar kullanılmaz ancak Ölüm Defteri'nde dış mekanlar gerçekten de bulundukları için hayranlar Japonya'daki bu yerleri ziyaret ederek fotoğraf çekmektedir.

Light çok başarılı bir öğrencidir bu sebeple toplumsal çevresi ondan büyük beklentiler içerisindedir. Japon toplumunun rekabetçi yapısı, sınav başarısı ve statü kaygısı onun karakterini şekillendiren unsurlardan olmuştur. Ailesi orta sınıf, tipik çekirdek Japon ailesi olmasına rağmen Light onları sistemin bir parçası olarak görmekte ve yabancılaşmaktadır. Light içinde olduđu düzeni kökten değiştirmek istemektedir ve bu nedenle de çevre ile çatışmaktadır.

Eserdeki toplumsal yapıda adalet güvenin azaldığı, suç oranının yükseldiği bir çevre görülmektedir. Gösterilen bu toplumsal ve kültürel yapı çocuk okurun güvenlik ve aidiyet duygularını zedelemekte ve de değerleri

içselleştirmesini engellemektedir. Ölüm Defteri'nin içinde geçtiği yapı çocuk edebiyatı için uygun bir zemine sahip değildir.

4.3.3.2.7. Resim

Manga siyah beyaz olduğu için çizimlerde renk yerine kontrast kullanılmıştır. Aksiyon sahnelerinde koyu tonlar ve yoğun çizgiler görülmektedir. Sözsüz paneller sıkça kullanılmıştır. Bu panellerde özellikle fiziksel olarak zor durumda kalan karakterlerin yüzü farklı açılarla çizilerek gerçekçilik ve bakış açısı kazandırılmıştır. Karakter tasvirleri gerçekçidir. Arka plan çizimlerine ağırlık verilmemiştir. Genelde hareket ifade eden çizgiler, boşluk veya efektlerden oluşmaktadır. Bu sayede odak karakterde kalmıştır, çocuk okur için manga okumayı kolaylaştıran bir unsurdur.

Mangada, panel boyutları çeşitli şekillerde kullanılmıştır. Büyük paneller ile aksiyon ve duygu yoğunluğu arttırılırken küçük panellerle hızlı bir tempo yakalanmıştır. Aksiyon sahnelerinde çizim panel sınırları kaldırılarak sahnenin taşması sağlanmıştır. Dramatik etkiyi güçlendirmek için yakın planlar, sessiz kareler, atmosferik detaylar sıkça kullanılmıştır. Önemli dövüş sahnelerinde tam sayfa çizimler de kullanılmıştır.

Ölüm Defteri'nin Cohn'un (2013, s. 56) ayrımına göre panel kullanımı olarak çeşitlilik gösteren bir yapısı vardır. Diyalog sahnelerinde kullanılan karşılıklı konuşmayı işaret eden makro paneller anlatıya hâkim olan panel tarzıdır. Nadir olmakla birlikte duygusal gelişim için tek karakterin olduğu mono paneller de kullanılmıştır.

McCloud'un (2021, s. 10) çalışmasına göre çizgi romanı oluşturan beş seçim vardır. Bunlar: öge, çerçeve, görsel, metin, akış şeklindedir.

Öge seçimi: Eserde aksiyon seviyesi yüksek değildir. Bu sebeple genelde karakterlere odaklanan, yakın planda çizilen görseller ağırlıktadır. Light'ın gözleri, Ryuk'un mevcut hâli, L'in oturuş şekli gibi örneklerde yakın plan çizimlerinde duygu durumları ortaya konmuştur. Yakın çizimlerde genelde arka plan sade tutulmuş, tek renk şeklinde kullanılmıştır. Geniş plan ve tasvir

izimlerinde ise arka planda yařayan bir dnya vardır, detaylı izimler kullanılmıřtır.

ereve seimi: Sessiz ve karanlık panellere yer verilmiřtir. nemli ve duygusal anlarda tek sayfa panel de kullanılmıřtır. Paneller ve onları ayıran oluklar dzenlidir. Panel řekilleri dikdrtgen olmakla birlikte bir btnlkleri yoktur. Dikey ve yatak olarak uzun panellere sıka yer verilmiřtir. Olayın nemi ile panellerin byklė orantılı ilerlemektedir.

Grsel seim: Ryuk'un grnm haricindeki izimler gereki ve detaylıdır. Light'ın ve L'in grnřleri ile tezat oluřturulmuřtur. Light her zaman dzenli ve řık bir hlde, L ise srekli daėınık ve sıradıřı bir hlde gzkmektedir. Deftere isim yazma sahneleri dramatik zelliklerde izilmiřtir. Karakterlerin panele tam sıėmadıėı, yzlerinin kenarda veya tam gzkmediėi sahneler ok kullanılmıřtır. Bu sahneler ile gerilim ve gizemi arttırılmaktadır.

Metin seimi: Karakterlerin i dnyaları hem grsellerle hem de i monologla sıka belirtilmiřtir. Bu sayede karakterlerin derinlikleri anlařılmıř olur.

Akıř seimi: Manga ekolne uygun řekilde soldan saėa doėru bir akıř vardır. Karakterlerin planlar yaptıkları, karřılıklı zihinsel mcadele verdikleri anlarda tempo yavařlar; okuyucu da dřnmeye bařlar. Bu anlar yoėun grsel ve metnin ieriėi gereėi yoėun dikkat gerektirmektedir. Planın iře kořulduėu anlarda ise tempo hızlanmaktadır. Srpriz durumlarda ani panel geiřleri bulunmaktadır.

Kısacası lm Defteri ustaca kurgulanmıř bir hikyeye ve sanatsal aıdan estetik deėeri yksek izimlere sahiptir. Ancak ierdiėi temalar ve sembolik gelerin kullanımı kk yařtaki ocuklar iin uygun deėildir. Daha byk yař grupları iin bireysel olgunluk dzeyi gz nnde bulundurularak ebeveyn denetiminde okumaları ieriėi hakkında konuřmaları saėlanabilir.

5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Okuma, dünyayı algılayış biçimini şekillendiren zihinsel, kültürel ve toplumsal yönleri olan bir süreçtir. Bu süreçte çocuğun ilgi, ihtiyaç ve yaşantısına uygun metinlerle karşılaşması okuma alışkanlığının sürekliliği açısından belirleyicidir. Ortaokul yılları, bireysel okuma tercihlerinin belirginleştiği bir dönemdir. Bu bağlamda öğrencilerin içsel motivasyonla yaptıkları serbest okuma seçimleri üzerinden kendi kültür ve estetik anlayışlarını yansıttıkları bir alan oluşmaktadır.

Günümüzde çocukluğun yalnızca biyolojik bir gelişim evresi değil, kültürel ve ekonomik dinamiklerle şekillenen sosyolojik bir olgu olduğu kabul edilmektedir. Geleneksel çocukluk algısı yerini dijital teknolojilerle iç içe geçmiş, hızla tüketime yönelen, görsel anlatılara daha yatkın yeni çocukluk anlayışına bırakmıştır. Bu dönüşüm; çocukların oyun kültüründen sosyal ilişkilerine, boş zaman etkinliklerinden kitap seçimlerine kadar birçok alanı etkilemektedir. Çocuklar artık ev, okul, mahalle gibi klasik mekânlarda özgürce alanlar yaratamamakta, çevrim içi dünyalarda kendilerini ifade etmektedirler. Bu dönüşüm çocuk edebiyatının kapsamını ve işlevini de yeniden tartışmaya açmıştır. Geleneksel çocuğa görelilik ilkesiyle hazırlanan metinlerin günümüz çocuklarının beklentilerine ne kadar karşılık verebildiği önemli bir sorudur. Çocuklar, serbest okuma etkinliklerinde estetik ve eğitsel kaygıdan ziyade eğlenceli, görsel açıdan zengin ve onları temsil eden karakterleri içeren eserlere yönelmektedir. Bu açıdan çizgi romanlar yalnızca bir edebi tür değil, görsel anlatım gücü, karakter derinliği, seri sürekliliği ve tür çeşitliliği ile dikkat çeken kültürel ürünler olmuştur. Çizgi romanlar, küresel ölçekte gelişen popüler kültürün en güçlü içeriklerinden biri hâline gelmiştir. Marvel ve DC başta olmak üzere Amerikan süper kahraman evrenleri, Japon mangaları, webtoonlar ve grafik romanlar gibi biçimsel farklılıklar sunabilen; özellikle Japonya kökenli manga ve anime kültürü ile otaku gibi altkültürler üretebilen bir yaşam biçimine dönüşmüştür.

Çizgi roman her zaman çocukların ilgi gösterdiği ve belli türleriyle onlara yönelik hazırlanmış içeriklere sahip olsa da günümüzde meydana gelen talep ve

algı farklılığı popüler kültürdeki yeri ile ilgilidir. 1960'lı yıllardan beri kendine has bir yer edinmeye ve müstakil bir mecra olarak kabul edilmesi için uğraşılmasına rağmen 2000'lerden sonra popüler kültürün en büyük kaynaklarından birine dönüşmüştür. Yıllarca küçük ve popüler kültüre karşı yeraltında kalarak kendi altkültür gruplarını oluşturmuş çizgi romanın; kendine ait bir maddi kültür yaratmasında ve bir transmedya unsuru olarak kültür endüstrisinin en üretken nesnelerinden birine dönüşmesinde iki etken itici güç olmuştur. Birincisi şüphesiz Amerikan film endüstrisinin çizgi romanları keşfetmesi ve sinematik evren şablonunun Marvel ile hayata geçirilmesidir. Önceleri rakip firması DC Comics'in Superman, Batman gibi başarılı birçok çizgi romanı filme çekilmiş olmasına rağmen 2008 yılında Iron Man filmi ile başlayan Marvel Sinematik Evreni, çizgi roman ve sinema dünyasını değiştirmiştir. İkinci etken ise Uzak Doğu'nun ulusal kültürel öğelerini bilgisayar oyunları, sinema filmleri ve çizgi romanlar üzerinden küresel dünyaya tanıtmaları ve bunlardan oluşan yeni sentezin kültür sanat ürünlerini etkilemesidir. Bunların başını da Japon mangaları ve animeleri çekmektedir.

Çizgi roman kültürünün yayılması Jenkins'in (2016, s. 45) üç anahtar kavramı ile açıklanabilir. Bunlardan ilki olan yaklaşma, farklı medya biçimlerinin iç içe geçerek bir arada kullanılmasını ifade eder. Bu sebeple günümüzde hikâye anlatımını değiştirmiş, çizgi romanların merkeze alındığı etrafındaki farklı medyalar aracılığıyla genişleyen bir anlatı sistemi oluşturulabilmiştir. İkinci olarak kolektif zekâ kavramı ise bireylerin sahip olduğu bilgi ve becerilerin çevrimiçi topluluklarda bir araya gelerek ortak bir amaç ya da sorun için kullanılmasını ifade eder. Bilginin tek bir merkezde değil, dağınık olarak gezindiği bir ortam yaratılmıştır. Örneğin hayranların oluşturduğu web sayfalarında çizgi roman karakterleri hakkında bilgileri yine hayranların kendileri bir araya getirerek ortak bilgi havuzları oluşturmaktadırlar. Üçüncü kavram da tüketicilerin artık sadece pasif izleyici, okuyucular olarak kalmadığını onların da birer içerik üreticisi hâline geldiğini belirten katılım kavramıdır. Örneğin fan kurgusu yazmak, cosplay etkinliklerine katılmak, sosyal medya platformlarında içerikler üretmek gibi işlemleri tek başına ve etkileşimli olarak yapabilen; medyayı

sadece tüketmeyen onunla etkileşime geçip dönüştüren, yeniden üreten aktif bireyler oluşmuştur.

Bu bağlamda da çizgi romanlar çocukların yalnızca eğlenme aracı değil, kimlik oluşturma, grup aidiyeti kurma, kültürel sermaye edinme ve farklı dünyalar deneyimleme yollarından olmuştur. Bu sebeple çizgi romanın çocuk edebiyatındaki yerinin yeniden değerlendirilmesi gereklidir. Çünkü çizgi romanlar pedagojik açıdan değerlendirildiğinde içerdiği unsurlar sebebiyle hem fırsatlar hem de riskler barındırmaktadır. Bu araştırmada söz konusu bağlamda ortaokul öğrencilerinin serbest okuma etkinliklerinde çizgi romanlara yönelik ilgilerinin, bu tercihlerde etki eden faktörlerin ve çizgi romanların çocuk edebiyatı kapsamında değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Bu sayede günümüz çocukluk kültüründe çizgi romanın nasıl konumlandığına dair veriler sunulması hedeflenmiştir.

Formlardan toplanan veriler, en sevilen kitap türlerin macera, fantastik ve gizem-gerilim olduğunu göstermektedir. Bu sonuç, ortaokul öğrencilerinin okuma eğilimlerinin araştırıldığı çeşitli çalışmaların sonuçlarıyla örtüşmektedir (Bayat & Çetinkaya, 2018; Maden & Önal, 2020; Maden & Önal, 2023). Sıralanan çalışmalarda ortaokul öğrencilerinin en fazla ilgi duydukları türün macera olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Katılımcıların en çok okuduğu yazarların başında Şermin Yaşar, Beyza Alkoç ve J.K. Rowling'in gelmektedir. Şermin Yaşar tarafından yazılan kitaplar yakın dönemde özellikle değerler eğitimi ve söz varlığı çalışmalarında sıklıkla incelenmektedir (Aktaş & Yalçın, 2024; Başar & Akın, 2021; Cavga & Eyüp, 2021; Dağ & Ceran, 2024; Gençer & Doğan-Kahtalı, 2022). Bu durum, yazarın eğitimciler tarafından oluşturulan okuma listesinde yer alabileceğini ve bu yolla öğrencilere ulaşmış olabileceğini düşündürmektedir.

Maden ve Önal'ın (2023) araştırmasına göre Beyza Alkoç ve J.K. Rowling, öğrencilerin okumayı tercih ettiği yazarlar arasında ilk sıralardadır. Aynı araştırmanın bir başka sonucu, J.K. Rowling'in kitaplarının okul kütüphanesinde bulunduğunu; Beyza Alkoç'un kitaplarının ise bulunmadığını göstermektedir. J. K.

Rowling, Harry Potter serisiyle tüm dünyanın tanıdığı bir yazardır. Bu seri fantastik edebiyatta bir klasiktir. Beyza Alkoç ise çevrim içi hikâye yazma platformu olan ve 2024 senesinden beri Türkiye’den erişim sağlanamayan Wattpad aracılığıyla okurlarına ulaşmış, oldukça genç bir yazardır. Bu sonuç, genç okurların klasiklerin yanında kendi yaşlarına ve yaşamlarına yakın tercihleri olduğunun bir göstergesi sayılabilir. Bu sonuca ek olarak Virdil & Karakuş’un (2024) çalışmasında öğrencilerin okuduğu kitapları edinmede okul kütüphanesini bir yol olarak görmediği belirtilmektedir. Bu durum, sınıf ve okul kütüphanelerinin değişen çocukluk kavramına koşut güncellenmesi gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Katılımcıların en sevdikleri kitaplar ise Harry Potter serisi, Levent serisi, Dedemin Bakkalı ve Kral Şakir serisi olmuştur. Bu bulgulara göre katılımcıların serbest okumada kurgu eserleri ve güçlü karakter anlatılarını tercih ettikleri söylenebilir.

Katılımcılardan %56,5’sı daha önce çizgi roman okumuştur. Virdil & Karakuş’un (2024) öğretmen görüşleriyle yapılandığı çalışmasında öğrencilerin %68,2’sinin manga okuduğu belirtilmiştir. İki çalışma da ortaokul öğrencilerinin yarısından fazlasının çizgi roman okuduğunu göstermektedir.

Çizgi roman okumaya başlamalarında genellikle izledikleri anime ve filmler etkili olmuştur. Katılımcıların en sevdiği 3 çizgi romanın da film uyarlaması vardır. Bu noktada medyanın farklı kanallarının birbirini etkilediği transmedya kavramının çocuk edebiyatında kendisine bir yer açtığı sonucuna ulaşılabilir. Ek olarak çizgi roman okuyan katılımcılar karakterlerle özdeşim kurabildiklerini ifade etmişlerdir. Bu durum, en çok tercih edilen çizgi roman türlerinden birinin süper kahraman çizgi romanları olmasıyla ilişkilendirilebilir. Okumak için tercih edilen bir diğer tür olan mangalarda da karakterler güçlü özellikleriyle ön plana çıkmaktadır.

Katılımcılardan alınan bilgilerle çizgi roman okuma tercihinde cinsiyet ve sınıf seviyesi arasında bir bağ kurulamamıştır. Bununla birlikte üst seviye sosyoekonomik statülerde daha çok çizgi roman okunduğu ortaya çıkmıştır. Çizgi

romanlarda kaliteli kâğıt kullanılması gerekliliği, telif haklarına ödenen ücret, yayıncılık sektöründe artan maliyet gibi etmenler bu sonuçla ilişkilendirilebilir.

En sevilen çizgi roman yazar ve çizerlerinin başında Koyoharu Gotoge, Tsugumi Oba, Eiichiro Oda gelmektedir. En sevilen eserlerin başında da inceleme konusu da olan İblis Keser, Spider-Man ve Death Note eserler bulunmaktadır. Virdil & Karakuş'un (2024) çalışmasında da ortaokul öğrencilerinin en çok okuduğu çizgi romanlardan birinin Death Note olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu açıdan iki çalışma benzerlik göstermektedir.

Çizgi roman okuyanların %55'inin kaynak materyalden yola çıkaran hazırlanan film ve dizileri de takip ettiği görülmüştür. Çizgi roman okumadan önce diğer içerikleri izleme oranı ise %30 olarak ortaya konmuştur. Bu veri, çizgi romanın sadece bir edebi metin değil çoklu medya formatlarında deneyimlenen bir anlatı türü olduğunu göstermektedir.

Çizgi roman okuma alışkanlığına sahip öğrencilerin çoğunun (%65,4) okudukları kitapla ilgili bir ürün satın aldığı ortaya konmuştur. Bu durum çizgi romanlar çevresinde gelişen bir tüketim kültürünün ve hayran ekonomisinin geliştiğini göstermektedir.

Katılımcıların %40,4'ü çizgi romanlarla ilgili sosyal medya hesaplarını takip etmektedir. Bu, yüksek bir orandır. Günümüzde sosyal medya uygulamalarının ve bu mecralarda takip edilen sosyal medya etkileyicileri (influencer) ile "yeni nesil kanaat önderlerinin", çevrim içi iletişim platformlarının, canlı yayın ortamlarının, çevrim içi oyunların ve gençlik kültürünü etkileyen diğer araçların çocuklar üzerindeki etkisi farklı çalışmalarda ortaya konmuştur. Sosyal medyada çizgi romanlar hesapların takip edilme oranının yüksek olması, hangi hesapların neden takip edildiği başta olmak üzere farklı sorulara yanıt aranmasını gerektiren bir konudur.

Veriler, akademik başarı ve aile profili ile ilişkilere göre incelendiğinde çizgi roman okuyan öğrencilerin çoğunluğunun akademik olarak başarılı bir konumda olduğu tespit edilmiştir. Çizgi roman okuyan öğrencilerde takdir belgesi alma

oranı %89,3 iken okumayanlarda %81,6 olarak çıkması; çizgi roman okumanın başarıyı engellediği varsayımını çürütmektedir. Aksine kitap okuma kültürünü desteklemesiyle düşük nitelikli metinler olduğu ön yargısını da sorgulamaya açmaktadır. Aile eğitim düzeyleri incelendiğinde lisansüstü eğitim almış ailelerin çocuklarının çizgi roman okuma oranının daha yüksek olduğu görülmüştür. Bu durum çizgi romanın düşük kültür ürünü olmadığını, her sosyoekonomik katmanda kabul gören bir metin türü olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda çizgi romanların pedagojik açıdan dışlanması gereken değil, bütünleyici bir araç olarak kabul edilmesi gereken materyaller olduğu söylenebilir.

Bulgulara göre en çok okunduğu ifade edilen üç çizgi roman, çok okunan sürükleyici eserler olsa da içerdikleri ve sorunlara çözüm yolu olarak önerdikleri şiddet içeriği sebebiyle küçük çocuklar için uygun bulunmamıştır. Daha büyük çocukların ise ebeveyn gözetiminde okuyabileceği ifade edilmiştir. Virdil (2024) tarafından yapılan çalışmada Ölüm Defteri'nin çocuk okurlar için uygun olup olmadığı tartışılmış ve kitapta şiddetin bir çözüm yolu olarak gösterilmesinden dolayı çocuklara uygun olmadığı sonucunda karar kılınmıştır.

İblis Keser; geleneksel manga anlatısının zenginliğine, karakter yapısına ve dramatik ilişkilerine sahip popüler bir manga serisidir. İçerisinde aile bağları, merhamet, fedakârlık ve azim gibi olumlu değerler işlenmiştir. Okurun özdeşlik kurabileceği Tanjiro ve Nezuko gibi karakterler bulunmaktadır. Ancak şiddet, ölüm, iblis tasvirleri ve karanlık atmosferin ön planda olmasıyla çocuk okurları için yerini tartışmaya açmaktadır.

The Amazing Spider-Man: Öze Dönüş eseri Örümcek Adam evreninin klasik anlatı yapısını sürdüren bir anlatıdır. Peter Parker'ın iç çatışmalarını, kahramanlık sürecin, kişisel hayatını ve sorumluluk anlatışını başarılı bir şekilde işleyerek mizahi ve dinamik anlatı yapısıyla okuru içine çekmektedir. Görsel panellerin akıcılığı, karakterler arasındaki etkileşimler ilgi çekmektedir. Peter Parker'ın gençlik dönemine odaklanmasıyla özdeşleşmeyi kolaylaştırmıştır. Şiddet sembolik düzeyde, yumruk tekme gibi beden unsurlarıyla sınırlı kalacak şekilde kullanılmıştır. Genelde iyi-kötü ikilemi içinde kurgulanmıştır. Didaktik

mesajlar doğal bir biçimde aktarılmıştır. Bu özellikleri sebebiyle ortaokul düzeyi için uygun, ilgi çekici ve rehberlik edici bir eser olduğu söylenebilir.

Ölüm Defteri serisi ise felsefi derinliği, etik ikilemleri ve stratejik öğeler içeren kurgusuyla dikkat çekmektedir. Ana karakterin Tanrı kompleksine sahip bir anti-kahraman olması, karşısında zekâ temelli bir mücadele yürüten dedektif karakterin bulunması eserin ana çatışmasını oluşturmaktadır. Adalet, güç, ahlak, sorumluluk gibi kavramlar katmanlı bir şekilde sunulmaktadır. Ancak anti-kahramanın ahlaki üstünlükle konumlandırılması, cinayeti bir çözüm olarak göstermesi özdeşleşme açısından çocuk okuru tehlikeye atmaktadır. Ayrıca karanlık atmosfer, ölüm teması ve metafizik figürler psikolojik baskı oluşturabilmektedir. Bu sebeplerle çocuklar için uygun değildir ancak ebeveyn rehberliğinde okunabilecek bir eserdir.

Üç eserin ortak noktalarına bakıldığında çizgi romanların sadece bir eğlence aracı olmadığı, çocukların kimlik inşası ve değer algısına olumlu veya olumsuz etki edebilecek eserler oldukları görülmektedir. Bu yüzden çizgi romanlar sadece görsel zenginliklerine göre değil konularının ve çatışmalarının etik unsurlarına, ileti yapılarına ve okuyucu üzerindeki etkisine göre yorumlanmalıdır. Çocuk edebiyatı ölçütlerine göre incelendiğinde çizgi romanların yaş gruplarına göre sınıflandırılması, içerik açısından yetişkin rehberliği eşliğinde sunulması gerekmektedir.

Virdil & Karakuş'un (2024) çalışmasına göre öğretmenler öğrencilerinin çizgi roman okuduğunun farkında olmalarına rağmen bu tür hakkında kısıtlı bilgiye sahiptir. Eğitimcilerin okuyarak kendi ölçüt süzgecinden geçirip öğrenciler için uygun bulduğu çizgi romanları okuma kültürü oluşturmak için bir fırsat olarak görmesi, serbest okuma saatlerinde bu kitaplara yer verilmesi, öğrencilerin görsel okuryazarlık becerilerini geliştirmek için çizgi romanları kullanabilmesi önemlidir. Eleştirel ve etkileşimli okumayı destekleyecek kapsayıcı içerikli eserlerle okuma programları oluşturulabilir. Çizgi roman bir tür olarak yok sayılmamalı, içerikleri incelenmeli; pedagojik ve edebi açıdan değeri yüksek olan içerikler öğrencilere tavsiye edilebilmelidir.

Kılıç ve Küpeli (2023), çizgi romanların öğrencilerin duyuşsal, bilişsel ve kültürel algılarını genişlettiğini, kendilerini sanatla ifade etmelerinin yolunu açtığını, kimliklerini ve değer yargılarını geliştirmelerinde etkili olduğunu, tüm bunların yanında yaratıcılıklarını ve hayal güçlerini de geliştirdiği ifade etmektedir.

Aileler çocuklarının çizgi roman okuma tercihlerini desteklemeli ve yakından takip etmelidir. Okuma süreçlerine aktif katılım sağlamaları ve çizgi romanları bir ekran alternatifi olarak desteklemeleri önerilmektedir.

Çizgi romanın çocuk edebiyatındaki yeri derinlemesine araştırılmalı, çizgi romanların pedagojik potansiyeli araştırmacılar tarafından fark edilmelidir. Çocukların çizgi romanlarla kurdukları ilişki, medya ve teknoloji bağlamında ele alınmalıdır. Çizgi roman içeriklerinin değerlendirildiği çalışmalar artırılabilir; türün edebi, kültürel ve görsel boyutları daha detaylı incelenebilir. Bu amaçlarla kullanılacak ölçekler ve araçlar geliştirilebilir. Çizgi romanın hem estetik hem didaktik yönüyle ilgili kuramsal çalışmalar desteklenebilir. Türk çocuk edebiyatı bağlamında yerli üretimler desteklenebilir.

Yetişkinler tarafından çocukların çizgi roman okuma sürecini sadece eğlenmek için değil; düşünmek, sorgulamak, yorumlamak ve farklı bakış açıları kazanmak için çizgi romanı bir hikâye deneyimi olarak görmeleri teşvik edilmelidir. Farklı türler, farklı yazarlar okumaları desteklenebilir.

Çizgi romanlar kütüphanelerde yaygınlaşmalı, bağımsız bölümlerde bulunmalıdır. Okullarda çizgi roman kulüpleri kurulabilir, ulusal ve yerel projelerle çizgi roman kültürü desteklenebilir.

KAYNAKLAR

- Akar, H. (2019). Durum çalışması. Saban, A. ve Ersoy, A. (Ed.). *Eğitimde nitel araştırma desenleri içinde* (s. 139-178). Anı Yayıncılık.
- Akgün, Ö. U. (2008). *Kahraman olgusunun çizgi romandan sinemaya uyarlamadaki görünümü: Tarkan ve Conan örnekleri* [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Akıskalı, M.C. (2017). *Çizgi romanda üçüncü anlam* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Işık Üniversitesi.
- Akyol, H. (2020). *Türkçe ilk okuma yazma öğretimi*. Pegem Akademi Yayıncılık.
- Aktaş, A., & Yalçın, G. (2024). Şermin Yaşar'ın çocuk kitaplarının kök değerler bakımından incelenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(1), 332-354.
- Alemdar, Y., & Aytaş, G. (2012). *Çocuk edebiyatı*. Akçağ Yayınları.
- Alicenap, Ç. T. (2014). Yerelden evrensele Japon anime ve manga sanatı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(7), 31-60.
- Alsac, Ü. (1994). *Türkiye'de karikatür, çizgi roman ve çizgi film*. İletişim Yayınları.
- Ariès, P. (1962). *Centuries of childhood: A social history of family life*. Vintage Books.
- Arslan, A., Şimşek, T., & Yakar, M. (2020). Çocuk edebiyatı tarihi. Şimşek, T. (Ed.), *Kuramdan uygulamaya çocuk edebiyatı içinde* (s. 43-69). Grafiker Yayınları.
- Aslan, G. B. (2019). *Türkiye'de çizgi roman sanatının gelişim süreci içerisinde Turhan Selçuk'un yeri ve Abdülcanbaz* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Haliç Üniversitesi.

Atakan, K. (2022). *Exploring utopian/dystopian worlds within fictional spaces of comics: The case of X-Men* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Yaşar Üniversitesi.

Aytekin, H. (2016). *Çocuk ve gençlik edebiyatı*. Anı Yayıncılık.

Barış, İ. & Taylan, H. H. (2020). Küresel salgın sürecinde Türkiye’de aile içi sorunlar. *Nosyon: Uluslararası Toplum ve Kültür Çalışmaları Dergisi, Gürsoy Akça Özel Sayısı*, 5, 13-32.

Baş, B. (2015). *Türkçe öğretimi açısından çocuk edebiyatı*. Pegem Akademi Yayıncılık.

Başar, S., & Akın, E. (2022). Şermin Yaşar'ın çocuk kitaplarının eğitsel iletiler ve değer kavramları açısından incelenmesi. *Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 62-71.

Batar, K. (2023). Hilebaz arketipinin Cevâmi’ü'l-hikâyât ve Levâmî’ü'r-Rivâyât'taki kadın kahramanlarda tezahürü. *Divan Edebiyatı Araştırmaları Dergisi* 31, 100-114.

Bayat, N., & Çetinkaya, G. (2018). Ortaokul öğrencilerinin okuma alışkanlıkları ve tercihleri. *İlköğretim Online*, 17(2), 984-1001.

Benice, A. (2016). *Çocuk kitaplarının çizgi romana uyarlanması sürecinde biçimlemeler* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Arel Üniversitesi.

Berlian, M., Vebrianto, R., & Thahir, M. (2021). Development of webtoon non-test instrument as education media. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(1), 185-192.

Binark, M. (2016). Neden Japon popüler kültürü? Neden manga?. L. Cantek (Eds.), *Çizgili hayat kılavuzu içinde* (s. 429-452). İletişim Yayınları.

Blaseg, D., Schulze, C., & Skiera, B. (2020). Consumer protection on Kickstarter. *Marketing Science*, 39(1), 211-233.

Bolat, N. (2019). Geleneksel mecralarda apraz medya ve transmedya anlatıları zerine bir inceleme: Ađır Roman rneđi. *Seluk İletiřim*, 12(2), 503-531. <https://doi.org/10.18094/josc.596244>.

Bozhyk, B. (2022). Fransız-Belika izgi roman slubunun, tarihsel aıdan geliřimi ve grsel yapısının incelenmesi. *Pamukkale niversitesi Sosyal Bilimler Enstits Dergisi* (49), 43-57. <https://doi.org/10.30794/pausbed.996822>.

Blkbařı, B. (2022). *Trk mitolojisi atlası*. Prestij Yayınları.

Bykztrk, ř., Kılı-kmak, E., Akgn, . E., Karadeniz, ř. ve Demirel, F. (2012). *Bilimsel arařtırma yntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.

Campbell, J. (2017). *Kahramanın sonsuz yolculuđu*. İthaki Yayınevi.

Canlı, S. (2020). ocuk edebiyatı rnlerinin tařması gereken zellikler. Karagl, S; řen, E. (Ed.), . *edebiyatı okuma kltrnn temelleri iinde* (s. 109-155). Nobel Yayıncılık.

Cansever, C. (2019). *izgi romanda kahraman olgusu ve kimliklendirme gstergesi olarak kostm* [Yayımlanmamıř Yksek Lisans Tezi]. Dokuz Eyll niversitesi.

Cantek, L. (2012). *Trkiye'de izgi roman*. İletiřim Yayınları.

Cantek, L. (2016). Trkiye'de izgi romanın umum manzarası. Cantek, L .(Eds.), *izgili hayat kılavuzu iinde* (s. 15-65). İletiřim Yayınları.

Carpintero, R. (2022). izgi roman zerine. *Szelti ocuk ve Genlik Edebiyatı Dergisi*, 2-17.

Cavga, S., & Eyp, B. (2021). řermin Yařar'ın ocuk kitaplarındaki eđitsel iletilerin incelenmesi. *Ana Dili Eđitimi Dergisi*, 9(4), 1400-1420.

Chapman, J. (2011). *British Comics: a Cultural History*. Reaktion Books.

Chute, H. (2008). Comics as literature? Reading graphic narrative. *Pmla*, 123(2), 452-465.

Click'us Dijital (2025, 8 Nisan). We are social 2025: global ve Türkiye verileriyle dijital dünya. <https://www.clicksus.com/we-are-social-2025-global-ve-turkiye-verileriyle-dijital-dunya>.

Cohn, N. (2013). *The visual language of comics*. Bloomsbury.

Creswell, J. W. (2016). *Araştırma deseni nitel, nicel ve karma yöntem yaklaşımları*. Eğiten Kitap.

Çakmak Güleç, H., & Geçgel, H. (2006). *Çocuk edebiyatı*. Kök Yayıncılık.

Çelik, V. (2024). Uyarlama kapsamında Marvel çizgi romanları ve sinema filmleri: Infinity War örnekleri. *Communicata*, 27, 25-40. <https://doi.org/10.32952/atauniiletisim.972015>.

Çer, E. (2016). *Çocuk Edebiyatı. 0-6 Yaş çocuk kitaplarında çocuk gerçekliği ve çocuğa görelilik*. Eğiten Kitap.

Çetin Efe, Ş. (2019). *Çocuk edebiyatı kapsamında çizgi romanlaştırılan Dede Korkut hikâyelerinin yapı ve eğitsel değerler yönünden incelenmesi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi.

Çetin, Y. (2010). Okutan çizgiler. *Millî Folklor*, 22(85), 193-198.

Çetinkaya, M. C. (2019). *Amerikan çizgi romanın postmodernizm etkisi: alternatif çizgi romanlar* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.

Çoruk, H (2016). Fransa-Belçika çizgi roman akımı ve ülkemizdeki dergileri hakkında. L. Cantek (Eds.), *Çizgili hayat kılavuzu* içinde (s. 201-218). İletişim Yayınları.

Dağ, A., & Ceran, D. (2024). Şermin Yaşar'ın çocuk kitaplarının eğitsel iletiler bakımından incelenmesi. *Turkish Studies-Educational Sciences*, 19(3), 62-71.

Daşcı, A.A. (2024). *Japon çizgi filmlerinde din, değer ve ahlak algısı - Death Note animesi örneği* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi.

Davarcı, Y. (2015). *1904-1905 Rus-Japon Savaşı'nın Japon manga kitaplarına yansıması* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Ankara Üniversitesi.

Davis, R. G. (2011). Autographics and the history of the form: Chronicling self and career in Will Eisner's "Life, in Pictures" and Yoshihiro Tatsumi's "A Drifting Life". *Biography*, 34(2), 253-276.

Değirmenci Gündoğmuş, H. & Çayır, A. (2024). Sınıf öğretmenlerinin öğrencilerine okuduğunu anlama becerisi kazandırma stratejileri: Nitel bir çalışma. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 38, 597-607. DOI: 10.29000/rumelide.1393614.

Dilidüzgün, S. (2018). *Çağdaş çocuk yazını*. Tudem Yayıncılık.

Doğru, H. Ç. (2020). Canlandırma sinemada çizgi roman estetiği: "Spider-Man: Into the Spider-Verse" örneği. *Journal of Arts*, 3(3), 189-204.

Dong H, Yang F, Lu X and Hao W. (2020) Internet addiction and related psychological factors among children and adolescents in China during the coronavirus disease 2019 (COVID-19) epidemic. *Front Psychiatry*, 11, 1-9.

Duncan, R., & Smith, M. J. (2009). *The power of comics: History, form and culture*. A&C Black.

Ecke, J. (2018). *The British comic book invasion: Alan Moore, Warren Ellis, Grant Morrison and the evolution of the American style*. McFarland.

- Efe, Y. (2020). *Türkiye'de bir altkültür olarak anime ve manga hayranlığı* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Ankara Üniversitesi.
- Eisner, W. (1985). *Comics & Sequential Art*. Poorhouse Press.
- Ekiz, D. (2020). *Bilimsel araştırma yöntemleri: Yaklaşım, yöntem ve teknikler*. Anı Yayıncılık.
- Elveren Arı, B., & Gürses Köse, İ. (2021). Metinlerarasılıktan transmedya hikâye anlatıcılığına: Harry Potter. *Erciyes İletişim Dergisi*, 2, 1-25. <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.954195>.
- Emiroğlu, H. (2014). *Eleştirel okuma öğretiminin eleştirel okuma becerisine etkisi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Düzce Üniversitesi.
- Ergin, M. (2009). *Türk dil bilgisi*. Bayrak Yayınları.
- Esmer, B. (2014). *Çizgi romanların çocuk eğitimi açısından incelenmesi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi.
- Evler, D., & Aksoy, E. (2024). Şermin Yaşar'ın çocuklara yönelik eserlerinde söz varlığı. *Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(1), 1-15.
- Fanasca, M. (2020). Tales of lilies and girls' love. The depiction of female/female relationships in yuri manga. Cucinelli, D. & Scibetta, A. (Eds.), *Tracing pathways* içinde (s. 51-66). Firenze University Press.
- Farooq, S., & DeGalan, A. (2024). The change is here, and the change is her: Pakistani American representation in the Disney+ Series Ms. Marvel. *Journal of Underrepresented & Minority Progress*, 8(1), 248-2269.
- Gabilliet, J.P. (2010). *Of comics and men: A cultural history of American comic books*. University Press of Mississippi.

- Gardner, J. (2020). *Projections: Comics and the history of twenty-first-century storytelling*. Stanford University Press.
- Gençer, G., & Doğan Kahtalı, B. (2022). Şermin Yaşar'ın çocuk kitaplarının kök değerler açısından incelenmesi. *Turkish Studies*, 17(3), 407-421.
- Gifford, D. (2004). Popular literature. Hunt, P. (Ed.) *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*, Vol 1. İçinde (s. 239-263), Routledge.
- Gordon, I. (1998). *Comic strips and consumer culture*. Smithsonian Institution Press.
- Göksel, A. (2022). Bireylerin okuma tercihleri ve okuma araştırmalarında eğilimler. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 12(3), 1897-1911.
- Gönenç, L. (2007). Arka Sokakların Dergisi Mikrop. L. Cantek (Eds.), *Çizgili kenar notları* içinde (s. 101-127). İletişim Yayınları.
- Güdek, N.M. (2019). *Türkiye'de 2000 yılından günümüze çizgi romanlarda grafik dilin incelenmesi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Ordu Üniversitesi.
- Gündüz, U. (2004). *Bir popüler kültür ürünü olarak çizgi romanın kültürel, toplumsal ve siyasal işlevleri* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Güneş, F. (2021). *Türkçe öğretimi yaklaşımlar ve modeller*. Pegem Akademi Yayıncılık.
- Güngör, A. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin okuma becerilerinin geliştirilmesinde metin türlerine ilişkin görüşleri* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi.
- Güngör, A. (2021). Feminizm ve çizgi roman. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 11(1), 85-101.
- Günyüz, M. (2022). *Çocuk edebiyatı okumaları*. Erdem Yayınları.

Gürata, A (2016). Çizgi romandan sinemaya. L. Cantek (Eds.), *Çizgili hayat kılavuzu* içinde (s. 53-65). İletişim Yayınları.

Gürel, T. (1997). Türkiye’de çizgi romanlar. *Sanat Dünyamız*, 64, 41-77.

Gürsoy, H. C. (2018). *Kitap okuma alışkanlığının kazandırılmasında yardımcı bir araç olarak çizgi romanların kullanılması* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Erciyes Üniversitesi.

Hayran, Z. (2020). Çocuk edebiyatı tarihi. Karagül, S.; Şen, E.(Ed.). *Çocuk edebiyatı okuma kültürünün temelleri* içinde (s. 51-87). Nobel Yayıncılık.

Holat, O. (2021). Dijital platform Netflix'in La Casa De Pape dizisinde çapraz medya stratejisinin inşası. *İletişim Çalışmaları Dergisi*, 7(3), 503-521.

How, J. (2000). 2000AD and Hollywood: The Special Relationship between a British Comic and American film. Magnussen, A., & Christiansen, H. C. (Eds.). *Comics & culture: analytical and theoretical approaches to comics* içinde (s. 225-241). Museum Tusculanum Press.

Ismail, H. M. (2023). Children's literature: The significance and other impacts. *Theory and Practice in Language Studies*, 13(3), 593-598.

İğneci, M. (2020). Türkiye'de çizgi roman endüstrisi ve koleksiyonculuk. Süngü, E. Bostan, B. (Ed.) *Türkiye'de ve Türkiye'den oyun çalışmaları* içinde (s. 143-163), Nobel Yayıncılık.

İlhan, G.O. (2016). *Sosyal bilgiler öğretiminde çizgi romanların kullanımı* [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Afyon Kocatepe Üniversitesi.

İnal, K. (2020). Türkiye'de çocukluk: Nereye!. İçin Akçalı, S. (Ed.). *Çocuk ve medya* içinde (s. 13-53). Nobel Yayıncılık.

İnce, M. & Yılmaz, M. (2020). Olağanüstü olayların sosyal yaşam ve kültürlerle etkisi; Covid-19 salgınının Türk kültürüne etkisi üzerine bir araştırma. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6 (2), 552-571.

İstanbul Büyükşehir Belediyesi, (2024, Şubat), <https://data.ibb.gov.tr/tr/dataset/mahallem-istanbul-projesi-ses-sosyo-ekonomik-statü-skorları/resource/859f3f2d-d06e-4f1c-ba3d-5fcf89744048>.

Jenkins, H. (2016). “Cesur yeni medya” teknolojiler ve hayran kültürü. İletişim Yayınları.

Johnston, H. (2017). ComiXology and the future of the digital comic book. *The iJournal: Student Journal of the Faculty of Information*, 2(2), 1-7.

Karagöz, B. (2018). Applicability to the strategies of determining and interpreting interdisciplinary content of educational comic novels: The case of Adam Olmuş Çocuklar and Kahraman Kadınlarımız series. *Erzincan University Journal of Education Faculty*, 20(3), 63-661.

Karagül, S. (2020). Çocuk edebiyatı ve temel nitelikleri. Karagül, S.; Şen, E. (Ed.), *Çocuk edebiyatı okuma kültürünün temelleri* içinde (s. 1-24). Nobel Yayıncılık.

Karakuş, N (2020). Nicelik ve nitelik açısından çocuk edebiyatı ürünleri. Tiryaki. E.N.; Uysal B. (Ed.), *Çocuk edebiyatı* içinde (s. 123-138). Nobel Yayıncılık.

Karatay, H. (2018). *Okuma eğitimi kuram ve uygulama*. Pegem Akademi Yayıncılık

Katrancı, M., & Kuşdemir, Y. (2016). Okumada kaygı ve anlama: Ana fikri bulamıyorum öğretmenim!. *Eğitim ve Bilim*. 41(183), 251-266.

Keskin, H. (2018). *Bir popüler kültür olarak Manga'nın Japon neo pop sanatı ve sanatçılara etkileri: Takashi Murakami ve süperdüz akımı* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Mersin Üniversitesi.

Kılıç, A. B., & Küpeli, A. E. (2023). Lise düzeyi öğrencilerinin manga ve anime bağlamında popüler kültüre yönelik görüşleri. *İhlara Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 97-116.

Kireççi, Ü. (2018). *Çizgi romanda çeviri*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi] İstanbul Üniversitesi.

Kireççi, Ü. (2020). *Çizgi roman senaryosu*. Lal Kitap.

Kozan, E. (2024). Sinema- çizgi roman ilişkisinde Marvel ve DC sinema evrenleri filmlerine eleştirel bakış. *Düşünce ve Toplum Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(1), 30-49. <https://doi.org/10.55796/dusuncevetoplum.1365038>.

Kozinets, R. V. (2001). Utopian enterprise: Articulating the meanings of Star Trek's culture of consumption. *Journal of consumer research*, 28(1), 67-88.

Körmükçü, H. A. (2009). *Ukiyo-e'den Mangaya Japon pop sanatı* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

Kumbasar, G. (2018). *Amerikan çizgi romanlarında "Superher" 'kavramı üzerinden, Türk çizgi romanlarında Türk kadın süper kahraman incelemesi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Yaşar Üniversitesi.

Kurşuncu, İ. (2014). *Zen'den manga ve Otaku kültürüne Japon sanatı ve boşluk bağlamında değerlendirilmesi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Yıldız Teknik Üniversitesi.

Kurt, S. (2019). *Sosyal bilgiler öğretiminde çizgi roman kullanımına ilişkin sosyal bilgiler öğretmen adaylarının görüşlerinin incelenmesi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa.

Kurudayıoğlu, M. & Tüzel, S. (2010). 21. yüzyıl okuryazarlık türleri, değişen metin algısı ve Türkçe eğitimi. *Türklük bilimi araştırmaları*, 28, 283-298.

Küçükusta, O. (2019). *Çizgi roman, sinema ve animasyon sanatı arasındaki uyarlama ilişkisi: "Köpeklerin Sürgünü: Hayırsızada" animasyon filmi örneği* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Anadolu Üniversitesi.

Lang, Z., & Olesker, R. (2024). Lessons from dragons: Teaching political science with HBO's House of the Dragon. *Journal of Political Science Education*, 20(3), 474–495. <https://doi.org/10.1080/15512169.2024.2330931>.

Li, E. C. Y., & Pang, K. W. (2025). Queer Media from the Global South: The Emerging Girls Love (GL) Media Industry of Southeast Asia. *Feminist Media Studies*, 1-7.

Lukens, R. J., Smith, J. J., & Coffel, C. M. (2018). *Çocuk edebiyatına eleştirel bir bakış*. Erdem Yayınları.

Maden, A., & Önal, A. (2020). Türkçe ders kitaplarındaki metinlerin öğrencilerin okuma eğilimlerine göre değerlendirilmesi. *Türkiye Eğitim Dergisi*, 5(1), 30-41.

Maden, A., & Önal, A. (2023). Okul kütüphanelerinin ve sınıf kitaplıklarının ortaokul öğrencilerinin okuma eğilimi açısından değerlendirilmesi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 11(4), 839-855. <https://doi.org/10.16916/aded.1185930>.

Marrone, G., & Puppa, P. (2006). *Encyclopedia of Italian literary studies*. Routledge.

McCloud, S. (2018). *Çizgi romanı anlamak*. Sırtlan Kitap.

McCloud, S. (2021). *Çizgi romanın yeniden keşfi*. Sırtlan Kitap.

McCloud, S. (2022). *Çizgi roman yapmak*. Sırtlan Kitap.

Meek, M. (2004). Introduction definitions, themes, changes, attitudes. Hunt, P. (Ed.) *International companion encyclopedia of children's literature* içinde (s. 1-13) Routledge.

Mızrak, R. (2022). Çizgi roman, çocuk ve bir çizgi roman kütüphanesi: Münif Paşa İl Halk Kütüphanesi çizgi roman kitaplığı. 3. Uluslararası Çocuk Kütüphaneleri Sempozyumu, 27-28 Mayıs 2022, Gaziantep.

Millî Eğitim Bakanlığı (2024). *İlkokul Türkçe dersi öğretimi programı (1,2,3,4. sınıflar)*. Türkiye yüzyılı maarif modeli. Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Millî Eğitim Bakanlığı. (2024). *İnsan Hakları, Vatandaşlık ve Demokrasi dersi öğretim programı (4. sınıflar)*. Türkiye yüzyılı maarif modeli. Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Millî Eğitim Bakanlığı. (2024). *Ortaokul Türkçe dersi öğretim programı (5,6,7 ve 8. sınıflar)*. Türkiye yüzyılı maarif modeli. Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Millî Eğitim Bakanlığı. (2024). *Sosyal Bilgiler dersi öğretim programı (4,5,6 ve 7. sınıflar)*. Türkiye yüzyılı maarif modeli. Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Murray, C. (2017). British comics. Bramlett, F., Cook, R., & Meskin, A. (Eds.). (2017). *The routledge companion to comics* içinde (s. 94-110). Routledge.

Nam, D. ve Atila Demir, S. (2022). Covid-19 salgın sürecinin sosyo-kültürel etkileri: Sakarya örneği. *Jass Studies-The Journal Of Academic Social Science Studies*, 15(92), 461-480.

Nas, R. (2002). *Örneklerle çocuk edebiyatı*. Ezgi Kitabevi.

Neuman, W. L. (2009). *Toplumsal araştırma yöntemleri: nitel ve nicel yaklaşımlar: 1. cilt*. Yayınodası.

Neydim, N. (2022). *Çocuk edebiyatı*. Bilgiyolu Kültür Yayınları.

Nikolajeva, M. (2016). *Children's literature comes of age (toward a new aesthetic)*. Routledge Publication.

Nodelman, P. (2004). Picture books and illustration Hunt, P. (Ed.) *International companion encyclopedia of children's literature* içinde (s. 110- 121), Routledge.

Oğuz, A. (2010). Toni Morrison'ın Sevilen (Beloved) adlı romanında anima ve animus ilk örnekleri. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(2), 7-13.

Oğuzkan, F. (2001). *Çocuk edebiyatı*. Anı Yayıncılık.

Okabayashi, K. (2007). *Manga for dummies*. Wiley Publishing.

Okur, A., Yardım, L. ve Yücelşen, N. (2020). Uluslararası öğrencilerin serbest okuma durumları. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 9(3), 1180-1192.

Onur, B. (2021). *Çocukluğun coğrafyaları*. İmge Kitabevi.

Orçan, A. (2013). *Çizgi-roman tekniği ile geliştirilen bilim-kurgu hikâyelerinin öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin ve fiziğe ilişkin tutumlarının gelişimine etkisi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Gazi Üniversitesi.

Ökten, C. (2020). Dünyada ve Türkiye’de çocuk edebiyatı tarihi. Tiryaki. E.N.; Uysal B. (Ed.), *Çocuk edebiyatı* içinde (s. 1-25). Nobel Yayıncılık.

Özata, T. (2024). *Türk okurların Japon manga kültürüne yönelik görüşleri* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Karabük Üniversitesi.

Özcan, H. Z., Batur, Z. & Sağcan, Y. C. (2019). Ortaokul öğrencilerinin okuma eğilimlerinin incelenmesi. *Avrasya Dil Eğitimi ve Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 33-55.

Özçakır, A.Ş. (2023). *7. sınıf öğrencilerinin görsel okuma becerilerinin geliştirilmesinde manga kullanımı: Bir eylem araştırması* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi.

Özdemir, E. (2010). *The effect of instructional comics on sixth grade students' achievement in heat transfer* [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Orta Doğu Teknik Üniversitesi.

Özdemir, M., & Arslan, Ö. M. (2023). Gülten Dayıoğlu'nun "Fadıf" romanının çocuk edebiyatı ilkeleri açısından incelenmesi. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 37, 147-176. <https://doi.org/10.29000/rumelide.1406046>

Özdemir, Y., & Kıroğlu, K. (2021). İlkokul öğrencilerinin okuma tutumları. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 43, 408- 424.

Özgen, K. (2022). *Bilim Çocuk Dergisinde yer alan çizgi roman türündeki metinlerin Türkçe ders kitaplarında kullanılabilirliği ve temalara uygunluğu* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Giresun Üniversitesi.

Öztekin, M. K. (2008). *Bir Kültürel Direniş Aracı Olarak Japon Çizgi Romanı (Manga)'nın İncelenmesi*. [Sanatta Yeterlilik Tezi] Dokuz Eylül Üniversitesi.

Perut, D. (2018). *2000'ler sonrası Hollywood'da çizgi roman uyarlamaları: Batman Kara Şövalye örneği* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Kültür Üniversitesi.

Polat, H. A. (2006). *Süreç odaklı bir bakışla Türkiye'de çizgi roman çevirileri* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Üniversitesi.

Postman, N. (1995). *Çocukluğun yokoluşu*. İmge Kitabevi.

Pulur, B. (2012). *Japon modernizminde mangalar* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi] Maltepe Üniversitesi.

Razı, S. (2007). *Okuma becerisi öğretimi ve değerlendirilmesi*. Kriter Yayınları

Reider, N. T. (2024). Demon Slayer Kimetsu no yaiba: Oni, Vampires, and Sexuality. *Japan Review*, 39, 203–220.

Reikerås, E., & Dahle, A. E. (2022). Relations between reading skill level in fifth grade and functional language skills at toddler age. *European Early Childhood Education Research Journal*, 30(6), 961-974.

Sarban, S. (2011). *Mangadan animeye: Japonya'nın "yumuşak güç" silahlarından biri olarak "Sen to Chihiro No Kamikakushi" filminde "tüketim nesnesi" sunumu: Otomobil örneği* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Kültür Üniversitesi.

Sarıbıyık, M. S. (2018). *İlkokullarda millî tarih şuurunu kazandırmada tarihi çizgi romanların önemi: Tarkan çizgi romanları örneği* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Giresun Üniversitesi.

Sarıkaya, R., & Atılgan, N. (2022). Çizgi romanda "yeni" açılımlar: Hareketli çizgi roman ve terminolojik belirsizlik. *Akdeniz Sanat*, 16(30), 365-386.

Sekendiz, A. Z. (2016). *Yabancı çizgi romanların Türk sinemasındaki yansımaları* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Beykent Üniversitesi.

Sever, S. (2019). *Çocuk edebiyatı ve okuma kültürü*. Tudem Yayıncılık.

Sever, S. (2021). *Çocuk ve edebiyat*. Tudem Yayıncılık.

Seyhan, E. C. (2015). *Superman çizgi romanlarındaki tasarım unsurlarının 1938-2014 yıllarındaki değişimleri* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Başkent Üniversitesi.

Shaji, S. (2023). Comics and graphic novels: Impact on children through history. *Information Matters*, 3 (8), 1-17.

Sınar, A. (2006). Türkiye'de çocuk edebiyatı çalışmaları. *Türkiye Araştırmaları Literatür Dergisi*, 4(7), 175-226.

Silva, E. (2009). Measuring skills for 21st-century learning. *Phi Delta Kappan*, 90(9), 630-634.

Stearns, P. N. (2023). *Çocukluğun tarihi*. Liberus Yayınları.

Sur, E. (2022). Okuryazarlık kavramı ve Türkiye’deki okuryazarlık araştırmaları üzerine bir inceleme. *Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 445-467.

Swami, P., & Sharma, D. K. (2024). Mapping the story of manga: Graphic novels and the cultural boom in Japan and world. *International Journal of English Literature and Social Sciences*, 9(3), 500-508.

Şirin, M.R. (2019). *Çocuk edebiyatına eleştirel bir bakış*. Uçan At Yayınları.

Şirin, M.R. (2022). *Çocuk, çocukluk ve edebiyatı*. Uçan At Yayınları.

Türk Dil Kurumu (2025, Mayıs). <https://sozluk.gov.tr>.

Tekin, M.Ş. (2021). *Türkçeye çevrilen mangalarda ses efektleri* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Ankara Üniversitesi.

Temiz, N. (2018). Çocuğu kişilik özellikleriyle, kitabı kahramanlarıyla tanımak. Çer, E. (Ed.) *Çocuk ve Kitap* içinde (s. 139-146) Eğiten Kitap Yayınları.

Temur, S. & Uslu, S. (2024). 2005-2023 yılları arasında çizgi roman konusunda yayımlanmış makalelerin analizi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 15(2), 1474-1500.

Tepe, M. (2023). *Çocuk romanlarında tematik dönüşüm (18. yy-20. yy)* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Siirt Üniversitesi.

Tok, H. (2022). *Küreselleşme ve enformasyon bağlamında anime ve manga kültürünün çağdaş sanata etkileri* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Atatürk Üniversitesi.

Topkaya, Y. (2017). Demokratik algı üzerine eğitici çizgi romanların etkisi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21(2), 747-756.

Tuncer N. (1993). *Çizgi roman ve çocuk*. Çocuk Vakfı Yayınları.

Türkiye İstatistik Kurumu (2024, 27 Ağustos). Hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması. [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2024-53492](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2024-53492).

Ue, T. (2025). Plural identities, genders, and citizenships in Tom Taylor's and John Timms' *Superman: Son of Kal-El* (2021–22). *Journal of Graphic Novels and Comics*, 1–13. <https://doi.org/10.1080/21504857.2024.2441998>

Uğurelli, Y. Ö. (2017). *Üniversitelerde çocuk edebiyatı öğretiminin öğretim elemanı, ders kitabı ve öğrenci başarı düzeyine göre değerlendirilmesi* [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Gazi Üniversitesi.

Uğurlu, Y. S. (2022). Persona (maske) arketipi açısından Orhan Kemal'in Murtaza Romanı. *Abant Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(3), 1313-1319. <https://doi.org/10.11616/asbi.1159993>.

Ulaş, S. (2023). *Manga sanatının Japon animelerine etkileri: Stüdyo Ghibli örneği* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Altınbaş Üniversitesi.

Ummanel, A. (2023). Erken Cumhuriyet döneminde çocukluğun inşası ve bir araç olarak çocuk edebiyatı. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 25(100. Yılında Cumhuriyet Özel Sayısı), 302-316.

UNICEF (2023, Temmuz 10). Çocuk Haklarına Dair Sözleşme. <https://www.unicef.org/turkiye/cocuk-haklarina-dair-sozlesme>.

Ungan, S. (2008). Okuma alışkanlığımızın kültürel altyapısı. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(1), 218-228.

Uralcan, B. (2020). Geniş Bir Kuş Bakışı: 2010'lu Yıllarda Türkiye'de Çizgi Roman. Süngü, E. Bostan, B. (Ed.) *Türkiye'de ve Türkiye'den oyun çalışmaları içinde* (s. 79-105), Nobel Yayıncılık.

Uzun, A. (2021), *Çizgi roman ve yeni sunum biçimleri* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi.

Uzuner Yurt, S. (2020). Çocuk yayınları. Şimşek, T. (Ed.), *Kuramdan uygulamaya çocuk edebiyatı içinde* (s. 69-78). Grafiker Yayınları.

Ülkebaş Tüzen, S. D. (2024). Alt kültürel kimliğin maddi inşası: Türkiye’de alt kültürlerin otomobil modifiye pratikleri üzerine bir araştırma. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 55, 1-16.
<https://doi.org/10.52642/susbed.1468326>.

Virdil, M. (2024). *Popüler kültür ürünü mangaların çocuğa görelilik açısından incelenmesi: Death Note örneği* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Yıldız Teknik Üniversitesi.

Virdil, M., & Karakuş, N. (2024). Türkçe öğretmenlerinin bir popüler kültür ürünü olan mangaya dair görüşleri. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitimi Dergisi*, 13(2), 688-709.

Walters, M. (2009). What's up with webcomics? Visual and technological advances in comics. *Interface: The Journal of Education, Community and Values*, 9(2), 1-15.

Whalley, J.I. (2004). The development of illustrated texts and picture books. Hunt, P. (Ed.), *International companion encyclopedia of children's literature içinde* (s. 217-228) Routledge.

Wood, A. (2006). “Straight” women, queer texts: Boy-love manga and the rise of a global counterpublic. *Women’s Studies Quarterly*, 34(1/2), 394-414.

Yağlı, A. (2021). *Modern bir anlatı sanatı olarak çizgi roman*. Kriter Yayınları.

Yaman, B. (2021). Çizgi roman geleneğinin yaşatılması kapsamında halk edebiyatı anlatılarının çizgi romana dönüşümü ve çevirileri yoluyla kültür aktarımı. *Dünya Dilleri, Edebiyatları ve Çeviri Çalışmaları Dergisi*, 2(1), 57-75.

- Yaman, E. (2019). *Türkiye'de bir alt kültür olarak anime ve manga hayranlığı* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Ankara Üniversitesi.
- Yardımcı, M. & Tuncer, H. (2002). *Eğitim fakülteleri için çocuk edebiyatı*. Ürün Yayınları.
- Yavuz, D. (2019). Çocuk edebiyatı ve kültürel semboller. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 6(4), 175-184.
- Yeşildal, Ü. Y. (2018). Bir arketip olarak yılan. *Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 6(13), 420-431. <https://doi.org/10.33692/avrasyad.510240>.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2008). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayınevi.
- Yıldız, C., & Okur, A. (2010) İlköğretim okullarındaki okuma etkinliklerinde göz ardı edilen bir konu: sözcük öğretimi. *Türklük Bilimi Araştırmaları Dergisi*, 27, 753-773.
- Yıldız, O. A. (2017). *Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında çizgi roman* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Yılmaz, E. (2017). Osmanlıcılıktan Türk milliyetçiliğine bir çocuk dergisi: Çocuk Dünyası (1913-1914). *Tarih İncelemeleri Dergisi*, 17(1), s. 209-232.
- Yılmaz, M. S. (2023). Medya çalışmaları bağlamında dönüşen hikâye anlatıcılığı: Transmedya hikâye anlatısı. *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, 8(1), 49-66. <https://doi.org/10.56202/mbsjcs.1192909>.
- Yılmaz, Y. (2022) *Çizgi romanlarla değer aktarımı - Naruto örneği* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi.
- Yiğit, N., & Mercan Uzun, E. (2023). Pandeminin erken çocukluk dönemi çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına etkisi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*(66), 423-445.

EKLER

Ek-1 Ortaokul Öğrencilerinin Okuma Tercihleri ve Çizgi Romanlar Hakkındaki Görüşleri Formu

Değerli öğrencimiz,

Bu çalışmada siz ortaokul öğrencilerinin okuma tercihlerinizi ortaya koymak amaçlanmaktadır. Siz değerli öğrencilerimizden görüşlerinizi anlaşılır bir şekilde ifade etmeniz beklenmektedir. Bu çalışma eğitim öğretimde faydalanmak üzere akademik çalışmalarda kullanılacaktır. Kişisel bilgiler, üçüncü kişilerle paylaşılmayacaktır. Katkılarınızdan ötürü teşekkür ederiz.

I. Kişisel bilgiler:

Okul		
Cinsiyet	Kız	
	Erkek	
Sınıf düzeyi	5	
	6	
	7	
	8	
Anne eğitim düzeyi	İlkokul	
	Ortaokul	
	Lise	
	Üniversite	
	Lisansüstü	
Baba eğitim düzeyi	İlkokul	
	Ortaokul	
	Lise	
	Üniversite	
	Lisansüstü	
Bir önceki dönemde okulda belge aldın mı?	Takdir	
	Teşekkür	

	Belge almadım	
--	------------------	--

II. Okuma tercihleri görüşme soruları

1. Ne sıklıkla kitap okursun?

Her gün	
Hafta içi	
Hafta sonu	
Tatillerde	
Belli bir düzenim yok.	

2. Evinde ortak kullanılan veya sana ait bir kitaplık var mı?

Hayır, yok.	
Ortak kullandığımız bir kitaplık var.	
Kendime ait bir kitaplığım var.	

3. Evinde bulunan toplam kitap sayısı tahmini olarak kaçtır?

0-50	
50-100	
100'den fazla	

4. Okuduğun kitaplarını nasıl seçiyorsun? En çok tercih ettiğin iki seçeneği işaretleyebilirsin.

Kendim karar vererek seçerim.	
Ailemin benim için seçtiği kitapları okurum.	
Öğretmenlerimin tavsiyelerini okurum.	
Arkadaşlarımdan tavsiye ettiği kitapları okurum.	
Sosyal medyada tavsiye edilen kitapları okurum.	
Diğer (Lütfen belirtin.)	

5. Kitaplarını nasıl temin ediyorsun? En çok tercih ettiğin iki seçeneği işaretleyebilirsin.

Çevrimiçi alışveriş sitelerinden satın alırım.	
Kitapçılardan satın alırım.	
Kütüphanelerden alırım.	
Arkadaşlarım ödünç alırım.	
Dijital olarak okuyorum. (Wattpadd, e-kitap olarak...)	
Diğer (Lütfen belirtin.)	

6. Okurken genellikle hangi tür kitapları tercih edersin? En çok tercih ettiğin üç seçeneği işaretleyebilirsin.

Aşk		Korku	
Bilim kurgu		Macera	
Bilim		Polisiye	
Fantastik		Politik ve toplumsal	
Gerçek yaşam öyküleri		Tarih	
Gizem ve gerilim		Dinî	
Kişisel gelişim		Diğer (Lütfen belirtin.)	

7. En sevdiğin yazar veya yazarlar kimdir? Bir veya daha fazla cevap yazabilirsin.

--

8. En sevdiğin kitap veya kitap serisi nedir? Bir veya birden fazla yazabilirsin. Seri olanları "... serisi" diye tek kutuya yazabilirsin.

--

9. Daha önce çizgi roman okudun mu?

Evet	
Hayır	

Cevabın hayırsa nedenini belirtir misin? İstersen yandaki boşluğa açıklama da yazabilirsin.

Okumak istemiyorum çünkü çizgi romanları basit buluyorum, iyi kitaplar olduklarını düşünmüyorum.	
Okumadım çünkü henüz ilgimi çeken bir çizgi roman olmadı.	
Okumadım ama okumayı istiyorum.	
Okumak istiyorum ama çok pahalı olduğu için daha okumadım.	
Okumak istiyorum ama ailem izin vermiyor.	
Diğer (Lütfen belirtin.)	

Cevabın evetse bundan sonraki soruları cevaplamaya devam edebilirsin.

III. Çizgi Roman Soruları

1. Ne sıklıkla çizgi roman okursun?

Her gün	
Hafta içi	
Hafta sonu	
Tatillerde	
Belli bir düzenim yok.	

2. Geçtiğimiz yıl tahmini olarak kaç tane çizgi roman okudun?

0	
1-5	
5-10	
10-20	
20-50	
50'den fazla	

3. Hangi tür çizgi romanları daha çok okursun? En çok tercih ettiğin üç seçeneği işaretleyebilirsin.

Aşk		Korku	
Bilim kurgu		Macera	
Bilim		Polisiye	
Fantastik		Politik ve toplumsal	
Gerçek yaşam öyküleri		Tarih	
Gizem ve gerilim		Dini	
Kişisel gelişim		Diğer (Lütfen belirtin.)	

4. Hangi tarz çizgi romanları daha çok okursun? En çok tercih ettiğin iki seçeneği işaretleyebilirsin.

Manga	
Süper kahraman çizgi romanları	
Webtoon	
Kore çizgi romanları	
Bağımsız, tek hikâyelik çizgi romanlar	
Romanların çizgi roman uyarlamaları	
Diğer (Lütfen belirtin.)	

5. En sevdiğin çizgi roman yazarı veya çizeri kimdir, birden fazla kişi ismi yazabilirsin.

6. En sevdiğin çizgi roman veya çizgi roman serisi nedir? Bir veya birden fazla yazabilirsin. Seri olanları “..... serisi” gibi tek kutuya yazabilirsin.

--	--	--

--	--	--

7. Çizgi roman okumaya nasıl başladın? İstersen yandaki boşluğa açıklama da yazabilirsin.

Tanıdığım birinin önerisi ile.	
Filmini, animesini izledikten sonra okumaya karar verdim.	
Çizgileri hoşuma gittiği için kendim okumak istedim.	
Konusunu görüp ilgimi çektiği için kendim okumak istedim.	
Diğer (Lütfen belirtin.)	

8. Çizgi romanı sevmenin sebebi nedir? Birden fazla seçenek işaretleyebilirsin. İstersen yandaki boşluğa açıklama da yazabilirsin.

Çizimleri	
Karakterleri kendime yakın hissetmem	
Karakterler gibi olmak istediğim için	
Çizgi film, anime olarak izlediğim için	
Diğer (Lütfen belirtin.)	

9. Çizgi romanlar ve çizgi roman okumak senin için ne ifade ediyor?

.....

.....

10. Çizgi roman okumak sana başka ilgi alanları da kazandırdı mı?

.....

.....

11. Okuduğun çizgi romanların varsa animelerini, filmlerini izliyor musun?

Evet. (En çok izlediğin bir veya iki tanesini boşluğa yazar mısın?)	
Hayır.	
Hayır ama izlemek istiyorum. (Neden bugüne kadar izlemediğini boşluğa yazar mısın?)	

12. Okuduğun çizgi romanları ile ilgili olan tişörtler, elbiseler, takılar vb. ilgini çekiyor mu? Hayatında onunla ilgili bir materyal olsun istiyor musun? Sana en yakın seçeneği işaretleyebilirsin.

Hayır.	
Evet ilgimi çekiyor. Bazı ürünleri satın aldım, kullanıyorum.	
Evet ilgimi çekiyor ama pahalı olduğu için satın almıyorum.	
Evet ilgimi çekiyor ama ailem kızdığı için satın almıyorum.	
Evet ilgimi çekiyor ama arkadaşlarım dalga geçer diye almıyorum.	
Diğer. (Lütfen belirtin.)	

13. Okuduğun çizgi romanlar veya onlarla ilgili diğer şeyler (inceleme, anime, müzik grubu...) hakkında sosyal medyada takip ettiğin hesaplar var mı?

Evet	
Hayır	

Ek – 2 Etik Kurul İzni



T.C.
İSTANBUL MEDENİYET ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Rektörlük



Sayı : E-38510686-000-2300078678
Konu : Etik Kurul Kararı

İLGİLİ MAKAMA,

İMÜ Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu'nun 26.12.2023 tarihli toplantısında İMÜ Lisansüstü Eğitim Enstitüsü öğrencilerinden **Furkan Eren**'in “Ortaokul Öğrencilerinin Okuma Tercihleri İçinde Çizgi Romanın Yerine İlişkin Bir Durum Çalışması” başlıklı yüksek lisans tezi kapsamında araştırma izni talebi görüşülmüş ve uygun bulunmuştur.

Prof. Dr. Tuncay BAŞOĞLU
Kurul Başkanı

Prof. Dr. Hacı KARA
Öğretim Üyesi

Prof. Dr. Özden Zeynep OKTAV
Öğretim Üyesi

Prof. Dr. Özlem FEDAİ
Öğretim Üyesi

Prof. Dr. Eyüp SEVİMLİ
Öğretim Üyesi

Prof. Dr. Nuri Özgür DOĞAN
Öğretim Üyesi

Belge Doğrulama Kodu: AAF37M9

Belge Takip Adresi:
<https://ubys.medeniyet.edu.tr/ERMS/Record/ConfirmationPage/Index>

Adres:

Telefon No: (0 216) 2803333

e-Posta:

Kep Adresi: istanbulmedeniyetuni@ho91.kep.tr

Faks No:

İnternet Adresi: www.medeniyet.edu.tr

Bilgi için :

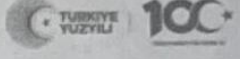
Telefon No:

Direkt Hat:

Tuncay Basoğlu
Öğretim Üyesi



Ek - 3 Millî Eğitim Bakanlığı İzni

	T.C. İSTANBUL VALİLİĞİ İl Millî Eğitim Müdürlüğü	
Sayı : E-59090411-20-97538026		26/02/2024
Konu : Anket ve Araştırma İzni (Furkan EREN)		
VALİLİK MAKAMINA		
İlgi :	a) Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 21.01.2020 tarihli ve 2020/2 sayılı genelgesi. b) İstanbul Medeniyet Üniversitesinin 18.01.2024 tarihli ve E-60378714-100-2400004304 sayılı yazısı. c) Müdürlüğümüz Araştırma ve Anket Komisyonunun 22.02.2024 tarihli tutanağı.	
Araştırma Konusu	: Ortaokul Öğrencilerinin Okuma Tercihleri İçinde Çizgi Romanın Yerine İlişkin Bir Durum Çalışması	
Araştırma Türü	: Anket	
Araştırma Yeri	: Ümraniye	
Araştırma Yapılacak Kişiler	: Ortaokul Öğrencileri	
Araştırmanın Süresi	: 2023 - 2024 Eğitim - Öğretim Yılı	
Yukarıda bilgileri verilen araştırmanın; 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanununa aykırı olarak kişisel veri istenmemesi, öğrenci velilerinden açık rıza onayı alınması, bilimsel amaç dışında kullanılmaması, bir örneği Müdürlüğümüzde muhafaza edilen mühürlü ve imzalı veri toplama araçlarının kurumlarımıza araştırmacı tarafından ulaştırılarak uygulanması, katılımcıların gönüllülük esasına göre seçilmesi, araştırma sonuç raporunun kamuoyuyla paylaşılmaması ve araştırma bittikten sonra 2 (iki) hafta içerisinde Müdürlüğümüze gönderilmesi, okul idarelerinin denetim, gözetim ve sorumluluğunda, eğitim ve öğretimi aksatmayacak şekilde, ilgi (a) genelge esasları dâhilinde uygulanması kaydıyla Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir. Makamınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.		
	Medet EKŞİ İl Millî Eğitim Müdür V.	
	OLUR	
	Mustafa KAYA Vali a. Vali Yardımcısı	
Ek:	1- İlgi (b) Yazı ve Ekleri (7 Sayfa) 2- İlgi (c) Tutanak (1 Sayfa)	
Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. Adres : Binbirdirek Mah. İmran Öktem Cad. No: 1 Sultanahmet Fatih İstanbul Telefon : 0212 384 36 32 E-posta : stratejigelistirme34@meb.gov.tr Kon Adresi : meht@hs011.kon.tr Belge Doğrulama : https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys Bilgi İçin : Aykut ÇELİK Unvanı : Büro Hizmetleri İnternet Adresi : http://istanbul.meb.gov.tr/		

Ek – 4 Veli Onam Formu

Ek-1

Sayın Veli;

Çocuğunuzun katılacağı bu çalışma, “Ortaokul Öğrencilerinin Okuma Tercihleri İçinde Çizgi Romanın Yerine İlişkin Bir Durum Çalışması” adıyla, 07.01.2024 – 23.02.2024 tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: Çalışmanın amacı ortaokul öğrencilerinin serbest okuma etkinliklerindeki tercihlerini ve bu tercihlerde çizgi romanın yerini tespit etmek ardından da en çok okunan çizgi romanlardan bazılarının iç ve dış yapısını “Çocuk Edebiyatının Temel Ölçütleri”ne göre çözümlemektir.

Araştırma Uygulaması: Görüşme formu şeklindedir.

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı’nın ve okul yönetiminin de izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çocuğunuz çalışmaya katılıp katılmamakta özgürdür. Araştırma çocuğunuz için herhangi bir istenmeyen etki ya da risk taşımamaktadır. Çocuğunuzun katılımı **tamamen sizin isteğinize bağlıdır**, reddedebilir ya da herhangi bir aşamasında ayrılabilirsiniz. Araştırmaya katılmamama veya araştırmadan ayrılma durumunda öğrencilerin akademik başarıları, okul ve öğretmenleriyle olan ilişkileri etkilemeyecektir.

Çalışmada öğrencilerden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir.

Uygulamalar, genel olarak kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden çocuğunuz kendisini rahatsız hissederse cevaplama işini yarıda bırakıp çıkmakta özgürdür. Bu durumda rahatsızlığın giderilmesi için gereken yardım sağlanacaktır. Çocuğunuz çalışmaya katıldıktan sonra istediği an vazgeçebilir. Böyle bir durumda veri toplama aracını uygulayan kişiye, çalışmayı tamamlamayacağını söylemesi yeterli olacaktır. Anket çalışmasına katılmamak ya da katıldıktan sonra vazgeçmek çocuğunuza hiçbir sorumluluk getirmeyecektir.

Onay vermeden önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Araştırmacı : Furkan EREN

İletişim bilgileri : Furkan.eren.fe@gmail.com

*Velisi bulunduğum sınıfı numaralı öğrencisi
.....’in yukarıda açıklanan araştırmaya katılmasına izin veriyorum.*
(Lütfen formu imzaladıktan sonra çocuğunuzla okula geri gönderiniz*).

....../...../.....

İsim-Soyisim İmza:

Veli Adı-Soyadı :

Telefon Numarası :