



**T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**YÜKSEK
LİSANS
TEZİ**

**TÜRKİYE'DEKİ ANİME HAYRANI GENÇ KIZLARIN
JAPON OTAKU VE SHOJO KÜLTÜRLE İLİŞKİLERİ**

EMİNE ŞEYMA TAŞDELEN

RADYO-TV SİNEMA ANABİLİM DALI

EYLÜL 2019



**TÜRKİYE'DEKİ ANİME HAYRANI GENÇ KIZLARIN JAPON OTAKU
VE SHOJO KÜLTÜRLE İLİŞKİLERİ**

Emine Şeyma TAŞDELEN

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
RADYO-TV SİNEMA ANABİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

EYLÜL 2019

Emine Şeyma Taşdelen tarafından hazırlanan “Türkiye’deki Anime Hayranı Genç Kızların Japon Otaku ve Shojo Kültürle İlişkileri” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ / ~~OY~~ ÇOKLUĞU ile Gazi Üniversitesi Radyo-TV Sinema Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Doç. Dr. Filiz Erdemir GÖZE

Anabilim Dalı, Üniversite Adı : Radyo, TV ve Sinema, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/onaylamıyorum 

Başkan : Prof. Dr. Sezai TÜRK

Anabilim Dalı, Üniversite Adı : Radyo, TV ve Sinema, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/onaylamıyorum 

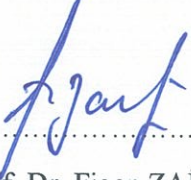
Üye : Dr. Öğretim Üyesi Sena COŞKUN

Anabilim Dalı, Üniversite Adı : Sinema ve Televizyon, Afyon Kocatepe Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/onaylamıyorum 

Tez Savunma Tarihi: 05/09/2019

Jüri tarafından kabul edilen bu tezin Yüksek Lisans Tezi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.



Prof. Dr. Figen ZAİF

Enstitü Müdürü

ETİK BEYAN

Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.


Emine Şeyma Taşdelen

05/09/2019

TÜRKİYE’DEKİ ANİME HAYRANI GENÇ KIZLARIN JAPON OTAKU VE SHOJO KÜLTÜRLE İLİŞKİLERİ

(Yüksek Lisans Tezi)

Emine Şeyma TAŞDELEN

GAZİ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Eylül, 2019

ÖZET

Anime hayranı genç kızlara odaklanan bu çalışmada, onların hayran kültürünün ne tür bir görünümünün sergilediği araştırılmaktadır. Türkiye’de anime hayranlığı ortak ilgisinde buluşan ergenlik dönemindeki kız çocuklarının, bu ilgi etrafında çoğunlukla hemcinsleri ve akranlarıyla ağlaşmayı tercih ederken alışılmışın dışında bir genç kız kültürü de ürettiğine ilişkin geliş güzel gözlem; hayranların Japonya’da bir genç kız alt kültürü olarak ortaya çıkan shojo (shōjo/shoujo) kültür ile ne tür bir ilişki içine girdiği sorusunu gündeme getirmiştir. Çalışmada animeler, Türkiye’deki hayran genç kızlar ile Japonya’daki shojo’nun benzer/ortak kültürel tüketim materyali olarak ele alınmış ve genç kızların animeleri nasıl alımladıkları ve kendi kimliklerini ve hayran kültürünü üretmede onu nasıl kullandıkları dikkate alınarak incelenmiştir. Araştırma hayran kimliğinin ve kültürünün inşa edilmesinde öncelikli mekanın çevrimiçi ortamlar olduğu ön kabulünden yola çıkarak, çevrimiçi etnografi teknikleri kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Araştırma bulguları Türkiye’deki hayran genç kızların kendilerine alternatif bir kimlik oluşturma motivasyonlarının ve ataerkil kültürel yapı ile ilişkilerinin Japon shojo ile bazı kesişme alanları gösterdiğini, ancak bu inşa sürecini gerçekleştirme sürecinde ve ürettiği söylemde ondan ayrı yollar izlediklerini göstermiştir. Genç kızların fantezi-gerçeklik ikiliğiyle birlikte ele alınabilecek gündelik yaşam örgüleri; hayran faaliyetlerinin yaratıcılık süreçleriyle ilişkisi; kişisel ve kültürel kimliklerini kurmada temel referans noktaları; ortak dil, kültür ve anlam inşa etmeye yönelik davranış ve tavırları da bu çalışma kapsamında ele alınan diğer kategorileri oluşturmuştur.

Bilim Kodu : 111501

Anahtar Kelimeler : shojo kültür, hayran kültürü, hayranlık, otaku, anime

Sayfa Adedi : 175

Tez Danışmanı : Doç. Dr. Filiz ERDEMİR GÖZE

THE INTEREST OF YOUNG TURKISH GIRLS WHO ARE ANIME FANS IN
JAPANESE OTAKU AND SHOJO CULTURES

(M. Sc. Thesis)

Emine Şeyma TAŞDELEN

GAZİ UNİVERSTY

GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES

September 2019

ABSTRACT

The ordinary observation that the girls in adolescent period in Turkey who are anime fans also compose an unusual young girl culture while preferring to network with their peers around this interest, brought the question what kind of a relationship these fans have entered with shojo (shōjo/shoujo) culture that has emerged as a girl sub-culture in Japan. In this study, considering animes as similar/common cultural consumption materials for the fangirls in Turkey and the shojo in Japan, It analyzes the reception of animes and examines how the fans use them to produce their own identity and their fan culture. Based on the presumption that online environments are the primary space of the construction of the fan identity and culture, this research was conducted by using online ethnography techniques. Findings of this research showed that Turkish fan girls' motivation to compose an alternative identity for themselves and their relations to the patriarchal cultural structure indicate some intersection areas with Japanese shojo. Yet, they follow different paths in the process of realization of the identity construction and narrative produced. Some other categories touched in the analysis are everyday life of the girls which might be rendered as fantasy-reality binary, the relationship of fan activities with creative processes, their basic reference points in the construction of personal and cultural identity, their attitudes and behaviors in building a common language, culture, and meaning.

Science Code : 111501

Key Words : shojo culture, fan culture, fan, otaku, anime

Page Number : 175

Supervisor : Doç. Dr. Filiz ERDEMİR GÖZE

TEŞEKKÜR

Değerli tez danışmanım Doç. Dr. Filiz Erdemir Göze'ye, çalışma boyunca verdiği destek ve katkılar için çok teşekkür ederim. Tezin yöntemi ve kullandığım araştırma teknikleri konusunda beni desteklemiş olmasaydı, bu çalışmayı yapamazdım.

Anneme ve babama teşekkür ederim. Gidebildiğim kadar geriye gitmeye çalışıyorum, bir tek an dahi hatırlamıyorum ki; kalkıştığım bir işte şevkim kırılmış, hevesim baltalanmış olsun. Başlarken de yoldayken de bırakırken de bitirebilirken de başarısız olurken de kolaylaştırdılar ve şefkatle karşıladılar. Tez yazım sürecinde çocukların okullarına ulaştırılmalarından yataklarına taşınmalarına değin her aşamada sürekli destek verdiler. Ne kadar teşekkür etsem yetmeyeceğini biliyorum. Cevahir anneme bu süreçte nefis yemeklerle, hep güler yüzüyle ve stresli anlarda gösterdiği sabırla işleri kolaylaştırdığı için teşekkür ederim. Kamile-Murat Batur çiftine, kardeşlik bağını sonuna kadar sömürmeme izin verdikleri için teşekkür ederim. Evdeki cingılı sıkça onlara ödünç verdim; ayrıca günü organize etmeme, çalışmak için hem zaman hem de zihin açmama yardımcı oldular. Akademik olarak hiç ilgilerini çekmeyen konularda saatlerce konuşmama izin verdiler, yeni sorular sordular, çevirilere yardımcı oldular ve sürekli teşvik ettiler. Ayrıca Mehtap Özsoy'a, Asuman Yılmaz'a, Özlem Taşdelen'e, Sema Haşimi'ye, Ayşen Arıöz'e ve Burcu Er Namal'a benimle birlikte gündem tuttukları ve bana diyalogla düşünme olanağı sundukları için teşekkür ederim. Hamza'ya, çılgın iş yoğunluğundan uzaklaştığı her fırsatta, beni yorgunluktan bayılasıya kadar dinlediği; yakıcı cüceleri çalışma masama yaklaşmamaya ikna etmeye çabaladığı ve onlarla yanıcı ve patlayıcı uzun yolculuklar yaptığı tüm zamanlar için teşekkür ederim. Zeynep Bilge'ye hep ilham olduğu; söz'e, sözcüklere ve söylemeye duyduğu aşkla bana her gün yeni şeyler öğrettiği için teşekkür ederim. Leyla Azad, Zehra Bahar ve Ayla Deniz' e de teşekkür ederim. Bu süreçte tükenmek bilmez enerjileriyle durmadan konuşarak, ağlayarak, kavga ederek, kahkahalarla gülerek, çılgınlık atarak, sürekli koşturarak, flüt-davul-bardak-çanak çalarak, mızızlanarak, zar zor uyuyarak bana ağır koşullar altında konsantre olabilmeyi öğrettiler. Onlara sonsuz şükranlarımı sunuyorum. Çokça sordular: "Ne zaman bitecek?" Bitti. Ama, mesele bundan ibaret değildi. Umarım ilerde bu satırları okurken; fiziki anlamda dört duvara sahip olmayan *kendilerine ait odalarını* çoktan kurmuş olurlar.

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
TEŞEKKÜR.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
RESİMLERİN LİSTESİ.....	ix
KISALTMALAR.....	x
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM JAPONYA'DA POPÜLER KÜLTÜR OLARAK ANİMELER VE GENÇ KIZ KÜLTÜRÜ

1.1. Konu Zenginliği ve Hedef Kitlenin Çeşitliliği.....	15
1.1.1. Hikaye Anlatımında Kullanılan Görsel Dil	20
1.1.2. Özgün Anlatımın Temelleri ve Karakter Tasarımı	23
1.1.3. Sınırları Kaldırmak: Irk, Cinsiyet, İyilik-Kötülük	30
1.2. Shojo Kültür.....	41
1.2.1. Shojo Manga	42
1.2.2. Shojo, Cinsiyet ve Cinsellik.....	47

İKİNCİ BÖLÜM ANİME HAYRANLIĞI VE OTAKU KÜLTÜR

2.1. Animelerin Japonya Dışındaki Tüketimi ve Anime Hayranlığı	51
2.2. Hayran Kültüründe Metnin Yeniden Üretimi: Doujinshi, Hayran Kurgu ve Hayran Sanatı.....	56
2.2.1. Hayran Kurgu ve Hayran Sanatı	58

Sayfa

2.2.2. Cosplay ve Role Play	61
2.3. Otaku Kültür	63
2.3.1. Moe	68
2.3.2. Fujoshi.....	70
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	
ANİME HAYRANI GENÇ KIZLARIN HAYRAN KÜLTÜRÜ	
3.1. Araştırmada İzlenen Yöntem ve Kullanılan Teknikler.....	75
3.1.1. Araştırma Teknikleri.....	79
3.2. Araştırma Bulguları ve Analiz.....	84
3.2.1. Animelerle İlgili Genel Düşünceler: Fantezi, Güçlü Karakter Tasarımı ve Sınırların/Sınırlılıkların Ortadan Kalkması	87
3.2.2. İzleme Deneyimi ve Alımlamalar	96
3.2.2.1. Alımlama metinleri	98
3.2.2.2. İzleme deneyimi içinde karakterle kurulan ilişki.....	104
3.2.2.3. Eleştirel okuma: Üst anlatı & alt metin.....	109
3.2.3. Ekran Dışı Deneyimler: Shojo'nun Hayran Kültürü	115
3.2.3.1. Hayran kültürü: Fantezi, türev eserler ve veri tabanı kullanımı	118
3.2.3.2. Kurgusallaştırma arzusu ve hayranların dünyasında fantezi-gerçeklik ikiliği.....	128
3.2.3.3. Gerçeklik alanı: Japonya'ya duyulan ilgi ve shojo kültürle ilişkiler ...	132
3.2.4. Kullanılan Araştırma Tekniklerinin Değerlendirilmesi.....	147
TARTIŞMA VE SONUÇ	157
KAYNAKÇA.....	169
ÖZGEÇMİŞ	177

RESİMLERİN LİSTESİ

Resim	Sayfa
Resim 1.1. Farklı yapımlardan aynı ifadeleri sunan iki örnek.....	27
Resim 1.2. Oscar ve Marie-Antoinette	34
Resim 1.3. Oscar ve Andre	35
Resim 1.4. Esuto Emu'ya ait Hatarake, Kentauros! adlı manganın kapak tasarımı.....	39
Resim 1.5. Mangaka Riichi Ueshiba'dan bir alıntı.....	46
Resim 2.1. anime.gen.tr'de çizim teknikleri ile ilgili içerikten kesit.....	60
Resim 3.1. Surlara ait bir diyagram ve serinin ilk bölümünde Maria duvarını yıkan devasa dev ile içeri giren devleri gösteren bir sahne	99
Resim 3.2. Sırasıyla Armin, Eren ve Mikasa'nın birer asker olduktan sonraki görünüşleri	100
Resim 3.3. Dışarıdaki ve evdeki Umaru'nun iki farklı görünümü.....	102
Resim 3.4. Umaru'nun chibi formunda evdeki rutinini gösteren anime kesiti.....	103
Resim 3.5. Taihei, Ebina ve Umaru.....	104
Resim 3.6. Suzuya.....	113
Resim 3.7. Hange'nin mangadaki ve animedeki görsel tasarımı.....	119
Resim 3.8. Katılımcıların hayran sanatından örnekler.....	125
Resim 3.9. Levi'ın animedeki görsel tasarımı.....	126
Resim 3.10. Katılımcıların özgün karakter üretimleri.....	127

KISALTMALAR

Bu çalışmada kullanılan kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Kısaltmalar

Açıklamalar

A

Araştırmacı

ACT

Action for Children's Television

AJA

The Association of Japanese Animations

AOT

Attack on Titan

ATA

Anime Tourism Association

BL

Boy's Love

DCAJ

Digital Content Association of Japan

ff

Fan ficton / Hayran sanatı

METI

Ministry of Economy, Trade and Industry

Mod

Moderatör

OVA

Original Video Animation

RP

Role Play

GİRİŞ

Küresel pazar içindeki paylarının büyüklüğüne ve giderek genişleyen hayran kitlesine rağmen Japon kültürüyle ilgili otantik öğeleri içermekte ısrarlı bir tavır sergileyen animeler, Japonya dışındaki hayranları söz konusu olduğunda küresel/yerel kültür ve kimlikler temelinde araştırmacıların ilgisini çekmektedir. Zira Japonya dışındaki hayranların, Japon kültürüyle kurduğu sıkı bağlar birçok araştırmacı tarafından kültürel emperyalizm veya yumuşak güç kavramlarıyla ele alınırken; konuya getirilebilecek bir diğer perspektif, animeleri ve anime hayranlarını kültürel karşılaşmalar temelinde anlamaya çalışmak olabilir. Bu noktada hayranların anime tüketiminde ve onun etrafında kurdukları hayran kültüründe; onların kişisel ve kültürel kimlik inşalarını etkileyen -veya bunlarla etkileşim halinde olan- hangi süreçlerin bulunduğu, gözlemlenmeye değer bir konu olarak ortaya çıkmaktadır.

Kimlikler, bizim kim olduğumuzla değil kim olabileceğimiz, nasıl temsil edildiğimiz veya kendimizi nasıl temsil ettiğimizle ilgilidir (Hall, 1996:3; Jenkins, 2016: 20-21) ve özcü, özde bulunan verili bir durum olmaktan ziyade stratejik ve konumsal (Hall, 1996:3), her zaman tartışmaya açık ve sabit olmaktan uzaktırlar (Jenkins, 2017: 20). Diğer yandan çeşitli süreçlerden sonra gerçeğe dönüşüp ‘verili’ hale gelmiş gibi görünseler de kurgusal bir duruma karşılık gelmektedirler (Bauman, 2017: 30). Bu noktada söylem ve temsil, kimliklerin içinde kurulduğu bağlamlar olarak ortaya çıkarken; kimliğin inşası, anlamın inşası ve kültür konularıyla yakından ilişkilidir.

Kimlikler söylemlerin içinde kurulur; bu ise bizim kimlikleri, spesifik tarihsel ve kurumsal alanlarda, pratikler ve söylem yapılanmaları ve dillendirme stratejileri içinden üretilmiş olarak anlamamızı gerektirir (Hall, 1996:3). Nitekim Hall’e göre (2017:13) kimliğin inşası edilmesi, üstlenilmesi ya da reddi ona ait anlam sistemlerini bilmeyi zorunlu kılmaktadır.

Temsili bir sistem olarak dil, anlamın inşasında, onun üretildiği ve dolaşıma sokulduğu ayrıcalıklı araçlardan biri olarak gündeme gelmektedir. Anlamın paylaşılması ortak bir dil gerektirir ve bu da dili, anlamların ve kültürel değerlerin “asli havuzu” haline getirir (Hall, 2017: 7). Ancak dilin anlamı inşa etmesi onun tam olarak temsili bir sistem olarak çalışmasıyla ilgilidir ki; dilin düşünce, fikir ve duyguların bir kültürde temsil edilmesini

sağlayan bir araç olarak daha kapsamlı bir tanımla, kültür ve temsil konularıyla ilişkisi içinde incelenmesini gerektirmektedir (Hall, 2017: 7-10). Söylem ise belirli bir pratik konusundan bahsetme ya da onunla ilgili bilgi oluşturma yollarıdır. Bu yolla konuşma şekilleri, bilgi formları ve onlarla ilgili davranışları sağlayan fikirler, görüntüler ve pratikler kümesi olarak karşımıza çıkar. Bu pratikler kümesi ya da ‘söylemsel oluşumlar’, “sosyal etkinliğin belirli bir konusunun/alanının formüleştirelmesinde ve buna dair pratiklerimizde neyin uygun olup olmadığını, hangi bilgilerin bu bağlamda faydalı, alakalı, ‘gerçek’ olduğunu ve hangi türdeki kişi ya da ‘öznelerin’ onun özelliklerini somutlaştırdığını belirler”. Örneğin “ulusal kimlik dilin bir parçası, ulusal aidiyet de söylemidir” (Hall, 2017: 13-14).

Kimliği insanların anlam ve deneyimlerinin kaynağı olarak gören Castells’e göre de (2006: 12) kimliğin anlamla ilişkisi, bir anlamın inşasındaki diğer anlam kaynaklarına kıyasla daha öncelikli olan bir kültürel özelliğin (ya da birbiriyle ilgili bir dizi kültürel özelliğin) inşasıyla ilgilidir. Castells (2006: 13) anlamı, “bir toplumsal aktörün eyleminin amacına getirdiği sembolik tanım” olarak ifade ederken; ona göre bu, esasında toplumsal roller ile kimliklerin birbirinden ayrılmasını gerektiren bir tartışmayı gerekli kılmaktadır. Zira kimlikler hem onlardan daha güçlü anlam kaynakları olmalarıyla hem de bireysel bir inşa sürecini barındırmalarıyla rollerden ayrılmaktadırlar (Castells, 2006: 12-13).

Kimliğe, bu kavramsal çerçeveden bakıldığında; ulus, din, cinsiyet ya da etnisite gibi her biri kimlik tartışmalarının temelinde duran ve kuramsal düzeyde tartışmaları başlatan bu kavramlarla doğrudan bir bağı olmadığı varsayılan hayranlık ve hayran toplulukları da bir inceleme alanına çevrilebilir. Nitekim, hayranlığın kişisel ve cemaat biçimindeki kurulumları; hayranlığın anlam kurma, kimlik ve kültür inşa etme, ortak dil ve söylem üretme süreçleriyle birlikte okunabileceğini göstermektedir. Ancak gerek akademik çalışmalarda gerekse popüler kültür alanında ‘hayran’ın çoklukla hayran kültürü dışında kalan diğerlerince tanımlanması; dolayısıyla hayran kimliğinin -inşa süreçleri gözlemlenmeksizin ve onların kendilerini nasıl tanımladığı göz önünde bulundurulmaksızın- bireylere ve topluluklara atfedilmesi söz konusudur ki, bu görünüm yeni medya teknolojisiyle birlikte hayranların da söze karışması ve kendi kimliklerini tarifleyip sunmalarıyla önemli ölçüde dönüşmektedir.

Bu bağlamda gerek hayranlığa ilişkin literatürü gerekse de hayranlığın aldığı farklı biçimleri internet öncesi ve sonrası olarak ayırmak mümkün görünmektedir. Türkçe literatürün oldukça kısıtlı olduğu alanda, ‘hayran’ın tanımlanması da hayran kültürünün öğeleri olan bazı eski/yeni kavramların (fandom, fansub, fanart vs) türetilmesi de İngilizce ‘fan’ sözcüğüyle ilişkili olarak gerçekleşmektedir. Sözcüğün Türkçedeki karşılığının böyle bir anlam ihtiva etmemesine karşın, hayranlığa ilişkin sınırlı literatürde yoğunlukla sapma/sapkınlıkla ilişki biçimde; aşırılıkları vurgulayan, sosyal ve patolojik imalar taşıyan ve fanatizmle ilişkilendirilen ya takıntılı birey (obsessed individual) ya da histerik topluluk (hysterical crowd) görünümünde iki betimlemenin/ingenin ortaya çıktığı bir hayran (fan) tanımına gidildiği (Jenson, 1992: 9) görülmektedir. Jenson’a göre hayran tanımının bu iki imgesi, modern yaşamın örtülü bir eleştirisine dayanırken hayranlığa normal, gündelik yaşamın bir parçası veya sosyal bir fenomen olarak yaklaşan literatür oldukça sınırlıdır (1992: 9-13). Hayranlık daha ziyade, -en azından potansiyel olarak- “izolasyon hastalığından muzdarip takıntılı bir yalnızlık” ya da “bulaşıcı hastalıktan muzdarip çılgın bir kalabalık” ile karakterizedir ve her iki durumda da hayranlar irrasyonel, kontrolden çıkmış ve dışarıdan bir kuvvet tarafından “avlanmış” olarak ele alınmaktadır (Jenson, 1992: 13).

Jenson’ın betimlemeleri internet öncesindeki hayranlığın akademik bakımdan nasıl görüldüğünü tariflemektedir ve ‘fan’ın en azından etimolojisi itibariyle bu çağrışımları hala taşıdığı söylenebilir. Ancak diğer yandan, hayranlığın ve hayran topluluklarının bugün aldığı görünümün oldukça farklı boyutlar içerdiği; bilhassa internet temelli yeni medya teknolojileriyle girdiği etkileşim sayesinde ‘katılımcı’ roller üstlendiği ve üretken bir kolektivite görünümüne sahip olduğu vurgulanmalıdır. Bu noktada Jenkins’in (2018:19) “yakınlaşma kültürü”; içeriğin çeşitli medya platformları üzerinden akışını, bu süreçlerdeki medya endüstrilerinin iş birliklerini ve “istedikleri türlü eğlence arayışlarıyla neredeyse her yere gidebilecek medya izleyicilerinin göçebe davranışlarını” tarif eden bir “yakınlaşma” ile karakterizedir ve tüketicilerin aktif katılımına; taban kitlenin dolaşımdaki hikayeleri, görüntüleri, imajları vs. sahiplenme ve kullanma taktiklerine dayanmaktadır. Bu yeni ortamda eskinin önceden kestirilebilir, sabit, soyutlanmış, sessiz ve görünmez pasif tüketicilerine karşı göçebe, iletişim ağlarına ve medyaya giderek daha az sadakat gösteren, sosyal olarak daha bağlantılı, sesli ve aleni aktif yeni tüketiciler (Jenkins, 2018: 40) söz konusudur. Jenkins (2018) bu çerçevede hayranlığın dönüşen görünümüne ilişkin birçok

örneği medya endüstrilerinin de dönüşen yapıları, durumları ve vizyonlarıyla birlikte ele alıp açıklamaktadır.

Anime hayranlığı söz konusu olduğunda, Jenkins'in kavramsallaştırmasının bugün 'otaku'nun dönüşen kimliğiyle uyumlu olduğu söylenebilir. Zira anime hayranlığının spesifik bir hayranlık biçimi olarak "otaku kültürü" ile birlikte anıldığı ve tartışıldığı 1980'lerden 2000'li yıllara değin Japonya içindeki ve 1990'lardan sonra Japonya sınırlarını aşan görünümünün, asosyal ve 'ev'e bağlı patolojik bir bağımlılıktan "arzu ve sosyallik ile donatılmış" (Azuma, 2009: 94) bir profile doğru evrilmesi, yakınlaşma kültürü bağlamında değerlendirilebilir.

Marjinal bir bağımlılığı anlatan ve ilgilenilen herhangi bir şeye yönelik takıntılı bir biçimde zaman, enerji ve para harcayan kişiyi ifade eden (Demir, 2017: 22); özelde ise anime, manga ve oyun bağımlılığı için kullanılan 'otaku' kavramının sözcük anlamı 'ev', 'senin evin' dir. Kavram, ilk olarak 1983 yılında Japon sanatçı Nakamori Akio'nun bir manga dergisinde çıkan yazısında (Otaku no kekyu / Your home investigations) kullanılmıştır. Kavram, ilk önceleri zamanının çoğunu evde geçiren ve yakın arkadaşlıklar kuramayan kişiler için esprili bir biçimde kullanılan argo bir terim olsa da Miyazaki olayından sonra medyanın elinde farklı biçimler almıştır (Kinsella, 1998: 311). Dört küçük kız çocuğunu öldürüp tecavüz eden bir seri katil olan Miyazaki'nin tutuklandığında pornografik anime bağımlısı olduğu ortaya çıkmış (http://criminalminds.wikia.com/wiki/Tsutomu_Miyazaki, 22.12.2018), evinde rorikon manga ve anime videolarından oluşan bir koleksiyonu bulunmuştur (Kinsella, 1998: 309). Bu süreçte 'otaku' kavramı, medyada ilk önce Miyazaki için kullanılmış; ikinci süreçte tüm amatör (hayran kurgu ve sanatıyla ilgilenen) manga sanatçıları ve manga (ve anime) hayranlarına otaku denilmiş; üçüncü aşamada da kavram tüm Japon gençlerine genellenerek (otaku gençliği / otaku seishlnen, otaku kabileleri/ otaku-zoku ve otaku kuşağı / otaku-sedai) kullanılmaya başlanmıştır (Kinsella, 1998: 311). Bu bağlamda otaku terimi; yoğun bir bireyciliği ve sosyal bilinç eksikliğini temsil etmiş; "sosyal rolleri olmadığı sabit kimlikleri, sabit cinsiyet rolleri ve sabit cinselliği bulunmayan" anti-sosyal Japon gençleri ifade etmekte kullanılmaya başlanmıştır. 1980'lerin sonunda ve 1990'larda kavram, Japon toplumunun geleceğiyle ilgili endişeler, Japon gençlerinin durumuna yönelik kaygılar ve toplumsal parçalanma konusuyla ilişkilendirilmiş; bu

bağlamlarda da iletişim araçlarının yapı değişikliğindeki olumsuz katkıları gündemleştirilmiştir (Kinsella, 1998: 313-314).

Otaku'nun Japonya'da sapkın ve takıntılı bir hayran olarak patolojikleştirilmesine karşın, kavram Batı'da Japon kültürel ürünlerinin sınırlı dolaşımı karşısında, bunlara erişme çabasında olan hayranları ifade edecek biçimde kullanılmaktadır (Lamerisch, 2013:156). Otaku, Japon kültürel ürünlerinin küresel tüketimiyle birlikte Japonya sınırlarını aşarken, kavramın ele alınış biçimi de değişmiş ve terim bugün asosyal anime, manga veya oyun bağımlılarını ifade etmekten ziyade; küresel ağla ile bağlantılı hayran faaliyetlerini konu edinir biçimde tartışılır olmuştur.

“Otaku”nun sözlük anlamından hareketle ‘eviniz’ ya da ‘aileniz’ anlamı, Nakajima’ya atıfla, bireyin kişisel/sosyal ilişkilerine dikkat çekmektense; onu, evdeki birimiyle, kendine ait bölgesiyle tanımlamaktadır. Bu bölge, otaku için durmadan aranan bir topluluk üyeliğini ifade etmektedir (akt: Azuma, 2009: 27). Nakajima, otakuyu hermit yengeci metaforuyla birlikte betimlerken, onların kabuklarını tonlarca içerikle dolu grup üyeliğinin fantezilerinden oluşturduğunu ve nereye gittikleri fark etmeksizin, her yere bunları taşıdıklarını söylemektedir¹. Yazara göre otakunun, onu tanımlayan bu bölgeye ihtiyacı vardır; zira otaku, bu kabuktan arındığında zihinsel olarak istikrarsızdır (akt: Azuma, 2009: 27).

Otaku dönüşen kimliğinde, sosyalliğini akrabalık ya da yerel topluluk gibi gerçek zorunluluklara dayandırarak değil, belirli bilgi türlerine duyulan ilgi etrafında sürdürmektedir ve Jenkins’in yaklaşma kültüründe bahsettiği göçebeliğini Azuma’nın deyişiyle (2009:94) “iletişimden ayrılma özgürlüğünü” her zaman saklı tutmaktadır. Bu noktada Azuma ile Jenkins’in görüşlerinin kesiştiği bir nokta, Azuma’nın “bırakma özgürlüğü”nü genel olarak otakuya has bir özellik olarak değil, 1990’lardan itibaren dönüşen sosyo-kültürel yapıya karakterize bir olgu biçimde sunmasıdır. Bu bağlamda otaku da sosyalliğini böyle bir toplumda, bireysel iradeye dayalı ve kendisi için faydalı bilgiler edindiğini düşündüğü sürece devam ettirecektir.

¹ Hermit yengeçlerinin onları dışarıdan gelecek tehlikelere karşı koruyacak sert kabukları yoktur. Bu canlılar buldukları deniz kabuklarından kendilerine koruyucu bir kabuk oluştururlar ve büyüdükçe yeni deniz kabukları bulmaya ihtiyaç duyarlar. Nakajima’nın kullandığı metafor bu anlamda otakunun fanteziyle ve üyesi olduğu hayran cemaati ile olan ilişkisinin organik olmasa da yaşamsal bulunan niteliğini oldukça etkileyici bir biçimde açıklamaktadır.

Azuma'nın (2009) postmodernizmle ilişkilendirerek ele aldığı otaku hayran kültürü, Jenkins'in (2018) kuramsal yaklaşımına nispetle karamsardır ve onun somut incelemeleri Jenkins'ten farklı sonuçlara ulaşmaktadır. Söz gelimi Azuma'nın otakunun hayran kurguyla ilişkisi ya da anlam arayışı konusundaki görüşleri, otakunun yaratıcılıkla arasındaki mesafeyi ortaya koymakta; gerçeklikle ilişkisini problematize etmekte ve küçük anlatı ihtiyacının ötesine geçmeyen olumsuz yorumlarla tanımlanarak, nispeten umutsuz bir tablo sergilemektedir. Ancak, diğer yandan otakunun ve otaku sözcüğünün kullanılmaya başlandığı günden bu yana gelişimi ve dönüşümü yakınlaşma kültürü içinde de anlamlandırılabilir:

Yakınlaşma...tüketicilerin yeni bilgiler aramaya ve dağınık medya içerikleri arasında bağlantılar kurmaya teşvik edilmesiyle kültürel bir değişimi temsil eder....Yakınlaşma...medya aygıtlarıyla gerçekleşmez. Yakınlaşma bireysel tüketicilerin beyinlerinde ve onların diğerleriyle sosyal etkileşimiyle meydana gelir. Her birimiz medya akışından çıkardığımız ve günlük hayatlarımızı anlamlandırmamızı sağlayan kaynaklara dönüştürdüğümüz bilgi kırıntıları ve parçacıklarından kendi kişisel mitlerimizi yaratırız (Jenkins, 2018: 20).

Yakınlaşmanın bu yöndeki tarifi, bireylerin medya içerikleri ve medya araçlarıyla iç içe geçmiş yaşam formülasyonunu öne çıkarırken; yakınlaşma kültürünün bir başka boyutunu, medyaların bireylere doğru seyreden dönüşümünü de dikkate alır. Bu noktada, anime medyasının -en başından beri- Jenkins'in ele aldığı Batı odaklı biçimlerden farklı bir tarzda örgütlendiğinin altı çizilmelidir. Nitekim yakınlaşma; üreticiler, tüketiciler, medyalar ve hatta endüstriler arasında iş birliklerini içerimleyecek biçimde organize olan bu medyaya yabancı bir olgu olmadığı gibi, herhangi bir kuramsal zemine ihtiyaç duyulmaksızın da gözlemlenebilecek açıklıktadır. Bunun en belirgin kanıtı manga ve animelerin hayran üretimini ifade eden parodilerinin 1970'lerden beri hayran yapımlarını oluşturan doujinshi endüstrisi içinde legal bir biçimde üretiliyor olması (Kinsella, 1998; Azuma, 2009; Brenner, 2007); hatta kimi zaman profesyonel üreticilerin de doujinshi içinde ürünler yayınlamaları (Azuma, 2009; Lemerisch, 2013); dolayısıyla Japonya'da medya şirketleriyle hayran faaliyetleri arasındaki ilişkilerin uzun zamandan beri Batı'daki telif benzeri gerilimlerden uzak (Jenkins, 2018:239; Brenner, 2007: 36) ve üreticilerle tüketicilerin biraradalığına imkan verecek biçimde örgütlenmiş olmasıdır.

Japonya popüler kültüründe yakınlaşmanın izi bir başka açıdan animelerin mangalarla neredeyse organik ilişkisi içinde sözgelimi kurgusal karakterlerin medyalar arasında kolayca hareket etmesini sağlamasıdır. Benzer biçimde karakterlerin yalnızca medyalar arası değil endüstriler arası dolaşımı da daha karakter yaratılırken dikkate alınan

konulardan biri olmaktadır (Condry, 2009; Lamarre, 2009). Öte yandan içeriklerin izleyicileri/okuyucuları sürekli olarak dikkate alacak ve onlar için her zaman bir hareket alanı, bir boşluk bırakacak biçimde kurgulanışı (Lamarre, 2009; Brenner, 2007); ve karakterlerin hayranların gündelik yaşamlarına ve duygusal dünyalarına geçişini kolaylaştıracak biçimde tasarlanmasının üretim sürecinin bilinçli ve planlı bir aşamasını (Galbraith, 2014; Lamarre, 2009; Azuma, 2009) oluşturması bu bağlamda öne çıkan niteliklerdir. Yazarların ve yapımcıların içeriklerle ilgili farklı medyalardan aktardığı bilgiler ve hayranlarla sürekli etkileşim içinde olmaları, söz gelimi iki karakter arasında içerikte gösterilmeyen bir romantik ilişkinin yazar tarafından sosyal medyadan ilan edilmesi veya herhangi bir karakterin cinsiyetinin ne olduğunun okuyucuya/izleyiciye bırakılması, anime ve manga karakterlerinin içerikle bağlantısız biçimde doğum günlerine veya sürdürdükleri kokulara (piyasaya sürülen) sahip olmaları ve hayran üretiminin hem içeriklerde bırakılan boşluklarla hem hayranlara atılan 'pas'larla hem de orijinal ürün yaratıcısının doğrudan beyanlarıyla -dijital medya sayesinde artan şekilde- teşvik edilmesi, bu anlamda hızlıca sayılabilecek özellikler olarak belirmektedir.

Bu noktada karakterlerin, hem derinlikli öyküleriyle hem de medya platformları ve ticari sektörler arasındaki geçişkenlikleriyle anime hayranlarının dünyasında önemli bir yer işgal ettiği vurgulanmalıdır. Ancak bu, yalnızca karaktere duyulan sevgi ve bağlılığı ya da onun aracılığı ile başka bir medyaya geçme kolaylığını veya lisanslı ürün endüstrisi içinde hayranların tüketici konumlarını pekiştirmeyi ifade etmez; tüm bunlarla birlikte anime karakterlerinin işgal ettiği bu alan, aynı zamanda hayran kültürünün kurucu unsurlarından birini, hayran üretiminin daha doğru bir deyişle anime evreninin yeniden üretiminin de mekanını oluşturur. Bu nedenle Türkiye'deki genç kızların hayran kültürünü inceleyen bu çalışmada öncelikle hayranlığın temel materyali olan anime; izleyicisiyle sürekli etkileşimi, hayranlarına servis ettiği özgün karakterleri, sıra dışı içerikleri ve diğer medyalardan önemli oranda farklılaşan anlatı geleneği dikkate alınarak incelenmiş; Japonya popüler kültürünün bir elemanı olarak onun kendine has hangi niteliklerinin anime hayranlığının küresel boyutlara ulaşmasında etkili olduğu anlaşılmaya çalışılmıştır.

Anime hayranı genç kızlara odaklanan bu çalışmada, onların hayran kültürünün ne tür bir görünümünün sergilediği araştırılmaktadır. Türkiye'de anime hayranlığı ortak ilgisinde buluşan ergenlik dönemindeki kız çocuklarının, bu ilgi etrafında çoğunlukla hemcinsleri ve akranlarıyla ağlaşmayı tercih ederken alışılmışın dışında bir genç kız kültürü de ürettiğine

ilişkin gelişi güzel gözlem; hayranların Japonya’da bir genç kız alt kültürü olarak ortaya çıkan shojo² (shōjo/shoujo) kültür ile ne tür bir ilişki içine girdiği sorusunu gündeme getirmiştir. Bu noktada Türkiye’deki hayran kültürünün üretim mecrası olarak internet, Japonya ile coğrafi uzaklığı önemsiz hale getirse de; Türkiye’deki anime hayranı genç kız kültürünün shojo’yu akla getiren görünümünde, hayranların temelde Japonya’daki shojo ile iletişim halinde olup olmadığından daha önemli bir etkenin, Türkiye’deki hayran genç kızlar ile Japonya’daki shojo’nun benzer/ortak kültürel tüketimi olabileceğini vurgulamak gerekmektedir. Dolayısıyla hayran genç kızların animeleri kendi dünyalarında nasıl anlamlandırıldığı ve nasıl alımladığı da bu bağlamda araştırmanın inceleme alanına girmiştir. Bunun yanı sıra, kültürel alan doğası gereği daha büyük bir çerçevede toplumsal kültürel arka planla birlikte ele alınmalı ise de, çalışmada bu anlamda derinlemesine bir inceleme ve karşılaştırmalı bir kültürel tarih değerlendirilmesine gidilmemiş; araştırmanın kısıtları dahilinde Japon shojonun birkaç farklı boyuttaki tanımının Türkiye’deki anime hayranı genç kızlar arasında nasıl bir karşılık bulduğu incelenmiş; çalışmanın genel çerçevesi ise genç kızların hayran kültürü ile sınırlandırılmıştır. Öte yandan Japonya ve Türkiye toplumları arasındaki ataerkil ideolojinin heteroseksist retoriği, hem shojo ile ilgili literatürde hem de araştırma bulgularında sıkça atıf yapılan bir kültürel kesişme alanını oluşturmuştur.

Kızların çocukluğu ile ergenliği arasında sınırlandırılmış belirli bir kimliği ifade etmede kullanılan shojo (Napier, 2008: 172), belirli bir cinsiyet ve belirli yaş dönemiyle ilişkilendirilmiş olmasının yanı sıra, animeler ve diğer anlatı formlarında bir tür olarak belirmiş (shojo anime ve shojo manga gibi) ve aynı zamanda bu anlatılardaki genç kız karakterlerini tanımlamak için de kullanılmıştır. Hem bir tür olarak kullanımında hem de iki boyutlu karakterlerin betimlenmesinde sözcüğün demografik tanımından yola çıkılrsa da, shojo, aynı zamanda tüm bu kullanımlarını içermeyen bir kadın alt kültürünü ifadede de kullanılır. Bu bağlamda shojo, herhangi bir medya ürününün türünü ve o tür içindeki eğilimleri yansıttığı kadar; demografik bir tanımın çeşitli cinsel ve politik imalarını içermesi açısından da önemlidir.

² Sözcüğün Türkçe’deki transkripsiyonunda farklılıklar bulunmakla birlikte, çalışmada Türkçe literatürde en çok başvuru alan yayın olan Susan Napier’a ait kitabın çevirisi (2008) dikkate alınarak ‘shojo’ şeklinde kullanılmıştır.

Bu zeminde çalışmanın genel çerçevesi, Türkiye’deki anime hayranı genç kızların nasıl bir hayran görünümünü sergilediği ve hem içinde buldukları genç kız kültürünün hem de kişisel kimliklerinin inşasında kültürel ürün tüketimleri ve hayran etkileşimlerinin herhangi bir rol üstlenip üstlenmediği veya genç kızların bu konularda düşünürken bu kültürel ürünlere herhangi bir atıfta bulunup bulunmadığı gibi sorularla çizilmiştir.

Yakınlaşma kültürü bağlamında hayranların üstlendiği aktif rollere ek olarak yeni medya teknolojilerinin sağladığı olanaklar ve iletişim sürecinin tüm elemanlarının bu süreçlerdeki etkileşimi ile anime hayranlığının bilhassa Türkiye’de internet ortamında “ağ”laşan ve gelişen bir kültür olarak ortaya çıkışı; bu çalışma açısından çevrimiçi ortamın araştırma sahasına dönüştürülmesini uygun kılmıştır.

Bir hayran kültürü ve alt kültür çalışması olan bu çalışma, Türkiye’de gerek anime hayranlığının gerekse de shojo kültürünün kurulduğu, üretildiği, tüketildiği, dönüştürüldüğü vs. temel mecranın dijital ortam olduğu ön kabulü ile çevrimiçinde gerçekleştirilmişse de; araştırma öncesinde ve araştırma sürecinde de -bilhassa üzerinde çalışılan yaş grubunda- hayranların etkileşimini içeren fiziki herhangi bir mekan bulunamamış; çevrimdışında çeşitli organizasyonlarla biraraya gelen hayranların da hayran kimliğini önce çevrimiçinde ürettiği, bu kimlikle varlık gösterdiği temel mecranın çevrimiçi ortam olduğu gözlemlenmiştir. Ancak burada, çevrimiçindeki bilgi yığına ve sınırsız gözlem olanağına karşın daha spesifik bilgi üretimini sağlayacak ağlaşmaları ve kapalı grupları gözlemlenmenin zorlukları söz konusu olmuştur. Bu nedenle oluşturulan örneklerden kurulan WhatsApp grubuyla yapay bir hayran topluluğu oluşturulmuş; yaklaşık beş ay devam eden saha araştırması süresince (07.12.2018-03.05.2019 tarihleri arasında) ana grupta serbest sohbetlere ve paylaşımlara izin verilerek derinlemesine görüşmelere ve az sayıda katılımcı üyeden oluşturulan geçici odak gruplara ek olarak katılımcı gözlem yoluyla ana gruptaki sohbetler de gözlemlenmiştir. Böylece grubun ortak ilgiler temelinde nasıl bir etkileşimde bulunduğu ve ortak dil ve anlamın, hayran kültürünün ve kimliğinin nasıl kurulduğu izlenmeye çalışılmıştır. Diğer yandan bu gözlemler ve yapılan görüşmelerle kişisel kimliklerin inşasında beslenen kaynaklar da ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır.

Öte yandan bu çalışma bağlamında çevrimiçi dünyanın olanaklarının animenin sağladığı materyale ihtiyacı olduğunun; bu çalışmanın anlamaya odaklandığı hayran kültürünün

spesifik görünümünün, bu iki etkenin birleşimiyle ortaya çıktığının altı çizilmelidir. Zira çevrimiçi ortamda gelişen hayran kültürünün birbirinden farklı biçimleri, onu inşa eden anlam kodlarına ilişkin malzemeyi, o kültüre katılanların ortak ilgilerinden almaktadır. Bu bağlamda oluşturulan örneklemdaki katılımcı genç kızların hayran kültürünün ne tür bir görünümünü sunduğu ve demografik değişkenlerini karşıladığı shojo kültürle içerik ve paylaşılan değerler ve davranışların örgütlenmesi açılarından örtüşüp örtüşmediği incelenmiştir. Araştırma kuramsal olarak, kimliği ve kültürü verili bir durum olarak değil; üretim ve inşa süreçleri barındıran kurgu ve kurulumlar olarak benimseyen görüşlerle (Bauman, 2017; Hall, 1996; Castells, 2006; Jenkins, 2016) çerçevelenmiştir.

Tüm bu bağlamlarla shojo kültür ve Japonya'da bir popüler kültür ürünü olarak animeler, çalışmanın birinci bölümünü oluşturmuştur. Çalışmanın ikinci bölümü ise, anime hayran kültürünün genel hatlarını çizerken; hayran üretimlerine, hayranların iki boyutlu karakterlerle olan ilişkilerine ve hayran kültürü içinde ortaya çıkan iki görünüme - otaku ve fujoshi profiline- odaklanmaktadır. Fujoshi, anime ve mangalar içinde iki erkek arasındaki romantik ilişkileri konu edinen ve önceleri doujinshi içinde hayran kurguları olarak ortaya çıkan, ancak bugün kendisi shojo manga/anime altında ticari bir alt türe dönüşmüş olan BL³ hayranı kadınları belirtmektedir. Çoğunlukla heteroseksüel kadınlar olarak fujoshilerin arzu, gerçeklik ve fantezi ile olan ilişkileri, daha çok erkeklere atfedilen bir hayran kimliği olarak otakunun arzusu, gerçekliği ve fantezileriyle benzer bağlamlarda tartışılmaktadır ancak fujoshi, aynı zamanda bir kadın alt kültürü olarak kadınlar arasındaki hayran ağlarına ilişkin önemli veriler de sağlamaktadır. Bununla birlikte genellikle yetişkin kadınları konu edinen fujoshi çalışmalarına karşın, BL metinleri shojo manga içinde ortaya çıkmıştır ve Japon modernizasyonu ile ortaya çıkan genç kız kültürünün önemli bir bileşenini oluşturmaktadır.

Çalışmanın belirlediği metodolojiye ilişkin gerekçelerin ve kullanılan araştırma teknikleriyle saha bulgularının yer aldığı üçüncü bölümde, genç kızların kendi görüşlerinden ve örneklem gruptaki diğer genç kızlarla kurdukları iletişimin ve ortaya çıkan etkileşimin gözlemlenmesinden yola çıkılarak Türkiye'deki shojo'nun hayran kültürü incelenmektedir.

³ Boys' love sözcüğünün kısaltmasıdır ve genel olarak erkek eşcinsel romantizmini konu edinen anlatıların tümünü kapsayan bir kullanımı bulunmaktadır.

Araştırmada animeler, sıklıkla mangalarla birlikte ele alınmakta ve onlara referansla anlaşılmaya çalışılmaktadır. Bunun nedeni, kuramsal metin içinde açıklanmış olsa da, bu iki medya arasındaki ilişkinin Batılı anlamda çizgi film ve çizgi roman arasındaki ilişkiden çok daha fazlasını ifade ettiği, animelerin sıklıkla hareketlendirilmiş mangalar olarak onlarla aynı geleneği paylaştığı çalışmanın giriş bölümünde vurgulanmalıdır. Benzer biçimde hayranlık söz konusu olduğunda da, iki medyanın birlikte bir hayran kültürü oluşturduğu ve bu çalışmanın örneğinde yer alan hayranların animelere daha fazla ağırlık vererek manga içeriği ile de ilgilendikleri burada ifade edilmelidir.

Öte yandan, Türkiye’de gerçekleşen çalışmalara bakıldığında, anime ve mangalarla kültürel metinler olarak yakından ilgilenildiği; ancak, hayranlara yönelik çalışmaların kısıtlı olduğu gözlemlenmiştir. Ancak bu durumun, genel bağlamda hayranlığın ve hayran topluluklarının, Türkiye’de sosyal bilimlerin ilgisini çeken bir alan olarak, son zamanlarda çalışılmaya başlanmasıyla ilişkili olduğu söylenebilir. Zira Ulusal Tez Merkezi’nden yapılan tarama sonucunda, hayranlığı ve hayranları konu edinen ancak yedi çalışma bulunmuş; bunların tamamının da 2015 yılından sonra gerçekleştirildiği görülmüştür. Bu çalışmalardan yalnızca biri, anime ve manga hayranlarına yönelmektedir.

Fırat (2017) tarafından gerçekleştirilen yüksek lisans çalışmasında Türk anime ve manga hayranları kullanım ve doyumlar yaklaşımıyla incelenmiş; bu doğrultuda anime ve manga hayran topluluk sayfaları üzerinden 1015 kişiye çevrimiçi anket uygulanmıştır. Fırat’ın bulgularına göre, anime ve manga hayranları sırasıyla eğlence, bilgi edinme, arkadaşlık ve moral-motivasyon amacıyla anime izlemekte veya manga okumaktadırlar.

Bununla birlikte “otaku” sözcüğü ile yapılan sorgulamada karşılaşılan iki yüksek lisans tezinden biri, otaku’yu hayran kimliği ile ele almış ve onu bir gençlik kültürü olarak incelemiştir. Altundağ (2009) tarafından gerçekleştirilen çalışmada otaku kültürüne, İstanbul ve Berlin’de yapılan saha araştırmalarıyla karşılaştırılmalı olarak, küresel dolaşım ve küresel kültürler bağlamında yaklaşılmış; hayranların, Japon kültürel ürünlerinin küresel dolaşımı karşısında yerel koşulları değerlendirilmiştir.

Shojo kültüre ilişkin bir saha çalışması bulunmadığı gibi Türkçe kuramsal literatür de oldukça yetersizdir. Bu noktada yurt dışında kültürel çalışmalardan feminist yazına değin,

kendine önemli bir incelenme alanı oluşturan genç kız kültürünün, Türkiye’de akademik çalışmaların henüz ilgi göstermediği bir literatürü oluşturuyor olması dikkat çekicidir.

Tüm bu bağlamlardan hareketle, bu çalışmanın öncelikle, hayranlığa ve genç kız kültürüne ilişkin literatüre katkı sağlaması beklenmektedir. Araştırma spesifik olarak anime hayranlığına yönelmişse de, yakınlaşma kültürünün sağladığı kuramsal çerçeveden ve sahanın çevrimiçi hayran kültürüne ilişkin bulgularından yola çıkarak, araştırmanın dijital ortamlarda üretilen alt kültürlerle ilgili diğer çalışmalara da katkı sağlaması umulmaktadır. Öte yandan, araştırmanın nitel teknikleri çevrimiçine uyarlaması ve araştırma sürecinde karşılaşılan -doğrudan araştırma yöntem ve teknikleriyle ilgili- bulgularını derleme ve inceleme çabasıyla, metodolojik tartışmalara da katkı verme amacı bulunmaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

JAPONYA’DA POPÜLER KÜLTÜR OLARAK ANİMELER VE GENÇ KIZ KÜLTÜRÜ

Japon animasyon ürünlerini ifade eden “anime”, Batılı anlamdaki animasyonlardan birçok açıdan ayrılmaktadır. İlk fark, açık bir biçimde hedef kitle yönünden ortaya çıkmaktadır. Batılı animasyonlar büyük oranda çocuk izleyiciler için üretilir ve pazarlanır; animelerin yalnızca bir kısmı veya bir türü çocuklara yönelik üretilmekte ve çocuklar için piyasaya sürülmektedir. Bu ise esasında daha temel farktan, anime içeriklerinin sınırsız konu çeşitliliğinden ve özgün ifade biçimlerinden kaynaklanmaktadır. Nitekim Napier (2008: 15) animeyi basitçe Japon çizgi filmleri olarak tanımlamanın, onları oluşturan derinliği ve çeşitliliği göz ardı etmek olduğunu vurgularken; hedef kitlenin genişliğini göstermesi açısından Japon stüdyo ürünlerinin çoğunu animelerin oluşturduğunun da altını çizmektedir.

Japonya’da animeler, 1915 yılından itibaren görülmeye başlamalarına karşın ticari bir form biçimini II.Dünya Savaşı sonrasında almıştır (Hünerli, 2011: 324). Animeler ve yakından ilişki içinde olduğu –en özet ifadesiyle Japon çizgi romanları olan- mangalar, Japonya’da sanayileşme/modernleşmeye paralel biçimde yaygınlaşmıştır ve 1960’lardan itibaren animeler, Japonya toplumunun popüler kültüründe temel unsurlardan biri haline gelmiştir (Taş Alicenap, 2014: 36-42).

1963 yılında Osamu Tezaku’nun yönettiği Japonya’nın ilk anime dizisi, Astro Boy animelerin geniş kitlelere ulaşmasını sağlamıştır. Anime filmler 1980’li yıllarda Japon sinema endüstrisinin %40’ını, 1990’lı yıllardan itibaren %50’sini oluşturmuştur (Hünerli, 2011: 324). Animelerin ve animelerin çoğunun uyarlandığı mangaların birleşerek Japonya’nın anlatı medyasına hakim olduğunu söyleyen Corliss, 1999 yılında Times’da yayınladığı yazısında, o yıllarda Japonya’da yayınlanan tüm kitapların üçte birinin manga, filmlere satılan biletlerin ise yaklaşık yarısının anime olduğunu ifade etmektedir.

1970’li yıllarda anime diziler uluslararası açılımlar sağlayarak; 1980 sonrasında “kendi kültürünü koruma konusunda son derece titiz davranan Fransa gibi ülkelerin televizyonlarında bile” haftalık toplam 30 saatlik bir gösterime ulaşmış; 1980’li yıllarda Türkiye’de de Voltron, Transformers gibi tekno animeler TRT ekranlarında gösterilmeye

başlamıştır. Bugün gelinen noktada ise animeler, küresel çapta ciddi bir izleyici kitlesine ulaşmıştır (Hünerli, 2011: 324). Japon Animasyon Derneği verilerine göre animelerin pazar büyüklüğü 2015'ten 2016 yılına %9,9 artarak 2 trilyon Japon yenini aşmıştır (AJA, 2017).

Gerek Japon popüler kültürü gerekse de küresel çapta pazarlama ve tüketilme biçimleri söz konusu olduğunda, animeleri yalnızca üretilmiş içeriklerden ibaret olarak görmek yetersiz kalmaktadır. Batılı popüler kültür içeriklerinininkine benzer şekilde animelerin de lisanslı ürünler, dijital oyunlar ve geniş katılımlar içeren organizasyonlar gibi ikincil ürünleri yoğun bir talep görmektedir. Nitekim, Ian Condry (2009:155) Japonya Dijital İçerik Derneği (Digital Content Association of Japan, DCAJ) ve Japonya Ekonomi Ticaret ve Sanayi Bakanlığı (Ministry of Economy, Trade and Industry, METI) 2005 verilerinden yola çıkarak lisanslı ürün piyasasının animeden on kat büyüklüğe sahip olduğunu söylerken, bunun anime endüstrisinin ürettiği tek şeyin fazlaca film ve dizi olmadığı anlamına geldiğinin de altını çizmektedir.

Sevilen anime karakterlerinin resimlerinin basılı olduğu eşyalardan kahramanların giysilerinin veya kullandıkları söylenen parfüm gibi kişisel eşyalarının pazara sunulmasının yanı sıra anime turizminin de bugün Japonya açısından dikkate değer bir sektöre dönüştüğü söylenebilir. Anime rotalarını içeren haritalara internetten ulaşmak mümkün olduğu gibi, 2016 yılında kurulan Anime Turizm Derneği (Anime Tourism Association-ATA) ile bu alanda daha planlı organizasyonlar yapılmaya başlanmıştır. Ronald Kelt bir gazete makalesinde 2017 yılı başında küçük bir kasabada (Yuwaku Onsen) gerçekleşen tek günlük bir anime festivalinin katılımcı sayısının 15.000 kişiyi bulduğunu söylerken; kasabanın yedincisi gerçekleştirilen bu festivalden kazancının bir günde 100.000 dolardan fazla olduğunu da aktarır (Kelt, 2017, Japantimes).

Anime endüstrisinin Japonya'da devasa bir sektöre dönüşmesinin yanı sıra, animeler küresel ölçekte de popülerliğini giderek arttırmaktadır. Animeleri bir kültürel ürün olarak inceleyen literatür, onu biçimlendiren öğeleri Japon toplumunun sosyo-kültürel tarihinde ararken; Japonya dışındaki popülaritesini, onun diğer görsel anlatı türlerinden ayrılan özelliklerine bağlamaktadır. Kendine özgü anlatı tarzıyla işlediği konularının çeşitliliği ve geniş hedef kitlesi, animeleri ilk bakışta Batılı animasyonlardan tartışmasız biçimde ayırırken; aynı zamanda onun cazibesini arttıran özellikler olarak da öne çıkmaktadır.

Birinci bölümün bu ilk kısmında, animelerin onu özgün yapan nitelikleri, içinden çıktığı toplumun sosyolojisi ve kültürel arka planını dikkate alınarak incelenmeye çalışılmıştır. Anime hayranlığıyla beslenen kültürü anlamaya odaklanan bu çalışmada, hem genel olarak animeleri anlama çabası hem de animelere ilişkin sayısız tartışma bağlamı içinden öne çıkarılan temalar; temelde hayran kültürünün oluşumuna katkı sağlayan ve onu biçimlendiren unsurlar ile hayran faaliyetlerinin motivasyonunu oluşturan nitelikler açısından araştırılmaktadır.

1.1. Konu Zenginliği ve Hedef Kitlenin Çeşitliliği

Napier'a göre (2008: 29), animelerin Japonya'daki popülerliğinin ardındaki kültürel nedenlerden ilki, onun manga ile kurduğu ilişkidir. Birçok animenin mangadan uyarlanmış olması, animenin mangayla organik ilişkisinin kanıtı olarak görülebilir. Bu nedenle mangalar, animeleri anlamak için başvurulması gereken ilk unsur olarak ortaya çıkmaktadır.

Animelerin Batı tarzı animasyonla kıyasına benzer biçimde mangalar da hem sanatsal üslup, hem konu çeşitliliği hem de kendi toplumu üzerine daha derin etkilerde bulunması bakımından Amerikan geleneği çizgi romandan oldukça farklıdır. Toplumsal anlamda etkileri, büyük oranda, yine konu zenginliği nedeniyle toplumdaki tüm kesimlere seslenebilmelerinden kaynaklanmaktadır (Napier, 2008: 29).

Mangalar ve animeler, işledikleri konular ve hedefledikleri kitleler açısından çeşitli biçimlerde kategorize edilmektedir. Hedef kitle bakımından küçük çocuklara yönelik manga ve animeler (kodoma) ile genç erkeklere (shounen) ve yetişkin erkeklere (seinen manga), genç kızlara (shojo) ve yetişkin kadınlara (josei) yönelik manga ve animelerden bahsetmek mümkündür. Her bir kategorideki içerikler, hedef kitleye göre üretilmiş olmakla birlikte cinsiyet bu noktada en önemli belirleyici olarak ortaya çıkmaktadır. Örneğin shounen ve seinen bir anime/mangada genellikle macera ve aksiyon konu edilirken, shojo ve josei bir animede romantik ve duygusal temalar öne çıkarılmaktadır. Ancak Brenner'ın (2007: 39-40) da vurguladığı üzere hedef kitlede cinsiyetler arası geçişkenliğin olduğunu söylemek gerekmektedir. Bu geçişkenlik, daha çok kadınlardan erkekler için üretilen yapımlara doğru seyretmektedir.

Manga ve animelerin konusunu/içeriğini temel alarak başka türlü bir kategorileştirme de gerçekleştirilebilir. Nitekim bilim kurgu ve fantastik, aksiyon, gerilim ve korku, dram, komedi, polisiye, erotizm, romantizm, macera gibi alışkın olduğumuz türden bir ayrımın yanı sıra anime ve mangalar dünyasında daha spesifik kategoriler belirlenebilmektedir. Örneğin kadınlara yönelik romantizm ve erkeklere yönelik romantizm, kadınlara yönelik erotizm ve erkeklere yönelik erotizm birbirinden ayrı kategorileri oluşturmaktadır. Ayrıca homoerotizm de başlı başına bir kategori halini alırken; kendi içinde de alt dalları barındırmaktadır. İçerikleri etiketlemede yaygın biçimde kullanılan alt kategorilerden bu çalışma açısından öne çıkanları şu şekilde sıralamak mümkündür:

Mecha: Bilimkurguya ait bir alt tür olan bu yapımlarda makineler ve robotlar işlenmektedir. Çoğunlukla insan bir pilot tarafından kontrol edilen dev robotları konu edinirler (Brenner, 2007: 300).

Shounen-ai ve **Shojo-ai:** Shojo (kız) ve shounen (oğlan) sözcüklerine getirilen ve aşk anlamına gelen 'ai' sözcüğünün birleşimi olan bu hikayelerde iki erkek ya da iki kadın arasındaki aşk anlatılmaktadır. Bu içerikler erotizm içerse de daha çok aşka ve romantizme odaklanmıştır.

Yuri ve **Yaoi** ise bu eşcinsel ilişkinin ileri düzey cinsellik içeren kategorileridir. Ancak pornografi olarak etiketlenmezler.

BL Erkekler arasındaki romantizmi konu edinen türlerin İngilizcede genel adı Boys Love'ın kısaltmasıdır. Tüm shounen-ai ve yaoileri kapsar.

Ecchi, **Ero** ve **Hentai** sapkınlık ve pornografi içeren anime ve mangalar için kullanılan terimlerdir. Erotik mangadan gelen ero ve hentai sıklıkla birbirinin yerine kullanılsa da ero ürünler sanatsal bir amaç taşımaktayken; hentai içerik tam anlamıyla pornografidir (Brenner, 2007: 295-297). Hentai için kısaltma olarak 'h' harfinin İngilizce okunuşundan gelen ve nispeten daha nazik bir içerik olan (Brenner, 2007: 295) ecchi, içerdiği cinsellik ve sapkınlık açısından hentaiye benzese de konu ve hikaye akışı ve karakter derinliğini öncelemesi gibi bakımlardan hentaiden ayrılır (<http://aniamemanga.blogspot.com/2016/08/ecchi-ve-hentai-arasndaki-7-fark.html>,

2.12.2018). Brenner'a göre (2007: 38) ero ve hentai biçimin varlığı manga ve animelerle ilgili yanlış anlaşılmalara ve önyargıların gelişmesine neden olmaktadır.

Harem anime/mangalar, erotizm içermekle birlikte bir erkeğe aşık olan çok sayıda kadını (veya tersini) ve erkek/kadının bunlarla ilişkisini konu edinen yapımlardır. Ecchi türüyle birleşen örnekleri de bulunmaktadır. (<http://otakufansub.forumn.org/t11-anime-nedir-turleri-nelerdir>, 2.12.2018).

Moe, **Rorikon** ve **Lolicon** sözcükleri belirgin, tanımlanmış bir anime ve manga türünü ifade etmese de spesifik bir içeriği, eğilimi işaret eden bir çeşit etiket olarak görülebilir. Brenner (2007: 300) bundan erkek fanlar arasında ergenlik öncesi dönemdeki kızlara yönelen cinsel takıntılarının oluşturduğu rahatsız edici bir eğilim olarak bahsetmektedir. Ancak moe içeriklerin konumu biraz daha farklıdır. Sözcük anlamı 'tomurcuklanan/tomurcuklanma' (budding) olan (Brenner, 2007: 300) 'moe', anime/manga literatüründe çoğunlukla uysal, ürkek, yardıma muhtaç ve koruma isteği uyandıran sevimli küçük kız karakterini ifade etmek için kullanılmaktadır (<https://fanzade.com/otaku/anime-karakterleri-tip-ozellikleri/>, 2.12.2018). Ayrı bir kategori oluşturmamakla birlikte çoğunlukla yayınlanmış yapımlardan oluşan içeriklerin moe özelliği taşıyıp taşımadığı konu edilebilir.⁴

Shota ise loli-con içeriğin tersini temsil ederek ergenlik öncesi erkek çocuklarına yönelir. Büyük oranda hayran-kurgu (fanfiction) ürünlerdir (Brenner, 2007: 304).

Bu kategorileri bir tür olarak nitelemekten ziyade onlardan herhangi bir hikayeyi anlatmak için kullanılan formatlar olarak bahsetmek daha anlamlı görünmektedir (Brenner, 2007).

Napier (2008) animelerin türsel çeşitliliğinden bahsederken; animeleri yukarıda anılan formatlardan daha geniş kapsamda; 'mahşer', 'festival' ve 'ağıt' olmak üzere üç bağlamda incelemektedir. Yazara göre, dünya çapında bir yıkım beklentisi taşıyan ve Batılı yapımlardan da alışık olduğumuz 'mahşer' motifi animelerde aynı zamanda ruhsal ya da patolojik mahşer gibi daha kişisel yıkımları da içerecek şekilde genişletilebilir.

⁴ Çalışmanın ikinci bölümünde işlenen temalardan biri olarak, 'moe' sözcüğü aynı zamanda hayranların bir anime karakterine olan duygusal bağlılıkları ve/veya bu türden bağlılıklar yaratma potansiyeline sahip kurgusal karakterler için de kullanılmaktadır.

Animasyonun imkanları dahilinde mahşer olağan işlenen bir konu haline gelirken; animelerin en özgün mahşer hikayeleri karakterler arası iletişimi temel almaktadır (Napier, 2008: 21-22).

Kayıp, yokluk ve gerçekleşmemiş arzuları işleyen ‘ağıt’ biçiminde, derin bir duygusal yapı söz konusudur ve aslında animeye özgü olmaktan çok Japon kültürünün bir parçası haline gelen lirik ağıtısal yapı ve onun ürünü olan diğer anlatılarla (edebiyat, sinema vb..) ilişkilidir (Napier, 2008: 310). Ağıt aynı zamanda “silinmekte olan geleneksel kültüre dair akut bir bilinçlilikle bağdaştırılan lirik bir yas tutma duygusunu” ifade etmektedir (2008: 23) ki, bu duygu Napier’a göre, Japon ulusu modernleştikçe derinleşmiştir (2008: 311).

Festival anlatı animeler de mahşerdeki benzer biçimde yine animasyonun imkanlarıyla, ancak bu kez Bakhtin’in ‘karnaval’ına atıfla aşırı ve grotesk biçimler almaktadırlar (Naiper, 2008: 22):

.....Değişimin böyle imtiyazlı bir hale getirilmesi, animasyonun merkezindedir, ancak animasyonun anlatı yapısı ve temaları da karnavalvari olabilir. Bakhtin’in görüşüne göre karnaval, ‘tüm yapının ve düzenin, tüm iktidarın ve (hiyerarşik) konumun keyifli göreceliğini ifade eden, güçlü bir uyarıcı niteliğindeki bir altüst oluş dönemidir. Kısa bir süreliğine normlar aşılır ya da tersine çevrilir. Zayıflar güç elde eder, cinselliğe ve cinsiyete dayanan kurallara tersine döner ya da çiğnenir ve geleneksel kısıtlama yerini manik bir yoğunluk haline bırakır’.

Festival kavramı Japonca karşılığını Bakhtin’in karnavalına benzer imalar taşıyan ‘matsuri’ sözcüğünde bulmaktadır (Napier, 2008:42). Dolayısıyla karnavalesk, Japon kültürüne yabancı bir biçim değildir. Ancak karnavalesk biçimlerin dışında da, genel olarak animelerin gerçeklikle kurduğu ilişki oldukça ilgi çekicidir. Örneğin Napier (2008:42), pek çok animenin “keskin mizahı, grotesk abartısı, oyunbazlığı, cinsel içeriği ve şiddet dolu temalarıyla bu festival ruhunu güçlü bir şekilde ifade ettiğini” söylerken; Brenner (2007) animelerin fantezi ile kurduğu ilişkinin belirleyiciliğine dikkat çeker: “Japonlar için realite realite; fantezi fantezidir” (Drazen, 2003’den akt: Brenner, 2007:77) ve anime ve mangalarda tarihi ya da gerçek üstü mekanlar fantezi duygusunu arttırırken; örneğin aktüel realist mekanların kullanımı da fanteziye engel olmamaktadır. Brenner’a (2007:77-78) göre, yapımcılar gerçeği yansıtmaya zorunluluğu hissetmedikleri için kurguyu sınırlayan çok az şey vardır ve burası yalnızca fantezinin evrenidir. Örneğin manga yazarları, içinde yaşadıkları toplumun tabularına karşı gerçek algılarını göz ardı ederek, yasak ya da tartışmalı duygu ve davranışları işlerken; ensest, pedofili, sado mazoşizm ve eşcinsellik gibi durumları toplumsal olarak kabul edilmiş biçimde tasvir edebilirler. Zira

onların asıl ilgisi, toplum onayı değil; hikayenin duygusal dünyasıdır ve “iyi bir hikaye ise, bu iyi bir hikayedir, tabu ya da değil.” (Brenner, 2007: 78). Bu noktada Brenner’a göre, bu ürünlerin Japon toplumunda kabul görme durumunu belirleyen şey, işlenen konuların toplumsal karşılığından ziyade; bireyleri içine çektiği duygular evrenidir. Yazara göre sınırları aşan yazarların şüphe, acımasızlık ve öfke ile karşılandığı Batı’ya göre burada tam tersi bir durum söz konusudur. Batı’da işlenen içerik, bilhassa cinsellik konu edildiğinde, toplumsal tepkilerin ne olacağı veya duyarlı kitlelerin mesajları nasıl içselleştirebileceği gibi tartışmalara neden olurken; Japonya’daki içerik üreticileri tabu temaları kullanmalarını meşrulaştırmak için çok az zaman harcamaktadırlar (Brenner, 2007:78).

Napier’a göre (2008: 34-35) ise anime, her ne kadar Batı gözünde egzotik bir değer taşısa da, animenin “ille de Japonya’nın kendisiyle örtüşmek gibi zorunluluk taşımayan” kendi uzam varlığı bulunmaktadır. Bu durumda animelerin herhangi bir bağlamda kalma mecburiyeti söz konusu değildir. Ancak öte taraftan animelerin neredeyse tamamı, yüzeysel ya da derinden bir bağlılıkla psikolojiden estetiğe, estetikten tarihe Japon referanslarını içermektedir. Bu bağlamda Japon kültürünün özgün resim merkezci geleneğine başvurmak yalnızca animelerle ilgili olmayan, toplumsal kabul ile fantezi arasındaki ilişkiyi de açıklamaya yardımcı olacak niteliktedir. Napier’ın (2008: 31) şu yorumu konuya başka bir perspektif sağlamaktadır: “.....‘Balıkçının Karısının Rüyası’ isimli 1824 tarihli şaşırtıcı Hokusai baskısını görmüş olan herkes, kimi sadistik pornografik animelerde görülen kötü şöhretli ‘vantuzlu kol ile seks’ sahneleri ile bu resim arasında bağlantı kurmak durumunda kalır”.

Lee’nin (2016) yaoi türündeki iki mangayı incelediği makalesine bakıldığında, Japon kültür tarihinin gelişkin bir fantezi dünyasına sahip olmanın yanı sıra anlatı geleneği açısından da Brenner’in (2007) toplumsal tabu olarak bahsettiği konulara yabancı olmadığı anlaşılmaktadır. Yazarın aktardığına göre shojo manga erkek eşcinsel romantizminin olabildiğince açık tasvirleri için övgüyle anılırken; bu tür öyküler yazan kadınların⁵ kökleri onbirinci yüzyılın başlarına kadar geriye çekilebilir (Genji masalı). Homoerotik edebiyat

⁵ Shojo manganın gelişimiyle birlikte homoerotik anlatının yeniden yükselişi, bugün anime ve mangalarda kendi içinde de kategorilere ayrılan bir türe dönüşmüş olması akademik dünyanın ilgisini çekerken, tartışmalar çoğunlukla bu anlatının en büyük tüketici kitlesi olan kadınlara yoğunlaşmıştır. Bilhassa erkek eşcinselliğine yönelik öyküler genellikle kadın içerik üreticileri tarafından kadın okuyucu ve izleyicilere yönelik hazırlanmaktadır.

tarihsel açıdan norm dışı olmadığı gibi; “ayrıntılı bir kültürel gelenek” olarak görülen bu biçim, ondokuzuncu yüzyılın sonlarına değin “kültürel imgelemde tanıdık bir edebi birlik, meşru ve yaygın olarak kabul gören bir uygulama ve kültürel bir değer bağlantısı olarak tasvir edilmiştir” (Vincent, 2012’den akt: Lee, 2016: 59). Edo döneminde⁶ (1603-1868) kullanılan ve erkekler arasındaki ‘arzu’yu ifade eden farklı terimler (nanshoku/danshoku, shudo, wakashudo), özellikle de yetişkin erkeklerle genç erkekler arasındaki ilişkilere değinen ‘genpuku’ gibi sözcüklerin kullanımından bahseden Angles’a göre bu dönemde yayıncılık endüstrisinin genişlemesiyle birlikte halk arasında erkek-erkek romantizmine olan ilginin arttığına işaret eden ve erkeklerin cinsel hazlarını geliştirme meziyetini öven artan sayıda metin ortaya çıkmıştır (akt: Lee, 2016: 59).

Lee (2016:59), çağdaş Japonya’nın heteroseksüel ataerkilliğe yönelik dönüşümünü yirminci yüzyılın başlarında Batılı uluslara karşı daha modern ve aydınlanmış görülme çabası olarak yorumlarken; kültür tarihçisi Pflugfelder’a atıfla Japonya’nın cinselliğe ilişkin Batı retoriğini benimsemesiyle birlikte yaygın söylemde de homoerotizmin “rutin olarak ‘barbar’, ‘ahlaksız’ ya da basitçe ‘ağza alınamaz’ bir biçim aldığını vurgulamaktadır .

Anime ve mangalar, sınırsız konu çeşitliliğinin ve fanteziyle olan çarpıcı ilişkilerinin yanı sıra seçtikleri temayı hikaye etmede de kendilerine özgü üsluplarıyla diğer medyalardan ayrılırlar. Anlatıda görsel sembollere olan başvurunun yoğunluğuyla birlikte, hikaye anlatımında kullanılan sembollerin diğer anlatı geleneklerinden farklılaşan biçimi, anime ve mangaları anlamak için incelenmesi gereken alanlardan birini oluşturmaktadır.

1.1.1. Hikaye Anlatımında Kullanılan Görsel Dil

Brenner (2007:78), anime veya mangalardaki içerik aşırılığının yanı sıra, anlatının diğer unsurlarına da dikkat çekerek, acemi okuyucuların (izleyiciye de genelleyebilecek şekilde) anlatımda karşılaştığı ve olağanüstü bulduğu pek çok şeyi tuhaf bulmasına ve şaşırmasına karşın okuma ve izlemenin devam ettikçe bunların da olağan, normal durumlara dönüştüğünü söylemektedir.

⁶ Edo dönemi, 1603’den 1868 yılında başlayan Meiji dönemine değin feodal ve dışarıya kapalı bir biçimde sürdürülmüştür. Bu dönemin ardından gelen Meiji Resterasyonu dışarıya açık ve Japon modernizasyonunun başladığı yıllar olmuştur.

Zira hem anime ve mangaların farklı anlatım tekniği kavrandıkça hem de bu kültür içinde oluşmuş/oluşturulmuş ortak dil ve semboller anlaşılır hale geldikçe, aşırılık olduğu düşünülen bazı durumların anime ve manganın özgün anlatı biçimine ait öğeler olduğu ve anlatıda kimi işlevleri bulunduğu görülebilir. Örneğin mangada görsel semboller, yazarın araya girmesine gerek bırakmadan; detay ve derinlik eklemek için kullanılırken; hantal bir metinsel açıklamanın gerekliliğini de devre dışı bırakırlar (Brenner, 2007:51). Bir karakterin uygunsuz bir durumda uyurken burnundan sümük baloncuğu çıkarması, tahrik olan bir karakterin burnunun kanaması, sinirlenen bir karakterin başının yakınlarında birden beliren haçı andıran ve çizerin/yönetmenin dilediği boyutlarda kullanabildiği kırmızı çizgiler, aşırı duygusal durumlarda karakterin birden daha küçük boyutlardaki chibi formuna dönüşmesi, utanç durumunda karakterin yakınında herhangi bir yerde beliren ter damlası vb. görsel semboller bu göstergelerin hızlı bir şekilde okuyucuda/izleyicide beklenen alımlamayı yarattığı önermesiyle birlikte düşünüldüğünde; kısa yoldan ve gereksiz diyaloglara neden olmadan hikaye akışının sağlanabileceği ve film süresi, film karesi ve diyalogların daha etkili malzemelerle doldurulabileceği anlaşılabilir.

Ancak bu sembollerin basılı bir tür olan mangadan animeye aktarılmasında, uzlaşmış anlamların transferi kadar önemli bir başka durum da daha önce vurgulandığı üzere animelerin anlatı tarzını oluşturmada mangadan etkilenmiş olmasıdır. Yine de, burada, canlandırma/animasyon üretiminin basılı/çizgi roman üretiminden ilkesel olarak daha fazla imkana sahip olduğu halde (ses, hareket, efekt vs.), bu öğeleri neden transfer ettiği sorulabilir. Bu soruya bir cevap, Napier'ın (2008:15) sıklıkla vurguladığı üzere, yazı karakterlerinin ve ideogramların kullanılmasından da anlaşılabilir gibi Japonya'nın resim merkezci geleneği olabilir. Öte yandan, manga konusunda bu sembollerin kullanımında görselliğe vurgunun yanı sıra Brenner'in (2007:51) öne sürdüğü nedenlerden biri olarak metnin hantallığından kurtulma motivasyonu, animeler söz konusu olduğunda sözel metne ağırlık vermemek ve diyalojik akışı bozmamak için geçerli kabul edilebilir.

Bu bağlamda başka bir yanıt animeleri animasyondan ayıran özelliklerinin 'sınırlı animasyon' (limited animation) tekniğiyle biçimlendiğini söyleyen Lamarre'a (2002, 2009) başvurularak aranabilir. Nitekim, 1960'lardaki ekonomik kısıtlarla gelişen ve Astro Boy'un üretim aşamasında biçimlenen, hareketi çizmektense çizimi hareketlendirme eğilimi, sınırlı animasyonu ortaya çıkarmış; "derin estetik sonuçlarıyla" (Lamarre, 2002: 335) bu teknik ayırım esasında animenin kendine özgü stilinde de belirleyici olmuştur

(Lamarre, 2002: 365; 2009: 202). Stüdyoların saniyede on iki kare çekilmesini gerektiren ve bir görüntünün sadece iki kare sürdüğü ‘tam animasyonu’ (full animation) üretemedikleri için başvurdukları bu yöntem (Lamarre, 2002: 365) geleneğe dönüşmüş, daha sonraki dönemlerde stüdyolar yeterli bütçelere sahip olduklarında bile sınırlı animasyona bağlı kalmışlardır (Lamarre, 2009: 202). Dolayısıyla, detay ve derinliği arttırmada etkili bulunan bu sembolik görsel dilin sınırlı animasyon teknolojisi içinde bir işlevselliği bulunduğu söylenebilir.

Ancak manga ve animelerde, bu görsel sembollerin dışında genellikle mitolojiden ve ulusal kültürden gelen; ayrıca okuyucuya karaktere ve öykünün geçtiği yere ilişkin duygusal ipuçları sunan başka sembollerin kullanımı da söz konusudur. Örneğin karakterlere verilen isimler de sembolik işlev görürler. Bir karakterin isminin Japonya’nın mitolojik geçmişine veya Şintoizm’in dini hikayelerine gönderme yapması, karakterin rolüne ve kişiliğine dair güçlü bir gösterge olarak kabul edilir ya da kısa süreli açtıkları için çok kıymetli kabul edilen kiraz çiçekleri (sakura) güçlü bir sembol olarak birden fazla anlama aynı anda gelecek şekilde kullanılabilir (Brenner, 2007: 58).

Görüldüğü gibi iki düzeydeki sembol kullanımında birbirinin tersi bir oluşum söz konusudur. Görsel dilin kullanımına ilişkin birinci durumda, yalnızca onun tüketicisi ve çoğu zamanda yeniden üreticisi olan anime izleyicilerinin metnin niyetiyle aynı alımlamayı gerçekleştirdiği bir sembol kullanımı söz konusudur ve buradaki alımlama genel olarak bu görsel dili tanımayı gerektirir. Zira, gerçek dünyada kimse tahrik olduğunda burnu kanamaz ya da uygunsuz bir şekilde uyurken burnundan sümük baloncuğu çıkarmaz. İkinci durumda ise kendi evreni dışındaki dünyaya ilişkin verdiği referansa ya da gönderme yaptığı bağlama dair bilgi sahibi olmayı gerektiren bir kullanım bulunmaktadır ve bu düzey; genel olarak görsel, yazılı ya da sözlü anlatımın sembol kullanımıyla örtüşmektedir. Bu durumda birinci düzey sembol kullanımı özel bir dile ve özel kodlara sahip izleyici kitlesinin üyelerini hedeflerken, ikinci düzey sembol kullanımı daha genel kültürel kodlara göndermede bulunmaktadır. Bu görünüm, bu kültürel ürünlerin Batılı yapımlardan ayrıştıkları noktalardan birini oluşturur ve aynı zamanda, anlatı ve yeni bağlamlar oluşturmadaki özgünlüklerini araştırmayı teşvik eder. Bu nedenle izleyen iki başlıkta, özgün stilin oluşmasındaki kaynaklar ve etkiler incelenmektedir.

1.1.2. Özgün Anlatının Temelleri ve Karakter Tasarımı

Manga başta olmak üzere animeyi biçimlendiren diğer formların; animelerin kendine has üslubunu oluşturmaya nasıl bir katkı sağladığını anlamak, hayranlarını araştırma konusu edinen bu çalışma açısından animelerin etki gücünü anlamlandırmaya yardımcı olacak niteliktedir. Bununla birlikte teknik açıdan animasyonun hareketli doğası da hem animeyi hem de izleyici deneyimini anlamak için başvurmamız gereken referanslardan biri olarak ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda kabaca manga ve animasyon teknolojisinin kesiştiği alanın animeyi ortaya çıkardığı söylenebilir de; bu türden bir önermeye, daha temelde sinema etkisinin de yerleştirilmesi gerekmektedir. Öte yandan anime biçiminin en önemli unsurlarından biri olarak karakterler, teknik imkanların ya da sınırlılıkların bir çıktısı olarak (Lamarre, 2009) ya da hikayeyi biçimlendirebilme gücüne sahip elemanlar olarak (Condry, 2009) diğer medya formlarına geçişkenlikleri ya da endüstriler arası dolaşımlarıyla animeyi güçlü bir medya türü haline getirirken, izleyicinin de anime evrenine katılmasına zemin hazırlarlar. Hem animeyi anlamak hem de hayran kültürünün oturduğu temeli anlamlandırmak için bu başlık altında animenin, onu ortaya çıkaran ya da besleyen diğer formlarla ilişkisi ve karakter kurgusu ele alınmaktadır.

İlkin, “manganın yaratıcı ilhamının başlangıçta Batı çizgi romanlarından ziyade sinemadan geldiği gerçeği” (Brenner, 2007: 60), mangayı ve animeyi anlamak için öncelikli referans noktasını oluşturabilir. Güçlü karakter ve mekan tasarımları ile sinematografik anlatı bu anlamda göze çarpan ilk etkiler olarak görülebilir. Animeler söz konusu olduğunda, kamera hareketleri, kamera açıları, çekim ölçeklerinin klasik sinema mizansen anlayışına uygun olarak kullanımına gösterilen özen (Akşit, 2017: 122), yalnızca sinema filmi olarak değil, televizyon dizisi olarak yapılan üretimlerde dahi göze çarpmaktadır. Mangada ise panellerin bir kamera gibi kullanımı, hikayenin önemli bir kısmının karakter inşa etmek ve ortamı oluşturmak için kullanılması, sembol yoğunluğu ve sembolik anlatım ile okuyucuya/izleyiciye “sahneye çıkması ve çevrenin ayrıntılarını anlaması için bir mola, sessiz bir an” sağlaması gibi (Brenner, 2007: 60-61) sinemaya özgü karakteristiklerden bahsetmek mümkündür.

Tarihsel açıdan gelişiminin birçok önemli noktasında manganın sinema ve animasyonla kesiştiğini söyleyen Lamarre’a (2009: 287) göre de “neredeyse çeşitli hareketli görüntüler” olan manga, teknik olarak hareketli görüntü olmasa da sinema ve animasyonun yanı sıra

diğer gösterilerden, eğlencelerden ve performanslardan hem ilham alan hem de onları etkileyen “görüntü tabanlı (anlatı) bir hareket” olarak adlandırılabilir. Bu noktada Lamarre (2009: 287) manga tarihini uzun yıllar geriye götüren görüşün⁷ “icat edilmiş gelenekleri” görmezden geldiğini söyleyen Otsuka Eiji’ye (2008:116) değinmektedir. Nitekim, Otsuka (2008:116-118), mangada stilistik yeniliklerle ilgili olarak Disney kabulünün önemini vurgularken, Tezuka’nın⁸ 1930’ların sonunda Amerikalı karikatüristlerin çizimleri, Chaplin’in komedileri, Disney ve ilham aldığı diğer kaynaklardan bahsettiği röportajını aktarır ve manganın “resimsel tekniklerinin” önemli bir boyutunun, etkileri 1935’te işgal sırasında Tezuka Osamu tarafından canlandırılan Amerikan animasyonunun kabulüyle şekillendiğinin altını çizer.

Manganın mürekkep ve kağıtla sınırlı teknik malzemesi, “duygudurum arttırılmış potansiyel derinlikler üreten etkili odaklanmalar ve görüş çizgileri” ortaya çıkarmakta; duygusal açıdan önemli kimi zamanlarda ise paneller dağılma eğilimi göstermektedirler (shojo mangalarda duygusal olarak çok önemli bir anda panellerin ışıltılı kolajlar veya geçici girdaplarla dağıtılması ya da shonen mangada dövüş anlarında çizginin ve mürekkebin sayfalar arasına sıçrayarak hareket karelerini yok etmesi gibi): “manga sayfasının kenarı bir Jackson Pollock resminin tuval kenarı gibi, içindeki şeyleri bir kamera çekimi veya pencereyle çerçevelemez.” Diğer taraftan hikayelerin sürekliliği Pollock tuvalinin aksi bir biçim alırken; Lamarre’a göre karakterler sayfalar arasında sürekli bir farklılaşma ve entegrasyon işlevi görürler. Karakterler ne sayfaya düzen getirerek (kozmos/cosmos) ne de sayfayı kargaşaya sokarak (kaos/chaos) “kaosmotik” (chaosmotic) bir rol oynarlar. Karakterin formu onun işlevi yönünde biçimlenir ve hikaye anlatmadaki maddi sınırlar karakterin işlevleriyle aşılmaya çalışılmaktadır (Lamarre, 2009: 289-290). Bu noktada animelerin güçlü karakter tasarımlarının temel kaynağının manga

⁷ Manga sözcüğünün bilinen ilk kullanımı 1770’li yıllara dayanmakta (Öztekin, 2011:58) ise de literatürde manga tarihinin ne zamandan itibaren başlatılabileceği sıkça tartışılmaktadır. Çeşitli yazarlara göre bu tarih tahta bloklardan, ağaç baskılardan veya ülkenin resim geleneğinin ve görsel kültürel tarihinin belirli bir noktasından başlatılabilirken, Otsuka’nın ve diğer birçok araştırmacının itirazı modern manganın Batı etkileşimi ile ortaya çıktığı yönündedir.

⁸ Manga ve animenin öncü ismi olarak kabul edilen Tezuka Osamu (1928-1989) mangada baskıyı azaltma (decompression) ve animede de sınırlı animasyon tekniklerini kullanarak, iki biçimin kazandığı aktüel formun yaratıcısı olarak görülür. Çizgi roman tarihinde ilk kez Tezuka Osamu, 1947 yılında Robert Louis Stevenson’dan (Define Adası) esinlenerek hazırladığı Shin Takarajima (Yeni Define Adası) adlı eserinde baskıyı azaltma tekniğini kullanarak; dramatik kurguyu güçlendirmek ve okuma deneyimini zenginleştirmek için betimleyici resim panellerinin sayısını arttırmış, böylece çizgi roman okumayı film izleme eylemini hatırlatan bir deneyime dönüştürmüştür. Bu teknikle manga hem yazılı metin miktarı azaltılarak daha grafik tabanlı ve deneysel bir biçim halini almış hem de okuyucuda derin ve kalıcı dramatik ve psikolojik etkilerin bırakılmasına yol açmıştır (Öztekin, 2011: 66).

olduğu söylenebilir. Zira Taş Alicenap'ın (2014: 41) tabiriyle “asıl anime ruhunu ortaya çıkaran, animenin mangalara olan bağlılığıdır” ve mangadan animeye geçişte, manga orijinali korunur ve karakter tasarımına müdahale edilmez.

Literatürde manga ve anime arasında, birinden birini anlamak için gerek kültürel açıdan aralarındaki anlam ve tema birliğine gerekse de teknik bakımdan paylaşılan özelliklere sıklıkla başvuru bulunur. Bu bağlamda, görsel üslup iki form arasındaki temel bağlardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır (Napier, 2008: 29):

‘Anime hareketli bir çizgi romandır...’ demek aşırı basitleştirmek olsa da, bu iki medya arasında pek çok resimsel benzerlikler olduğu da kesindir. Dahası, animasyon araştırmacısı Luca Raffaelli'nin ileri sürdüğü gibi animasyon öyküyü devam ettirmede kullanılan sahne geçişleri diyaloga ağırlık veren Batılı çizgi romanlara kıyasla çok daha farklı olan benzersiz görsel manga tarzından gelmektedir (Napier, 2008: 29-30).

Öte yandan animeler, çoğunlukla daha önce manga halinde yayınlanan öyküleri işleseler de, orijinal yaratıcısından farklı kişilerce çekildiği ve farklı bir medya biçimi olduğu için farklı ürünler olarak ortaya çıkmaktadırlar. Bu öyküler kendi yazarları tarafından çekilseler bile farklıdırlar zira film formatının neden olduğu zaman kısıtlılığı ve tasarım sınırlılıkları ile yan karakterlerin eklenmesi, müzik ve zengin görsellik animelerin daha farklı bir deneyim sunmasına neden olmaktadır (Napier, 2008: 30).

Lamarre (2009: 9), teknik bakımdan hareketli görüntü düzeyinde çalışan (ve düşünen) animenin animasyon teknolojisinden nasıl etkilendiğine odaklanır ve tek bir karede dahi, sık sık gerginlik hatta çatışma olarak ortaya çıkan sinematizm ve animetizm karışımını bulmanın mümkün olduğunu söyler. Teknik bağlamda Lamarre (2009:201), sınırlı animasyon ve sınırsız animasyonun farklı olanaklarını ele alır ve sınırlı animasyonun tüm psikolojik durumlarının görünür kılındığı “duygusal bedenler” in (soulful bodies) üretimini destekleyici niteliğini vurgular. Kısıtlı kaynaklarla her bir karenin yalnızca bir parçasının hareketlendirilmesi ya da sabit çizimlerin ardınca sıralanması biçiminde gerçekleşen sınırlı animasyonlar, animatörleri ara hareketleri bastırmaya meyilli hale getirirken; sarsıntılı ve garip, daha az zarif eylemlere veya sınırsız geçişlere neden olmuş; statik görüntülere yapılan vurgulamanın bir sonucu olarak kamera efektleri ve görsel vurgu daha belirgin hale gelmiştir. Görsel ve duygusal açıdan en önemli pozlar sürdürülebilirliklerine göre öne çıkarılmış, bu nedenle de “kahramanın yüzünün yakın plan gibi görünmekle birlikte, hareketsiz ve aşırı bastırılmış duygularla dolu oluşu” animenin esaslarından biri haline

gelmiştir (Lamarre, 2002: 335). Lamarre (2009:203) bu noktada sınırlı animasyonun hareketli beden potansiyelini somutlaştırarak sunduğu karakterlerin, yalnızca hareket teknolojisiyle değil aynı zamanda ses sanatçıları kapsayan ve hayranları da dikkate alan üretim sürecine dikkat çekmektedir.

Stevie Suan (2017) Lamarre'in yaklaşımından yola çıkarak⁹, bazı animasyonları anime yapan şeyin ne olduğunu sorar ve bir animasyonun anime olarak pazarlanmasını ve tüketimini sağlayan unsurların diğer bir deyişle 'animesk' (anime-esque) olanın ne olduğunu anlamaya çalışır. Yazara göre belirli olasılıkları ve kısıtlamaları koruyan anime teamüllerinden bahsetmek mümkündür. Karakter tasarım kombinasyonları ve görsel stil, karakter tipleri, yüz ve beden ifadeleri, dünya belirleme derinliği gibi kavramlar animeske uygun ya da karşı olduğunu belirleyen referansları oluşturur ve aykırı olanlar da yine bu referansları dikkate alarak konumlanırlar. Bunlar belirli tekrarlarla oluşurken potansiyel bir kısıtlamayı beraberinde getirirler de bu tamamen sınırlayıcı bir uygulama değildir. Culler'ın kavramlarıyla bunlar "bir kurucu kurallar sistemi: davranışı, belirli davranış biçimlerinin olasılığını yarattığı kadar düzenlemeyen kurallar" olarak tanımlanabilirler (Akt: Suan, 2017:70).

Seslendirme stilleri, arka plan, dünya düzeni ve ses tasarımları gibi unsurlardan oluşabilecek animeskte aslolan gelenekselleştirilmiş elemanların tekrarlarıdır ve burada dinamik bir sistem çalışmaktadır (Suan, 2017: 64, 70). Nitekim Suan (2017: 67), animeskle vurgusunu her zaman performanslarından daha fazlasını ifade eden anime kimliğine yöneltmektedir. Ona göre kimliğin bir performansı olarak anime, muhafazakar hareketle deneysel olan arasında sürekli müzakere etse de; bu gerilim sonuçlanmaz ve bu durumda bir 'ideal anime' den bahsedilemez. Anime sadece birtakım teamüller değil, bu teamüllerin bir performansdır ve anime kimliği her zaman performanslarından daha fazlasını ifade etmektedir: Bir medya formu olarak anime, hep oyunda kalır ve yapabileceklerinin sınırlarını zorlar, değişir, genişler ve yeni tekniklerle katlanır ve dönüşür.

⁹ Lamarre'in (2009) animeleri sinema ve teknoloji felsefesiyle birlikte düşünce tarihine referanslarla ele aldığı "Anime Machine" adlı çalışmasına atıf yapan Suan (2017:63), Lamarre'nin yaklaşımını çığır açıcı bulurken onun esasında animasyon teknolojisiyle ve onun maddi sınırlarının hareket potansiyellerini nasıl etkilediğiyle (sınırlılığa neden olarak ya da etkinleştirme sağlayarak) ilgilendiğini; ancak onun çalışmasında bir araç olarak animasyonla belirli bir animasyon türü olarak anime arasındaki ayrımın açıkça ortaya koyulmadığını ifade etmektedir.

Suan'a göre (2017: 70), animesk olanın tanınabilir en belirgin özelliği gözlerdeki ifadeler olabilir. Bununla birlikte, Suan'ın vurgulamak istediği animeskin hangi sanatçı ya da stüdyonun elinden çıkarsa çıksın, aktarmak istediği belirli bir duyguyu anime izleyicisine onun alışkın olduğu, hemen tanıyabileceği bir biçimde vermesidir: “Taşkın duyguların ışıltısıyla gülümserken ortaya çıkan kavisler, komedi unsurları içeren şok durumu ya da çaresizlik duygusu için dairesel, tamamen beyaz gözler... Animesk karakterlerin tümü, kişilik, anlatsal içerik ve yapım stüdyolarındaki farklılıklara rağmen aynı ifadeleri yansıtırlar”.



Resim 1.1. Farklı yapımlardan aynı ifadeleri sunan iki örnek (Kaynak: Suan, 2017: 70).

Bu türden gelenekselleştirilmiş ifadeler, Donald Crafton'ın (2012) ‘figüratif oyunculuk’ ile ‘bedenlenmiş/somutlaştırılmış oyunculuk’ (embodied acting) ayrımlarına dayanılarak açıklanabilir. Animeyi diğer animasyon türlerinden farklı kılan özelliklerden biri; Disney animasyonunda olduğu gibi bireysel vurgular taşıyan bedenlenmiş oyunculuğa karşın, karakter duygularının kodlanmış ifadelerle aktarımı anlamına gelen figüratif oyunculuğun yaygın kullanımınıdır. Figüratif oyunculukta, “karakterler, anında tanımlanabilir yüz ve vücut ifadesine sahip, tanıdık ‘tipler’ gibi davranırlar” (Crafton’dan akt: Suan, 2017: 70). Bu durumda figüratif oyunculuk, ifadenin sistem içinde kodlanmış ya da önceki örneklerde tekrarlanmış olduğu duygularla ve hikayedeki figüratif oyuncu/karakter için anlatı bağlamındaki duyguyla bağlantılıdır (Suan, 2017: 70-71).

Lamarre'ın (2009: 203-204) bakış açısından karakterlerin duyguyu ifade etme biçimleri yine sınırlı animasyon teknolojisiyle ilişkilidir:

Ruh, beyin ve kişilik –hissetmek, düşünmek, ayırt etmek- karakterin yüzeyine yazılır. Sınırlamaları bulunan animasyonlarda, karakter tasarımının, hareket eden görüntünün gücünü potansiyel olarak yakalaması ve yönlendirmesi budur. Böylelikle, karakterde sadece uzuvların potansiyel hareketi değil, aynı zamanda kalp ve zihnin potansiyel hareketi de görülür. Böylece

karakter tasarımı, fiziksel bir eylemsizlik durumunda, duygusal ifadeyi veya duyguyu vurgulamaya başlar.

Sınırlı animasyon, kendi teknik kısıtları nedeniyle karakterin tam animasyonunu önemsizleştirirken; vurgusunu giderek karakter tasarımına yöneltmiş; karakterler hakkında detay ve derinlik oluşturmak karakteri çizmek kadar önemli görülmüştür. Bu bağlamda karakter tasarımı sınırlı animasyonda o denli önemsenmiştir ki, sinopsisler karakter tasarımını içerirken; tartışmalar ve yorumlarda da karakter tasarımı hikayeden ve diğer unsurlardan öncelikli olmuştur (Lamarre, 2009: 204).

Lamarre'nın animasyon teknolojisine ilişkin yaklaşımı Condry'nin (2009) etnografik yaklaşımıyla tamamlanabilir: Japonya'da bir dizi senaryo toplantısına şahitlik eden Condry (2009:141), bu toplantılara dair gözlemlerinden yola çıkarak karakterlerin ve onları çevreleyen öncüller ile evren tasarımının animenin işbirlikçi yaratıcılığına ve oluşumuna dair yeni bir düşünme biçimi sunabileceğini söylemektedir. Senaryo toplantılarında bu yapı bloklarının hikayeleri oluşturmak için nasıl harekete geçirildiğini anlamaya odaklanan yazara göre, karakterlerin tasarımı, karakterleri birbirine bağlayan dramatik öncüllerin kurulması ve karakterlerin etkileşime girdiği dünyayı tanımlayan özellikler gibi bir dizi endişe, animelerin üretim sürecinde hikayeden daha merkezi bir konumdadır.

Görsel tasarım karakter yaratmak için önemli bir aşama olsa da; manga sanatçısı ve eleştirmen Otsuka Eiji'nin de vurguladığı gibi bir karakterin kişiliğini ortaya çıkarmak için dış görünüşüne yönelik çizimlere harcanan zaman bir karakteri "yapmak" için gerekli olanın yalnızca bir parçasıdır (akt: Condry, 2009:148). Zira karakter tasarımında karakterin kendine özgü havası/tadı (mochiaji) veya özel becerisi (tokugi) onun görsel tasarımından önce gelmektedir. Manga teorisyeni Ito Go, karakter (kyarakutaa) ve onun kişiliği (kyara) arasındaki farkı vurgular ve bir çeşit varoluş (sonzaikan) veya yaşam gücü (seimeikan) hissi uyandıran kyara'nın öncelikli durumuna işaret eder (akt: Condry, 2009: 149). Lamarre'nın (2009) sınırlı animasyon tekniğiyle açıkladığı bu tür fenomenler Condry'ye (2009: 149) göre belirli çizim pratikleriyle animeye yansıtılır. Öte yandan Otsuka karakterlerin hikayeden asla ayrılamayacağını vurgularken, popüler bir karakterin gelişiminin sıklıkla onların daha büyük hikayelerine bağlı olduğunu söylemektedir (Akt: Condry, 2009: 148-149). Condry (2009: 149) ise Otsuka'nın karakterlerin görsel tasarımdan daha fazlasını ifade ettiği görüşüne katılmakla birlikte, karakterlerin yapımının çoğu zaman hikayeden önce geldiğini ya da hikayeleri geliştirecek olan şey olduğunu

vurgulayarak karakterlerle hikayeleri arasında bir ayırım yapmanın faydalı olduğunu düşünmektedir.

Condry'ye göre (2009) animeleri anlamak için karakterlerden yola çıkmak, ayrıca, animelerin diğer ticari sektörlerle ilişkisini anlamaya da yardımcı olacaktır. Anime karakterlerinin diğer medyalarca -dizi filminden sinemaya ya da video oyununa geçişi gibi paylaşılabilmek ihtimali veya anime üretimi dışındaki diğer endüstrilerle olan yakın ilişkisi de anime karakterlerini yapımcılar ve birbirine bağlı sektörler açısından önemli kılmaktadır (Condry, 2009: 156). Örneğin, lisanslı ürünlerle bağlantılı sektörlerle olan bu ilişki, yapımcıları uzun süreli, kalıcı karakterler yaratmaya itmektedir (Kubo, 2005'ten akt: Condry, 2009: 156). Ancak Condry (2009: 156) bu noktada, anime ortamının (world-setting) basitçe tecimsel gerekliliklere değil; dil ve imge bakımından ve taşıdığı sembolizm aracılığıyla daha geniş kültürel dünyalara bağlı olma zorunluluğunun altını çizmektedir. Zira yaratıcı üretimin dinamikleri "sadece kapitalist üretimin ya da örgütsel formüllerin gereklerine göre yapılandırılmış endüstriyel bir bağlamda değil, daha geniş kültürel oluşumlar, ekonomik uygulamalar ve sosyal bölünmelerle bağlantılı olarak" gerçekleşmektedir (Nergus, 2006'dan akt: Condry, 2009:156).

Lamarre (2009: 186) da animelerde karakter tasarımlarının medya platformları arasında hareket etme eğilimiyle uyumlu olduğunu ifade eder ve anime etkileşimlerinin ve anime ile ilgili ağların dinamizminin hareketli görüntünün belirli bir potansiyelini nasıl kullanabileceğine odaklanır. Ancak onun temelde göstermek istediği, animeden taşan etkileşimin nihayetinde "hareketli görüntünün bir yörüngesi olarak" başladığıdır. Lamarre'a (2009: 202) göre karakterler, medya platformları ya da ticari ürünlere doğru hareketini, bir hareket alanından sökülüp bir diğerine yerleştirilebilecek karakterler üretmeye meyilli sınırlı animasyona borçludur.

Başka bir açıdan herhangi bir anlatıda karakterin rolünün ne olduğu sorusundan yola çıkarak, animelerde karakterin anlatı açısından neyi gerçekleştirdiğine de bakılabilir. Bu noktada herhangi bir animede bir karakterin, anime metninin 'söylem'inin taşıyıcısı olduğu (bir sonraki başlıkta yer alan örnekleri dikkate alarak) iddia edilebilir. Zira çoğu zaman animeleri konu edinen hem akademik literatürde hem de diğer değerlendirmelerde karakterler, güçlü tasarımlarıyla (görsel ve kişilik tasarımı, kişisel tarihleri ve hikayeleriyle) metnin söyleminin çözümlendiği alan olarak karşımıza çıkarlar. Anime ve

manga metinlerine yönelik kritiklere bakıldığında bu açıkça görülebileceği gibi, bu tür incelemeler sıklıkla, Japonya içinde ya da dışında, animelerin onları tartışmalı hale getiren yönlerini de açığa çıkarmaktadır. Cinsiyet ve ırk temsilleri ile Japon ulusunun temsili bu konuda en belirgin tartışmaları oluştururken; sınırların ve kategorilerin ortadan kaldırılarak aynı zamanda vurgulandığını ya da problematize edildiğini söylemek mümkündür: Biyolojik cinsiyetin bedensel dönüşümler, cinsiyet rolleri, ve cinsel yönelime ilişkin çeşitli araçlar kullanılarak muğlaklaşması /muğlaklaştırılmasıyla cinsiyet kategorilerinin çok belirgin, çok belirsiz, gereksiz, gerekli, önemsiz, çok önemli sonsuz varyasyonda dönüşmesi/dönüştürülmesi; insan, hayvan ve makine bedenlerin birbirine karışarak/karıştırılarak ‘beden’e ve türe yönelik somut ve soyut delillere ilişkin oynamalarla kast edildiği varsayılan ideolojik niyetler; ırksal temsillerin ortadan kaldırılmasıyla birlikte ırkçılığın ve ayrımcılığın yeni ifade biçimleri vb.. Bu nedenle izleyen başlıkta anime içeriklerinin alt metinlerini karakterler ve temsil ilişkisi üzerinden nasıl işlediği incelenmektedir.

1.1.3. Sınırları Kaldırmak: Irk, Cinsiyet, İyilik-Kötülük

Birçok açıdan tartışmalı konuları özgün hikayelerinde ve karakterlerinde işleyen animeler; iyilikle kötülüğün savaşı gibi sözgelimi çocuk anlatılarının temel unsurlarından biri haline gelmiş bir karşıtlığı işlemede de (Batılı yapımlara göre) alışılmışın dışında bir yaklaşım göstermektedirler. Condry (2009:141), ABD’deki anime hayranlarıyla yaptığı görüşmelerde hayranların sıklıkla, animelerin iyilik ve kötülüğün basit oluşumlarından kaçınan hikayelerine odaklandıklarından bahseder. Brenner (2007: 63) ise hikayelerin ucu açık sonlarının çoğu zaman Batılı izleyiciler tarafından güçlkle karşılandığını ifade emektedir. Karakterler her ne kadar bir kötüyü mağlup etseler ya da yaşamlarındaki bir çatışmayı çözüme kavuşturmuş olsalar da diğer birçok unsurun kasıtlı olarak örtük bırakılması ve izleyici/okuyucu yorumuna açık kalması aslında manga ve animelerin genel karakteristiği haline gelmiştir (Brenner, 2007: 63).

Astro Boy ile Amerikan kültür gündemine girerek popülerliğini sağlayan anime endüstrisi, burada 1970’lerin sonunda durma noktasına gelmiştir. Bu görünüme en fazla etki eden gelişme, Çocuk Televizyonu Hareketi’nin (ACT) animelerin ülkedeki gösterimine yönelik müdahaleleri olmuştur (Jenkins, 2018: 236). Grubun, animelerde işlenen homoerotizm ve cinsiyet belirsizliği ile animelerin ana kahramanlarının “yüzde yüz iyi adam” olmalarına

dair bir izlenimden yoksun bulduklarına dair argümanları (Ladd'den akt. Chambers, 2012:95-96) animelerin sınırları zorlayan bir anlatı biçimi olarak Batılı yapımlardan farkını ortaya koyarken; bu tamlamaya eklenecek ırk temsili sorunsalıyla birlikte, bunlar aynı zamanda animelerin küresel cazibelerini açıklamada başvurulan fenomenler olarak da görülebilir.

Batılı çizgi romanların ayrımcılık, kimlik, ötekilik gibi konuları sıkça işlemelerine ve bu bağlamlarda da incelenmelerine karşın; Japon ana akım mangada ırk sorununun nadiren araştırıldığını söyleyen Antononoka'ya göre (2016:23) “manga temsillerinin ırksal bariyerlerin üstesinden geldiği varsayımı, bir karakterin sözde ırk ve fiziksel görünümünün çoğu kez birbirinden uzaklaştığı, spesifik bir ırktan belirli bir görsel soyutlama yarattığı gerçeğine dayanıyor gibi görünmektedir”. Bununla birlikte yazar, çağdaş ana akım mangada ayrımcılık gibi sorunların nadiren işlendiğini ve mangaların ırkı kimlik oluşumu için bir temel olarak ele almadığını belirtmektedir. Antononoka'nın (2016) asıl göstermek istediği ise, ırksal olduğu varsayılan unsurların bir ırkı değil ama belirli bir cinsiyeti temsil etmede kullanılma durumudur. Bununla birlikte yazar, karakter tasarımındaki görsel ırksal soyutlamanın küresel ölçekteki okuyucu kitlesinin çok ırklı yapısı içinde, okuyuculara karakterle özdeşlik kurma imkanı sağlayan bir evrenselliğin sembolik temsili olarak algılanabileceğine de dikkat çekmektedir (2016:24).

Napier'a göre (2008: 37,47) de anime, animasyonun sağladığı imkanlar nedeniyle, insan vücudunun şaşırtıcı biçimlerde temsilini mümkün kılarak seyircisine “sonsuz kurgusalılıkta kurgusal kimlikler silsilesi” sunmaktadır ve bu imkanların sıra dışı içerikle birleşmesiyle ortaya çıkan öykü, izleyicinin kültürel kimliğini kolayca aşmaktadır:

Animenin hem Japonya'da hem de dışarıdaki popülerliği, dünya çapındaki popüler kültürle elektronik olarak tanışık olan küresel genç kuşaklarda görülen yeni bir tür melezliğe işaret eder.....bu melezlik panoraması eşitleyicidir. Animenin sağladığı devletsiz hayal ürünü alanda emniyetli bir biçimde bulunan Japonlar ve Japon olmayanlar 'etnik sonrası' diyebileceğimiz bir dizi kimliğe katılabilirler.....anime medyası –ne tamamen Batılı ne de tamamen Japon karakterler ve dekorlara odaklandığı için- izleyicilerin içinde başka hiçbir güncel medyanın sunamayacağı 'ötekilik'in tadını çıkaracağı bir kimlik keşif alanı sunar.

Bu bağlamda Antononoka (2016), Napier'ın yaklaşımına benzer bir noktadan ancak karakter tasarımlarının ırksal kimliğini problematize eden bir bakış açısıyla Thorn (2004) ve Kawashima'nın (2002) okuyucunun ırkına göre karakterin ırkının alımlanmasının değiştiğine ilişkin görüşlerine başvurur. Thorn'a göre manga karakterlerinin görsel

tasarımı soyut ve belirli sanatçıların tarzıyla stilize olmuştur. Bu nedenle aksi mangada belirtilmediği sürece, karakterler Japon okuyucu tarafından Japon olarak algılanırken; Japon karakterin siyah saç, çekik göz gibi genel Asya stereotipleriyle temsilini bekleyen beyaz okuyucu ise bu klişe dışındaki temsilleri varsayılan olarak Beyaz yorumlamaktadır (akt: Antononoka, 2006: 24).

Kawashima benzer bir iddiayı savunduğu makalesine Frederik Schodt'un şu sözleriyle başlar (2002: 161): “Yabancıların çoğu mangayla ilk defa bugün karşılaştıklarında, tabak gibi gözleri, sırk gibi bacakları ve sarı saçları olan karakterleri görüp, hikayelerde neden bu kadar çok ‘Beyaz’ olduğunu öğrenmek istiyorlar. Karakterlerin çoğunun ‘Beyaz’ değil, ‘Japon’ olduğu söylendiğinde hayrete düşüyorlar.” Kawashima (2002) da, kendi deneyimlerinin Schodt’ı doğrular şekilde geliştiğini ifade eder ve küresel ölçekte bilinen bir karakterin görsel tasarımına dikkat çeker: Yazara göre Sailor Moon¹⁰, ‘Beyaz’ görüldüğü kadar ‘Japon’ gibi de görünmektedir ve bu esasında izleyicinin görsel ipuçlarını okumada çeşitli belirteçleri diğerine tercih etmesini sağlayan kültürel şartlanmışlığı ile ilgilidir. Sailor Moon’un bedensel özelliklerinin yapılandırılmasında ‘Beyaz’ bir şey olmadığını söyleyen Kawashima’ya göre bu görsel okuma süreci, gündelik farkındalığın altında bir seviyede işlerken, ırkın kendisini kavramsallaştırması ve sürdürmesi dilde ve kültürde sürekli olarak yapılandırmasıyla doğallaşır ve esasında konu, tıpkı ‘cinsiyet’ (sex) ile ‘toplumsal cinsiyet’ (gender) arasındaki fark gibi ‘toplumsallaştırılmış ırk’ (socialized race) ile görsel olarak inşa etme ve bunun doğallaştırılmasını ihtiva eden ‘görselleştirilmiş ırk’ (visualized race) arasındaki ilişkiyle ilgilidir. Kawashima bu noktada biyolojik cinsiyetin (sex) yapıbozumuna dayanan görüşlere benzer şekilde ırkın sözde doğuştan gelen niteliğinin de sorgulanmaya açılacağına değinir ve ‘görselleştirilmiş ırk’ı, ‘ırk’ ile değil ‘toplumsallaştırılmış ırk’ ile birlikte ele alır. Yazara göre görselleştirilmiş ırk ile ilgili sorunların ana hatlarını çizerken cinsel farklılıkların yapılandırılmasından ilham almak mümkün olduğu için, bu analogi her ne kadar “tarih dışı ve hatalı olsa” da, biyolojiye dayalı ırk kategorizasyonların politik ve sömürgeci motivasyonlarını akılda tutarak, ırkların evrensel olarak kabul edilen belirteçlerinin nasıl işlev gördüğü araştırılabilir (Kawashima, 2002:161-163)

¹⁰ Anime yapımı Türkiye televizyonlarında “Ay Savaşçısı” adıyla gösterilmiştir.

Kawashima (2002: 164) çağdaş Japonya’da ‘beyazlığı’ ve cinsiyeti, ‘ırkın’ görsel inşasını sorunsallaştıran iki alan olarak ele almaktadır ve ‘ırk’, ona göre bazı özelliklerin vurgulandığı ve tutarlı bir sonuç elde etmek için de bazılarının görmezden gelindiği ya da gizlendiği bir görsel okuma süreciyle yaratılır. Özetle, Sailor Moon örneğinde olduğu gibi, yuvarlak büyük gözler ve sarı saçlar (animelerde saç renklerinin tüm karakterler için mavi, pembe, turuncu vs. gibi oldukça farklı renkler ve tonlar içerebilmesine karşın) karakterlerin beyaz olarak okunmasına neden olurken; profilde uzun boyuna karşın küçük yapıları, küçük çengel burunları ve ufak ağızları ile yuvarlak yüzlerinin tipik Asyalı karakteristiği fark edilmez ya da görmezden gelinir (Kawashima, 2004: 169-174). Shojo manga örnekleri üzerinden giden yazar, karakterlerin tasarımında yaygın olarak kullanılan küçük ağız, küçük ama güzel burun ve yuvarlak gözler gibi özelliklerin beyaz ırkla ilişkilendirilmesini çağdaş Japonya’da belirli bir estetik iddianın yansıması olarak yorumlamaktadır. Bu, örneğin yüzyılın başında büyük ağzın nispeten çekici olmadığı estetik yargısıyla uyumlu bir biçimde son zamanlarda bile mangalarda çirkin ve itici kadınların aşırı seksilikle birleştirilmiş “koca dudaklar” ile temsil edilmesine benzerdir ve karakter temsilleri Japonların beyazlaştırıldığı gibi bir okumaya neden oluyorsa, Beyazların Japonlaştırıldığı gibi bir okumaya da neden olabilir (Kawashima, 2004: 173-174).

Antononoka (2016: 24) ise, mangalarda ırksal algılanabilecek unsurların esasında belirli bir ırktan ziyade belirli bir cinsiyeti işaretlemeye hizmet ettiğini, dolayısıyla da belirli ırk temsillerinin cinsiyetler açısından metaforik olarak kullanıldığını söylemektedir. Örneğin shojo mangadaki pozitif karakterler (masum karakterler) genellikle büyük yuvarlak gözlere ve açık göz ve saç renklerine sahipken; güzel, kötü ve cinsel açıdan agresif karakterler mesafe koymanın bir işareti olarak ortaya çıkan eğimli dar gözlerle tasvir edilir. Bu tür göstergelere ırksal temsiller olarak yaklaşmanın yanlış olduğunu söyleyen yazara göre aynı karakterlere çeşitli ırksal özellikler bir arada yerleştirilerek, karakterler ırktan soyutlanmaktadır. Shojo mangadaki temsiller üzerine yoğunlaşan yazara göre, shojo manga geleneğinin temel okuryazarlığı, okuyucudan ırk benzeri özellikler de dahil olmak üzere karakter tasarımını ırktan ziyade kişilik ve cinsiyet göstergesi olarak yorumlanmasını şart koşarken; shojo manga eleştirisinde bazı görsel kurallar genellikle belirli bir toplumsal cinsiyet klişesinin belirteçleri olarak kabul edilmektedir (masum karakter, maço karakter, baştan çıkarıcı kadın vb) (2016: 30). Antononoka, bu noktada Oshiyama Michiko’nun,

Ikeda Riyoko'nun *Rose of Versailles*¹¹ eserindeki cinsiyet temsili analizinden bahsetmekte ve bu analizde ortaya çıkan cinsiyet klişelerinin hala geçerli olduğunu söylemektedir: Kadınlığın açık renkler ve yumuşak kıvrımlı çizgilerle, büyük mavi ve yeşil gözlerle, yuvarlak yüz ve sarı dalgalı saçlarla belirtilmesine karşın; güçlü erkek karakterler daha küçük gözler, düşük kirpikler, belirgin burun ve ince yüzlerle ayırt edilmektedir. Aynı zamanda bağımsız ve kötü niyetli kadınlar daha uzun yüzlü ve eğimli gözlerle tasvir edilir ve bazı erkek karakterlerin pasif kişiliklerinin görsel göstergeleri olan daha büyük gözleri ve daha yumuşak özellikleri vardır (Oshiyama, 2007'den akt: Antononoka, 2016: 29).

Oshiyama'nın analizinden devam eden Antononoka karakter tasarımlarına değinirken, esasında anime ve mangalarda cinsiyetin nasıl problematize edildiğinin de açıklayıcı bir örneğini sunmaktadır (2016:31): *Rose of Versailles*'de, bir kadın olarak doğan ancak bir erkek ve bir asker olarak yetiştirilen Oscar, hem erkek hem de kadın özelliklerini taşıyacak bir görsel tasarıma sahiptir (bkz.Resim 1.2, soldaki figür). Anlatıda herkes onun biyolojik cinsiyetini bilse de; diğer kahraman Marie-Antoinette'in aşırı kadınlığı karşısında onun belirsiz cinsiyet rolü, hikayenin ana sorunlarından biri olur (bkz.Resim 1.3, sağdaki figür). Oshiyama, Oscar'ın cinsiyet belirsizliğine yönelik analizinde göz şeklinden, kirpik uzunluğundan, renklendirilmiş çizimlerdeki saç rengi tonlarından ve erkeksi giyinişinden (cross dress) yola çıkar.



Resim 1.2. Oscar ve Marie-Antoinette (Görsel animeden alınmıştır)

¹¹ Anime yapımı *Versay*'ın *Gülü* adıyla Türkiye televizyonlarında, *Lady Oscar* adıyla da Avrupa'da gösterilmiştir. Mangası Japonya'da 1972 yılında başlamıştır ve 1979 da anime serisine uyarlanmıştır. Bunun yanı sıra öykü Japonya'da bir kadın tiyatro topluluğu olan Takarazuka tarafından 1991 yılına değin canlandırılmaya devam etmiş, Fransız yönetmen Jacques Demy tarafından 1978 yılında sinemaya uyarlanmıştır. Otuz yılı aşmış olmasına rağmen seri Japonya'da ve Avrupa'da hala popülerliğini korumaktadır.

Bu bağlamda, başka bir vurgu bu tür belirteçlerin belirli durumlarda öznelleşebileceğine ilişkin detaylardır: Örneğin Oscar erkekleri emri altına aldığı daha dar, daha keskin göz şekli onun baskınlığını gösterebilir; ya da kadınsı görünmeye çalıştığı ve karşılıksız aşkının (Fersen) ilgisi için kendini nesneleştirdiğinde Oscar'ın gözleri çok daha uzun kirpiklerle yuvarlaklaştırılmıştır. Gerçek aşkı Andre ile romantik sahnelerinde ise görsel benzerlikleri, eşitliklerine dair bir izlenim vermektedir (Antononoka, 2014: 31).



Resim 1.3. Oscar ve Andre (Görsel manga görüntüsüdür)

Napier (2008), karakterlerin ırksal tasarımına daha çok Japon kimliğini sorunsallaştıran bir perspektifle bakar ancak, onun temelde ilgilendiği animelerin dış dünyadan bağımsız kendine ait bir evreninin olduğu düşüncesidir. Kimi Japon yorumcunun animeyi “herhangi bir hal/durum içinde olmayan” , “temel olarak ulusal kimlik taşımayan” ‘mukokuseki’ sözcüğü ile tanımladığından bahseden yazara göre animenin izleyicilerine kendi evreninden sınırsız kimlik biçimleri sunması onun küresel çekiciliğinin nedenlerinden biridir (2008: 34). Lamarre (2010:58) da Napier’ın (2008) argümanına benzer şekilde, manga ve animenin 1990’lardan sonra gelişen ulus ötesi cazibesini, kısmen karakter ve hikayeleriyle çok sayıda tür ve insan inşa etmesine bağlamaktadır ve ona göre bu eğilim, “çok kültürlülük hakkında da farklı bir düşünme şekli vaat eden” çok türçülükten (multispeciesism) kaynaklanmaktadır.

Animasyonda hayvan temsillerinin, savaş öncesi ve savaş sonrası Amerika ve Japonya’daki yapımlar üzerinden ırkçı bir yönelim gösterip göstermediğine bakan Lamarre (2008, 2010); temel yaklaşımını türçülük kavramı üzerine inşa etmekte ve türçülüğün ırkçı çağrışımların dışında başka bağlamlarda düşünmek için kapı aralama ihtimalini araştırmaktadır. Lamarre’a göre (2008:78) savaş zamanı Japon medyası türçülükten

kaçınmazken, anime temsilleri Amerikan yapımları gibi düşmanı canavarlaştırılmaz ve insanlıktan çıkararak sömürgeleştirmez ise de; “sömürgeleştirilmiş halkların sevimli, arkadaş canlısı ve misafirperver yerli halk olarak betimlenmesi de masum değildir”¹². Ancak Japan türçülüğünde hayvanlaştırma Haraway’e atıfla “yoldaş türler” (companion species) olarak esasında Japonya jeopolitik hayalinde, geniş bir imparatorluk arzusuyla kendisini gösterir. Bu noktada Lamarre’a göre Japonya’nın savaş zamanındaki türçülüğü Amerika’nın savaş sonrası yapımlarında kendini gösterecek türçülükle örtüşmektedir. Zira savaş zamanı Japonya, savaş sonrası Amerika gibi çokuluslu ya da çok ırklı bir "imparatorluk" tasavvuru içindedir ve bu çerçevede ırk ilişkilerini tür ilişkilerine dönüştüren türçülük; aynı zamanda ırkçılığın ötesine geçme umutlarını da işin içine katarken; ‘yoldaş türler’ in kullanımı da bu bağlamda değerlendirilmelidir (2008: 79; 2010: 58). Nurakuro¹³ anime serisini örnek veren yazara göre, bu seri arkadaşla düşman arasına aşılabilir bir bölünme koyarken, aynı zamanda:

Savaş artık bir insanlarla savaşan insanlar meselesi değil, başka türlerle (kaplanlar, maymunlar, maymunlar, domuzlar) savaşan bir tür (köpek) meselesidir. Fakat Norakuro serisi, ırkçılığın düşmanın artık aynı türden olmadığı yeni bir aşırı uç noktaya götürüyor mu? Köpekler ve kaplanlar arasında ne gibi bir barış olabilir? Düşmanlar ırksal diğerleri olarak düşünülmesi de, tamamen insan da değildir.....Norakuro serisinde hayvanlar savaşıyor olabilirken, onların çatışması, Japon emperyal ideolojilerinin, ırkçı imalarına (yani emperyal güçlerinin daha büyük olması nedeniyle beyazların en güçlü ırk olduğu iması) direnmek için çaba harcadıkları sosyal Darwinizm (en güçlü olanın hayatta kalması) çatışması değildir (Lamarre, 2008: 91-92).

Animasyonun hayvanlarla ilişkisi çerçevesinde, pan-türçülüğün -doğuştan gelen uzlaşılabilir farklılıklarına rağmen paradoksal olarak işbirliği yapan hayvanların görünümü; Lamarre’a (2008: 92-93) göre pan-Asyalılığın bir refah alanı olarak imasına kapı aralar, ancak öte yandan karakterlerin sevimlilik ve eğlence (cuteness, play) yoluyla inşası, işbirliği ve beraberliğin toplumda tesisine yönelirken; türçülük ise yalnızca ırksal

¹² Lamarre, savaş zamanı Amerikan türçülüğünün ırkçı görünümünün aksine, Japon türçülüğünün ırksal sorunları insan-hayvan ilişkilerine çevirerek işlediğini söylerken, bu farkın kısmen, Japonya’nın Amerikan ırkçılığına, basitçe Batılıların Asyalıları ve beyaz olmayanları “evcil hayvanlar gibi onlara hizmet etmesi gereken ırklar” (Dower, 1986 akt: Lamarre, 2008: 78) olarak görmesine yönelik kasıtlı çağrışımlarından ve ırkçılığa karşı gösterdiği dirençten kaynaklandığını ifade etmektedir. Burada Japonya için Pasifik Savaşının, Asyalıları ve beyaz olmayan diğer ırkları “beyaz iblislerden” ve Batılı emperyalistlerden özgürleştiren ırksal kurtuluşu ifade ettiği (Lamarre, 2008: 78) hatırlatılmalıdır.

¹³ 1931’de Suihou Tagawa tarafından mangası yaratılan, 1935 yılında ise Mitsuyo Seo tarafından Norakuro Nitohei adıyla animeye aktarılan yapım; maymun ordusuna karşı savaşan bir köpek ordusuna katılan Norakuro’nun hikayesini anlatmaktadır. Yapımda diğer tüm karakterler tek tip beyaz renkte çizilirken, Norakuro siyah bir köpektir.

kaygılara değil, temelde ötekiye, yazarın ifadesiyle diğer “farklılık dünyalarına” açılabilir. Öte yandan genel olarak kurgusal ürünlerde türçülük yalnızca hayvanlaştırmayla (animalization) ile kendisini göstermez, aynı zamanda insanlar ve insansı uzaylılar (humanoid aliens) da ırksal ayrımcılığın izlenebileceği tema ve karakterler haline gelmiştir. Ancak Lamarre’a (2008:91) göre, insansı uzaylıların başka bir türü mü başka bir ırkı mı oluşturduğundan emin olmak mümkün görünmemektedir. Star Trek örneğinden hareketle Klingonları ve Vulkanların türden daha çok ırklar gibi görüldüğünü söyleyen yazar, betimlemelerindeki insansı (humanoid) niteliğinin onları ırk ya da tür olarak belirlememizi zorlaştırdığını söylerken, başka bir makalesinde (2010:75), bu örnekle, melez karakter Spock üzerinden, türçülüğün yeni problematikler kurduğunu ifade eder. Yazara göre bilim kurguda sıklıkla işlenen bu türden ilişkiler (insanlar ve insansı uzaylılar) esasında türçülüğün “ırk ayrımcılığının araştırılmasına ve belki de çözümlenmesine” olanak sağlayacak başka bir görünümünü olabilir (Lamarre, 2008: 91).

Türçülük, aynı zamanda, türler arasında ya da ötesinde, ırkçılıkla kolaylıkla ilişkilendirilemeyecek, toplumsal ayrışma kodlarıyla ve totemik düzenlemeleri aşan ırk dışı fizyolojik farklılıklarla da yüzleşmeye zorlanırken sapkın durumların yaratılmasını ve sapkın zevklerin çoğaltılmasını da yaygın bir jeste çevirerek olağanlaştırmıştır (Lamarre, 2010: 75) : Örneğin uzaylıların dünyaya geldiği ve insanlar arasında yaşamayı öğrendiği Abe Yoshitoshi’nin Nia andaa sebun’undaki gibi egzantrik tür etkileşimleri ya da Yoshitomi Akihito’sun insanlık ile lezbiyen kadınlardan oluşan dünya dışı bir ırk arasındaki savaş sonrasında geçen Tenshitachi no Gikyoku (Blue Drop, 2004-2005 yıllarında serileştirildi) ya da durdurulmuş bir istila sırasında yeryüzünde terk edilmiş insansı kurbağa ordusunun üyelerinin insanlıkla ilişkisi içinde klasik otaku davranış kalıplarını sergilediği Keroro gunso (Sergeant Frog, manga 1999, anime dizisi 2004 de başladı) sıradan ve göze çarpmayan yapımlar halini alır (Lamarre, 2010: 75-76). Lamarre’a göre (2010:76) bu örnekler “türçülüğün bugün kültürel farklılıkların tümünü -ırksal, ulusal, etnik, altkültürel, nesiller arası vb.- kucaklamak için ırksal farklılığa vurgu yapmanın ötesine geçtiğini” kanıtlarken; türçülük, “kültürel farklılıklar arasında mekik dokuyan, biyopolitik farklılıklara dokunduğu her seferde ona hayat veren, muazzam bir çeviri makinesi” haline gelmiştir.

Japon toplumunun çok kültürlü olmayan bir yapı arz ettiğini ve ülkede Japon olmayan insanların ayrımcılığa uğradığını söyleyen Newitz (1995) ise, bilimkurgu ve korku

türlerindeki animelerde ayrı kültürlerin, alemlerin veya türlerin sosyal olarak yıkıcı birleşiminin temsil edildiğini savunur. Fantastik anime metinlerine başvuran yazara göre cinsiyet farklılıkları önemsizleştirilerek insan ve makine arasındaki ayrımlar özellikle belirginleştirilmektedir ve insan-makine birleşmesinin işaret ettiği spesifik üreme şekli - esasında ebeveynlerinin kopyaları olamayan- melez yavrulara ilişkin korkuya (dolayısıyla melezleşmeye ve çok kültürlülüğe ilişkin korkuya) hizmet eden bir alegoridir (1995:9). Bu noktada Netwitz (1995) ile Lamarre'in (2010) ifadeleri melez yavruların ayrıksı bir muamele gördüğü yönünde birleşse de, Netwitz'in eleştirel yaklaşımına karşın Lamarre'in farklı türlerin karşılaşmalarına yönelik düşünceleri, ya yoldaş türe ilişkin görüşlere göndermede bulunmakta ya da anime ve mangalarda türlerin etkileşiminin talep edildiğini savunmaktadır. Zira Lamarre'a (2010: 69) göre kültürel ürünler açısından türçülük aşılabilir biyolojik farklılıkları görmezden gelip politik ve kişisel karşılaşmaları öne çıkaran "tür farklılığıyla" toplumların etkileşimine vurgu yapmaktadır. Bu bağlamda Tezuka'nın Janguru Taitei'si (manga 1951-54, anime 1965-67, Batıda Kimba the White Lion olarak gösterilmiştir) biyolojik açıdan birbirini yemek zorunda olan ve bir arada yaşaması mümkün görünmeyen hayvanları işbirliği ve etkileşim içinde temsil ederken; kahraman Leo, bir ülkenin kralı değil, farklı hayvan türlerinin yer aldığı bir orman imparatorluğunun imparatorudur (Lamarre, 2010: 59). Ancak burada, tekrar imparatorluk vurgusunun Japonya açısından politik bir göndermede bulunduğu hatırlatılmalıdır.

Anime ve mangalarda türlerin etkileşimi birçok açıdan işlenirken, cinsiyet ve cinsellik de bu bağlamda öne çıkarılan unsurlardan biri olur. Bir BL manga sanatçısının (esu to emu) eşcinsel erkek sentorleri¹⁴ (centaur) hikaye ettiği iki mangasını inceleyen Lee (2016), bu tür ürünlerin kültürel olarak oluşturulmuş cinsiyet ve sosyal yapıları keşfetme fırsatı sunduğunu ve toplumsal cinsiyetin, özellikle de hegemonik erkeklik ve heteroseksüelliğin, metinlerarasılığı ve parodiyi kullanarak mizah yoluyla nasıl dönüştürüldüğünü inceler. Mangalarda yer alan sentorlerin fantastik bir mekanda mitolojik kahramanlarla birlikte değil de gündelik modern yaşam içinde ele alınışı, Lamarre'in türçülüğünü hatırlatırken; parodi ve mizahın da etkileşimiyle bu tür hikayeler Napier'in grotesk anlatıları incelediği festival biçim ile birlikte düşünülebilir.

¹⁴ İnsan ve at bedeninin karışımı olan mitolojik varlıklara verilen isim.



Resim 1.4. Esuto Emu'ya ait Hatarake, Kentauros! adlı manganın kapak tasarımı

Aoyama'ya referansla cinsiyet normları gibi yerleşik hiyerarşilerin eğlence ve mizahla alt-üst edilebileceğini ve “ataerkil ve heteroseksist baskıyı doğrudan protesto etmek” yerine metinlerarası parodi yoluyla “mevcut eşitsizlikleri ve potansiyel tehditleri zevk ve memnuniyete” dönüştürülebileceğini söyleyen Lee'ye (2016:56-57) göre, bu tür metinler toplumsal cinsiyet ve statükonun derhal ve radikal bir biçimde değişmesini talep etmekten ziyade, kısıtlayıcı toplumsal cinsiyet ve sosyal yapıları oyuncu bir tarzla alt-üst etme yoluna giderler. Öte yandan homoerotik anlatı dışında da anime ve mangalarda cinsiyet ve cinsellik hem kategorik olarak oldukça sık işlenmekte hem de bambaşka üst anlatılara sahip ürünler bu bağlamda açılımlar taşımaktadır. Söz gelimi bilim kurgu ve bilhassa mecha türündeki ürünlerde makine-insan, robot-insan türü dönüşümler sıkça işlenirken Napier'a (2008: 50) göre bu tür metinlerde cinsellik ve cinsiyete dair sınırlar sorunsallaştırılarak aşılmaya çalışılır ve bu ürünler cinsel bir alt metin içerir. Ghost in The Shell¹⁵ ve Evangelion¹⁶ bu noktada öne çıkan iki anime-manga serisidir. Napier (2008: 122) Evangelion'da EVA adı verilen mechaları “kendini tanıma yolunda bir araç olmanın ötesinde önemsiz” bulurken, ona göre “insan vücudu bile kendi gerçekliğini yaratan

¹⁵ Mamoru Oshii'nin yönetmenliğini yaptığı 1995 yılında yayınlanan anime film (mangası 1989-1991) kült olarak anılır. Bilim kurgu ve aksiyon türündeki animayı cyber-punk olarak etiketlemek daha doğru görünmektedir. İlerleyen zamanda manganın anime serileri de çekilmiş; öykü ayrıca sinemaya da uyarlanmıştır.

¹⁶ Hideaki Anno tarafından yazılıp yönetilen Shin Seiki Evangelion (Neon Genesis Evangelion) ile ilk serisi 1995 yılında çıkarılan yapıım, mecha türünde bir bilim kurgudur. Genel ilerleyişin aksine mangası animeden sonra yapılmıştır. Serinin ardından sinema filmleri çekilmiştir.

zihinden daha az önemlidir”. Bu esasında mecha türünün de derin sorgulamalarla kimliğe yöneldiğini göstermektedir. Öztekin’in Evangelion’a ilişkin şu değerlendirmesi bu noktada açıklayıcıdır (2011: 133):

.....Evangelion’un EVA’ları da çocukların zırhlı bedenidir; zira aslında “çocuk pilotlar”ın kendileri başlı başına birer metaforudur. EVA’ların bedenleri uzaktan görkemli ve güzel; yakından organik ve dehşet vericidir. Shinji, EVA 01’in içine girdiğinde onunla bağlantıya geçtiği anda (hiper maskülen zırhlı bedenle), kabin sıvısı içinde büyük, çıplak, karanlık ve dışı bir varlığın ona doğru yüzdüğünü fark eder. İlk bakışta Shinji’nin kendi annesi sandığı çıplak beden yaklaşınca aslında kablolar ve hortumlarla ucu bucağı görünmeyen bir yerlere bağlı, yarı mekanik androjen bir varlık olduğu ortaya çıkar. Bu yaratık, o sırada çıtırçıplak olan Shinji’yi kucaklar. Böylece babasının kudretine boyun eğerek, babasının sahip olduğu tesisler aracılığıyla, annesiyle özdeşlik kurduğu dev bir hiper-maskülen zırhlı bedeninin içine, metal bir fallus ile giren Shinji, dev uzaylı meleklerle savaşmak için harekete geçer. Aslında EVA ve pilotunun öyküsü bir büyüğün bedenine sıkışmış bir çocuğun dehşetidir; bedenle eşleşmeyi, onu kontrolü altına almayı, ona hükmetmeyi ve bir amaç uğruna kullanmayı öğrenmek; bedenle eşleşirken, bireyin kendi bedenine yabancılaşmasına ve kendi bedeni ile çatışmasına sebep olan cinsel kimlik belirleme ve bu uğurda toplum tarafından konumlandırılan ve yüklenen ödevleri yerine getirmek.....

Dönüşüm geçiren gövde/beden animelerin hemen her türünde sıkça karşılaşın bir temadır. İnsan bedeninin başka bir varlığa (bir makineye, deve, yaratığa, süper güçleri olan bir varlığa ya da savaşçıya dönüşmek gibi..) dönüşmesinin yanı sıra cinsiyet de bu dönüşümlerin konusu olarak işlenmektedir. Bu konuda en ünlü yapım olarak öne çıkan Ranma1/2’da Ranma isimli bir kahramanın uğradığı bir lanet sonucu erkek bedeninin zaman zaman bir kadın bedenine dönüşmesi işlenir, ancak serinin yaratmak istediği etki nispeten daha muhafazakardır (Napier, 2008: 64): “oldukça komik sonuçlar yaratacak şekilde sınırlar yeniden aşılsa da, haftalık televizyon dizisinin kaçınılmaz olarak daha muhafazakar yapısı, yine muhafazakar bir çözümle sonuçlanır ve her bölümün sonunda sınırlar heteroseksüel, hiyerarşik toplumun geleneklerine uygun bir biçimde tekrar çizilir”. Ancak bu, yapıminin sorgulama ya da eleştirelilik taşımadığı anlamına gelmez. Lee’nin (2016) incelemesinde olduğu gibi parodi ve mizahın kullanımı bu tür ürünlerde ciddi işlevler üstlenir. Bu tür yapımlar Napier’in ifadeleriyle “öykünün komik ve fantastik doğası her ne kadar yüzeysel ve eğlenceli de olsa, güç ve kimliğe dair bazı ciddi meseleleri gizlemeye ya da bunların bazı yerlerini değiştirmeye yarar” (2008: 67).

Üst anlatıda ne işlendiği ve manga/animenin konusunun ne olduğundan bağımsız olarak karakterlerin temsilleri üzerinden cinsiyet kimliği sıkça tartışmaya açılmaktadır. Rose of Versailles’da Oscar’ın görsel tasarımının taşıdığı belirsizlik, aslında anime ve mangalarda karakteristik hale gelmiş bir durumdur. Bir örnek olarak, bu çalışmanın da alımlama metinleri arasında yer alan Shingeki no Kyojin (Titan’a Saldırı / Attack on Titan) isimli

aktüel anime serisindeki kahramanlardan biri olan Hange Zoe isimli karakterin cinsiyeti fan sayfalarında yoğun tartışmalara neden olmaktadır. Animede kadın olarak temsil edilen karakterin cinsiyeti mangada net biçimde belirlenmiş değildir. Öte yandan bu, manga ve animede yeni bir eğilim değildir ve karakter temsillerine yansıyan gender-bender¹⁷ yaklaşımı Tezuka Osamu'nun mangalarına kadar geriye götürülebilmektedir. Ancak bu noktada, cinsiyet ve cinselliğin işlenişi ile ilgili -kimi zaman ırk temsiliyle de ilişkilendirilen- genel eğilimlerin shojo manga içinden çıkan yönelimlerle belirlendiğinin altı çizilmelidir. Bu ise Japonya modernizasyonu ile ilişkili shojo kültürün ve onun bir unsuru olarak shojo manganın gözden geçirilmesiyle daha iyi anlamlandırılabilir de, bu başlık açısından, Nicholas Boronoff'un şu sözlerinin genel olarak anime-manga evreninde bir kural gibi işlediği söylenebilir: “Cinsiyetleri, çocuklukta birbirinden tecrit ederek sonraki karşılaşmalarının doğasını ve bağlanmasını tayin eden Japon toplumu, cinsiyete ilişkin rolleri katı kurallarla belirler. Hayali dünyada ise, erkeği ve kadını kapsayan katı kurallar çiğnenir ve tek ya da çeşitli kollardan vahşi, sadistçe, üzücü, duygusal ya da komik fanzinlerde bu kurallar hiçe sayılır” (akt: Napier, 2008: 62).

1.2. Shojo Kültür

Kızların çocukluk ile ergenliği arasında sınırlandırılmış belirli bir kimliği ifade etmede kullanılan shojo (Napier, 2008: 172), belirli bir cinsiyet ve insan yaşamının belirli bir dönemiyle ilişkilendirilmiştir. Sözcüğün hem anime ve mangalarda bir tür olarak belirmesi ve genel olarak anime ve mangalardaki genç kız karakteri tanımlamak için kullanılması sözcüğün bu demografik tanımından yola çıkarsa da, shojo aynı zamanda bir kadın alt kültürünü ifade de kullanılır. Bu kısımda öncelikle shojo manganın shojo kültürle ilişkisi bağlamında belirleyici bazı nitelikleri işlenmektedir. Shojo manga ile ilgili literatürün kapsamını, shojo'nun kendi esnekliği ve onun çelişkilerle dolu yapılanmasına benzer biçimde oldukça geniş ise de; bu başlık altında shojo manga, anlatı geleneğindeki “yıkıcı potansiyeli” ölçüsünde ele alınmıştır. Shojo kavramın ele alınışında bir kadın alt kültürü olarak öne çıkan bağlamı, ona göndermede bulunan diğer temalarla da yakından ilişkilidir.

¹⁷ Türkçe'ye cinsiyet-bükücü olarak çevrilebilecek bir tamlama olan gender-bender, anime ve mangaları sınıflamada bir kategori haline gelmiştir. Örneğin iki yüzü aşkın ülkeden günde yarım milyondan fazla kullanıcısı olan (<https://myanimelist.net/about.php>, 19.01.2019) myanimelist isimli platformda gender-bender manga etiketi ile 1182 ürün sıralanmaktadır.

Bu nedenle bu kısımda, shojo kültürünü zemine koyarak kavramın ihtiva ettiği anlamlara ve çeşitli bağlamlardaki imalarına değinilmektedir.

1.2.1. Shojo Manga

Otaku sözcüğünün kavramsallaşıp, kullanılmaya başlamasından itibaren -bilhassa Miyazaki olayından sonra sözcüğün dolaşıma girmesiyle- otaku, olumsuz imajlarıyla daha çok erkeklere göndermede bulunmuştur. Buna karşın Kinsella'ya göre amatör manga alt kültüründe kızların (girls) egemenliği bir çeşit rahatsızlığa neden olmuştur (1998:314). Bu noktada iki konu; genç kızların bu alanda varlık gösterme nedenleri ile bu alanda nasıl varlık gösterdiği öne çıkan tartışmaların toplanabileceği bağlamlar gibi görünmektedir.

Otaku kültürünü büyük ölçüde amatör mangayla ilişkilendirerek inceleyen Kinsella (1998), 1970'lerin ortalarında genç kızlar arasındaki manga zemininde ortaya çıkan eğilimin, bazı sol eleştirilenlerce toplumsal meselelerden kişisel küçük temalara doğru "gerici bir kültürel geri çekilme" olarak yorumladığından bahseder. Bu yıllarda kızların "hafif kültürü" (yasashii)¹⁸ ve mangaları 1970'lerin başlarında azalan siyasi ve kültürel direnişle ilişkilendirilir ve 1990'larda kız mangalarındaki bireysellik ve kişisel temalar inatla çıkarıcılık, çöküş ve antisosyallik olarak algılanır. 1970'lerden 1990'ların sonlarına değin kadınların erkeklerden daha fazla oranda Japonya'da gençlik kültüründe görünür hale geldiğini ifade eden Kinsella'ya göre bu durum kadınların genel olarak Japon toplumunda emek piyasasından dışlanmış olmaları ve vakitlerinin ve kaynaklarının çoğunu popüler kültür ve eğlence amaçlı kullanmış olmalarıyla ilişkilidir. Bunun bir sonucu olarak da 1980'lerde özellikle genç kadınlar kültürün ana tüketicileri haline gelmişlerdir. Topluma karşı bencil bir direniş biçimi olarak eleştirilen bu görünüm bağlamında genç kızların mangaları da kaçış, vurdumduymazlık ve kasıtlı bir kadınsı bireysellik taşımıştır (Kinsella, 1998: 314-315).

Kinsella (1998: 315), "otaku paniği" tarafından aşığılanan ve bu yıllarda sansüre uğrayarak marjinalleştirilen shojo mangada amatör manga tarafından üretilen türlerin, manga ortamının en dinamik cephelerini temsil ettiğini söyler. Kadınların öncülüğünü yaptığı manga türlerinin evrensel popüleritesi yalnızca manga kültüründe değil, genel

¹⁸ Yasashii'nin Türkçe karşılığı "samimi" anlamı taşır.

olarak genç kızların çağdaş Japon kültüründe medyanın merkezinde yer almasıyla uyumludur ve shojo mangada ilgilenilen temaların evrensel bir çekiciliği olduğu anlamına gelmektedir (Kinsella, 1998: 315). Bu türdeki anlatılar duygusal lise aşk hikayelerinden bilim kurgu fantezilerine kadar uzanmış ve genellikle eşcinsellik ve ensest gibi potansiyel olarak yıkıcı temalar içermiş (Kawashima, 2004: 168); kadın arzusunun görünür hale gelmesiyle “bazıları büyük riskler alan ve skandallar yaratan bir dizi farklı anlatı ve cinsellik temsili” ortaya çıkarmıştır (Kotani, 2006: 167).

Shojo manga 1970’li yıllardan bu yana cinsiyet bükme (gender-bending) ve egzotizmle karakterize olmuş ve onların gördüğü işlevlerle, gerçeklikten kaçış sağlayan bir fantezi dünyası ve cinsiyet ve kültürel normlara yönelik eleştirel bir alan yaratılmasını sağlamıştır (Suter, 2013: 546). Bu bağlamda shojo mangada erkek eşcinsel öteki’nin erotikleştirilmesi ve Batı’nın egzotikleştirilmesi Suter’a (2013: 548-549) göre 1970’lerde Group49¹⁹ tarafından yaratılan BL²⁰ türüyle gerçekleşirken; bu grup macera ve bilim kurgu gibi ‘erkek’ türleri içinde üretip cinsiyet normlarını alt üst ederek; döneminin ana ‘kadın’ türünün teamüllerini de radikal bir biçimde yeniden ele almışlardır. Yalnızca kızlara ve onların deneyimlerine odaklanan shojo mangada, erkek kahramanın baba, erkek kardeş, hafif aşk ilgisine konu olan karşı cins gibi ikincil karakterler olmalarına karşın bu yeni eğilimde erkek kahramanların merkeze alınması Aoyama’ya göre başlı başına gelenekten ayrılma anlamına gelmiştir (akt: Suter, 2013: 549).

Bu eğilim içinde ortaya çıkan “güzel çocuklar” (beautiful boys / bishonen) ile erkek karakterin görsel tasarımı kadın karakterlerinkine yakınlştırılarak erkekler kadınsılaştırılırken (Suter, 2013: 549); bu eğilim, akademik literatürde -hem BL anlatıları hem de heteroseksüel anlatılarla birlikte incelenerek- yalnızca cinsiyeti değil aynı zamanda Batıyı da problematize eder biçimde tartışılmıştır.

¹⁹ Hagio Moto, Takemiya Keiko, Ikeda Riyoko ve Yamagishi Ryoko gibi dönemin en üretken ve yetenekli mangakalarından oluşan grubun diğer adı 24nengumi’dir.

²⁰ BL ifadesi erkek homoerotik ilişki biçimini anlatan shounen-ai ve yaoi türü yapımların tamamı için kullanılır. Daha aşk ve romantizmi işleyen shounen-ai’den doujinshi içindeki gelişimiyle ve cinselliğe daha yoğun yer vererek ayrılan yaoi “yama nashi, ochi nashi, imi nashi” (doruk yok, sonuç yok, anlam yok) cümlesinin ilk harflerinden oluşturulmuş bir sözcüktür. Bu tanım amatör parodik eserlerin bir hikayeye ihtiyaç duymadığı ve sadece tekrarlanan seks sahnelerinden oluştuğu gerçeğine ilişkin ironik bir atıf olarak görülmektedir (Kotani, 2007: 223). Kinsella sözcüğün bu oluşumunun, 1980’lerden sonra amatör mangada tipik anlatı yapısının kaybolmasına ilişkin bir gönderme olduğunu söylemektedir (1998: 301). 1990’lara gelindiğinde hem parodiler hem de orijinal yaoi üretimini birbirinden ayırmak üzere, orijinal ticari eserleri betimlemek için BL (boys’ love) kısaltması kullanılmaya başlanmıştır (Kotani, 2007: 223).

Çalışmanın önceki bölümlerde de değinilen Ikeda'nın *The Rose of Versailles* adlı yapımındaki Oscar karakterinin tasarımı buna örnek olarak gösterilebileceği gibi, bu yapım aynı zamanda shojo manga tarihindeki egzotikleştirme eğilimi açısından da örnek teşkil etmektedir. Shojo mangada Avrupa ve Avrupalı temsillerinin yoğunlaştığı bir dönemde ortaya çıkan bu eğilim, Ogi Fusami'ye göre ilk aşamada Batılı olanın 'öteki' olarak tasarlanmasını içermez, ancak, shojo ve onun arzusunun dünyaya açılmasını, dünyayla birleşmesini temsil eder ki; bu dönemde aristokratik yaşam tarzı ve prenses karakterleri, evrensel shojonun simgeleri olarak genç kızların arzularının merkezinde yer almıştır. Diğer taraftan, shojonun rüya alanı olarak Batının bu otoriter ve eril temsili giderek shojo mangada Batı hegemonyasının (erkekliğinin) nesneleştirilmesine, Ogi'nin tabiriyle "dişileştirerek" yıkılmasına doğru bir seyir izlemiştir. Bu ise erkek ve kadın karakterlerin görsel cinsiyet temsillerinin birleştirilmesiyle; erkeklerin daha kadınsı ve/veya reşit olmayan temsilleriyle sağlanmıştır. Ogi'ye göre bu tür tasvirlerle Batı, shojo özneliğine hizmet ederken, bu karakterler kızların Japon kadınlık normlarından kaçmalarına izin vermiş; ancak, Japon kadınlık beklentileriyle yüzleştiklerinde hissettikleri "ötekiliği" sembolize eder biçimde shojonun sözde evrensel arzuları ve çıkarlarına rağmen Japon olmayan biçimde temsil edilmişlerdir (akt: Antononoka, 2017: 36-38). Antononoko (2017:37), Ogi'nin bu görüşlerini geliştirerek, Batı'nın ve erkekliğin ötekiliğinin erkek ve kadın temsillerinin plastik çizgilerde²¹ eşit temsilleri vasıtasıyla, shojo arzusunda yeniden yorumlandığını öne sürer. Ona göre bu tür erkekler, hem heteroseksüel hem de shonen ai/boy's love (BL) senaryolarda ortaya çıkmışlardır ve bu hikayelerde sıklıkla Avrupalı bir görünümle ama reşit olmamış biçimde temsil edilmiş; duyguları da dekoratif arka planla iç içe geçmiş yumuşak, çocuksu, feminen plastik çizgilerle tıpkı shojo kadın kahramanlarıyla aynı düzeyde görselleştirilmiştir.

Diğer yandan BL anlatılar ergen kızlardan yetişkin kadınlara değin, okuyuculara, yabancılaşma riski olmadan cinselliği keşfetmek (Ishida, 2008'den akt: Lee, 2016: 57) ve heteronormatif arzusunun katı tanımıyla kısıtlanmadan sosyal olarak inşa edilmiş kadın kimliğinin olumsuz unsurlarından kaçmak için bir alan sağlamıştır (Kan, 2010'dan akt: Lee, 2016: 57). Çalışmanın daha önceki bölümlerinde de değinildiği üzere Japon anlatı geleneğinde erkekler arasındaki romantizmin yeni bir ifade olmamasına karşın,

²¹ Plastik çizgi, bir manga panelinde arka planda yer alan efektleri ifade etmek için kullanılmaktadır. Shojo mangada bunlar kurdele, firfir, çiçek ve konfeti benzeri görünümler alan çizgiler iken shonen mangada patlama efektleri ve şiddeti vurgulayan çizgilere karşılık gelmektedir.

modernleşme sürecinin ardından yeniden görünür kılınması, bilhassa shojo manga içinde yeniden üretilmeye başlanması bu anlamda dikkat çekicidir. Zira BL anlatı her ne kadar eşcinsel erkekleri işlese de aslında “kadın arzusu”na hitap etmekte ve onun tarafından biçimlenmektedir ve bu anlatılarda rollerin bölünmesinin erkek ve kadının heteroseksüel rollerine ya da eşcinsel ilişkilerde geleneksel rollere uymadığının altı çizilmelidir (Nagakubo’dan aktr Kotani, 2007: 224) . Öte yandan Lee’ye göre bu anlatının sunduğu kaçışın değişime ilham verme potansiyeline sahip olduğunu düşünmek gerekmektedir, zira parodi ve mizah içeren bu metinler sağladıkları hazzın yanı sıra ataerkil normlara alternatifler üzerine düşünmeyi teşvik ederler (Lee, 2016: 58).

Shojo manga bağlamında BL anlatı, Batının egzotikleştirilmesi, erkek ve kadın görsel temsillerinin birbirlerine yaklaştırılması, daha önceki başlıklarda değinildiği gibi cinsiyet dönüşümleri gibi bir dizi gender-bending eğiliminden bahsetmek mümkündür. Bu noktada Katani’nin (2006: 167) shojo mangaya “aşırı derecede kadınsılaştırılmış bir toplumda kızların aşırı derecede kadınsılaştırılmış imajlarını oluştururken bile”, ataerkil kategorilerin dayatılmasını savuşturabilecek bir güç atfetmesi dikkat çekicidir. Öte yandan shojo manganın güçlü ifadesini göstermesi açısından; onun genel manga ve anime evrenine birçok açıdan gender-bender motifler sağladığı vurgulanmalıdır. Aşağıdaki görsel bu bağlamda yukarıda anlatılan cinsiyet bükme eğilimlerinden farklı bir örnek sunmaktadır:



Resim 1.5. Mangaka²² Riichi Ueshiba'dan bir alıntı: “Küçük bir kız, arkadaşının şaşırmış ebeveynlerine, aslında sadece kız olmak isteyen küçük bir oğlan çocuğu olduğunu kanıtlamak için kıyafetlerini çıkarır. Konuşma baloncukları, yukarıdan aşağıya şöyle: -Bir oğlan!?! -Aptal olma -Doğru... -Bak.” (Kaynak: Kinsella, 1998: 316).

Shojo manga ve animeler belirli bir kategoriyi oluştururlar ancak, shojo sözcüğü herhangi bir medya ürününün türünü ve o tür içindeki eğilimleri yansıttığı kadar, demografik bir tanımın çeşitli cinsel ve politik imalarını içermesi açısından da önemlidir. Bu yönüyle sözcük, aynı zamanda bu medyalarda yer alan karakterleri betimlemekte de kullanılır. Bu anlamda shojonun tıpkı belli özelliklere ve demografik duruma sahip gerçek bireyleri tanımlaması gibi, onların medyadaki temsillerini ifade etmede de kullanılması söz konusudur. Dolayısıyla shojodan, her platformda ve her gerçeklik düzeyinde karşılığını bulan bir fenomen olarak bahsetmek mümkündür.

²² Manga sanatçılara verilen isim.

1.2.2. Shojo, Cinsiyet ve Cinsellik

1920’den itibaren kullanılan ve “bir kadının saf bir çocuk olmadığı ama cinsel açıdan da aktif olmadığı bir dönemini” ifade eden bir sözcük olarak shojo insan yaşamında gelişimsel bir dönemden ziyade sosyal alanda bir çeşit kültürel kurgu/yapılanma olarak kavramsallaştırılmıştır ve çağdaş toplumsal yaşamda sosyal olarak istikrarsız, sorumluluk taşımayan ve bencil varlığıyla ideal Japon yetişkinin zıttını sembolize etmektedir (Aoyama, 2005: 49). Kavram bu niteliğiyle modern toplumun “eleştirisi için bir araç” olarak kullanılabilmesi (Orbaugh, 2002: 458-459’dan akt: Aoyama, 2005: 49) gibi, bir cinsiyetin belirli bir dönemine işaret ederken ona getirdiği tanımla ve yüklediği anlamlarla toplumsal cinsiyete yönelik de politik bir bakış içermektedir.

Aoyama (2005: 53) ‘shojo’nun, uysal ve saygılı ‘musume’ (daughter/kız) ve saf ve masum ‘otome’nin (maiden/kızlık) aksine, özgür ve kibirli olduğunu ifade eder. Wakeling’e göre (2011:131) shojo kavramı da kadınsı özelliklere atıf yapmasına karşın, Japon toplumundaki ‘kız’ kimliğini belirlemede erkek otoritesinin varlığını ortaya koyan musume ve otome’den farklı bir noktada konumlanmaktadır.

Shojo’nun modern konsepti, hızlı ekonomik değişimin ‘ergenlik’ için sosyal bir fayda sağladığı; bu yaş grubunun emeğinin sanayi kültüründeki rolü için eğitildiği Meiji döneminde²³ oluşturulmuştur (Treat, 1993: 362). Artan refah seviyesiyle birlikte üst sınıf ailelerinin kızlarını yatılı okullara gönderdiği, kızlara kendilerine ait bir gençlik kültürü ve kadın alt kültürü yaratmalarına izin verildiği bu dönem; 12-13 yaşlarındaki kız çocuklarının rutin olarak ev işlerine koşulduğu dönemlerden farklı bulunur (Treat, 1993:362). Shojo kültürü, Japonya’nın Batı ile olan etkileşimleri ışığında Meiji hükümetinin modernizasyona yönelik baskısıyla ortaya çıkar: Kızların eğitime ilişkin düzenlemeler, kız okullarının yaygınlaşması ve yine kız okuyucular için hazırlanan materyaller kız kimliğini “melezliği ve tarihsel gelişimi benzersiz” olan shojo biçimde inşa etmede karşılıklı etkiler oluşturmuştur (Wakeling, 2011: 301).²⁴ Zira söz konusu

²³ Meiji Dönemi, 1868- 1912 arasında Japon İmparatorluğu’nun ismini İmparator Meiji’den alan, ilk dönemi olarak; sosyal, siyasi, ekonomik, askeri ve uluslararası ilişkiler alanında temel değişimlere sahne olan batılılaşma dönemini ifade etmektedir.

²⁴Ancak Japonya’da kızların eğitime yönelik düzenlemelerle ilgili bir açıklamaya burada yer vermek gerekmektedir. Masuko Honda, 1887’de yeni eğitim yasasıyla yapılan düzenlemelerin, kızların geleceğin ev hanımları olarak ileri bir eğitime ihtiyaçları olmadığı görüşüyle yapılırken, 1889’da bir mevzuat ekiyle kız

okullar ve eğitim müfredatları, genç kızlara bağımsız yetişkinler olarak nasıl çalışacaklarını değil, “shojo ideali” şeklinde adlandırılabilen olan “mutlu müstakbel gelinler olma hayalini” telkin etmiş ve onları ailenin dışındaki kamusal yaşamdan izole etmiştir. Ancak, neticede shojo, egemen ataerkil Japon toplumundaki kız cinsiyet rollerini ve ona ilişkin eleştirileri yok eden ortak bir alan inşa etmiş, Meiji hükümetinin “iyi eşler ve bilge anneler” yetiştirme çabalarına rağmen, gelecekteki kocalarını ve çocuklarını değil yalnızca ‘shojo çıkarları’ni önemseyen bir topluluk ortaya çıkarmıştır (Wakeling, 2011: 140-141). Kızlar eğitim görmek ya da öğretmenlik ve hemşirelik gibi mesleklerindeki kariyerlerini ilerletmek için aile gözetiminden uzak “shojo bölgesinde” uzun bir zaman geçirmişler; halk nezninde “yozlaşmış kız öğrenciler” ile vucüt bulan belli belirsiz tehlikeli ve bozulmuş bir kültür kurmuşlardır (Frederick, 2005: 67). Pek çok shojo kurgunun kız yurtlarının yatakhanelerinde geçmesinin bu anlamda sürpriz olmadığını söyleyen Frederick’e (2005: 67-68) göre shojonun aile sistemi dışına çıkan bu ilk imgesi halk tarafından tehdit edici bulunmuştur.

Traet’e göre Japonca bir sözcük olan shojo’yu İngilizceye çevirmek yanlış ve yanıltıcı olacaktır zira ne “genç kız” (young girl, bebekliği de işaret edebilir) ne de “genç kadın” (young woman, bir tür cinsel olgunluk anlamına gelir) shojoya karşılık gelir ve dahası, İngilizcede kadın ve erkek ikiliğine karşın; Japonya’da shojonun cinsiyeti heteroseksüel çoğalmanın üretken ekonomisinden farklı biçimde, ne erkek ne de kadın olarak ama daha önemlisi kendi tarafından oluşturulur (Traet, 1993: 364). Toplumsal açıdan bir shojo, fiziksel açıdan cinsel olarak olgunlaşmış olsa da, olgunlaşmamış kabul edilir ve Takahashi’ye göre (2008:115) onun erkek ya da kadın olarak tanımlanamazlığı bu durumundan kaynaklanır.

Tamae Prindle’in shojoya ilişkin anlatımı, onun Japonya’daki konumu hakkında açıklayıcıdır:

Bu ülkenin bakışları kuşkusuz kızların üzerinde. Kızlar, film ve edebiyat da dahil olmak üzere Japon kitle medyasında kendine özgü bir yere sahiptirler. Japonları büyüleyen şey, shojo’nun, ergenlik ile çocukluk, güç ile güçsüzlük, farkındalık ile masumiyet ve erkek ile kadın arasındaki sığ bir adacıkta bulunmasıdır. (Tamae Prindle’dan akt: Napier, 173).

çocukların yüksek öğrenim yolunun açıldığını; bu yeni kanunla bazı kızlar için okullar oluşturulduğunu, geleceğin “iyi eşleri, bilge anneleri” olacak kızların eğitimine yönelik müfredatın ise sınırlı olduğunu ve sadece kentsel orta ve üst sınıfların kızları için erişilebilirliğinin bulunduğunu vurgulamaktadır (Akt: Takahashi, 2008: 116).

Antropolog Jennifer Robertson'ın Tarazuka topluluğu ile ilgili bir yazısında ifade ettiği gibi, “kelimenin tam anlamıyla söylersek, shojo ‘tam olarak kadın olmayan kadın’ anlamına gelir... shojo aynı zamanda heteroseksüel deneyimsizlik ve homoseksüel deneyimi ima eder” (akt: Traet, 1993: 364). Frederick de, Robertson’a atıfla, shojonun hem cinsiyetinin hem de cinselliğinin belirsizlik taşıdığını söylemektedir. Aynı zamanda sosyal rolünde de tamamen kadın olmayan shojo ne tam olarak kız evlat (daughter) ne de tam olarak eş (wife) değildir. Bunlara ek olarak onun biçimlenmemiş (unformed) cinselliği “S” (İngilizce sister/kız kardeş ya da Almanca schöne/güzel) ve “odea” (dear/sevgili) gibi terimlerle ifade ettiği diğer kızlarla romantik ilişkilerinin olabileceği anlamına gelmektedir (Frederick, 2005: 68). Traet’e (1993: 364) göre ise “muhtemelen eşcinsel” shojonun duygusal yaşamı özünde narsistiktir, zira shojo “cinsel ve kapitalist ekonomilerde verimli bir şekilde kullanılmadığı sürece kendine referans verir”.

Bu tür ilişkilerin kabulünün geçmişi ise karmaşıktır ve çoğunlukla masum ve olağan bir doğal aşama gibi görülerek göz yumulmuş; genellikle fiziksel olmayan platonik ilişkiler diye düşünülerek tehditkar olarak addedilmemiştir (Frederick, 2005: 68).²⁵ Bu bir açıdan Galbraith'in (2011) BL anlatılarının hayranı kadınlar olarak fujoshilerin, hem yaoui metinleriyle olan ilişkilerini ama hem de kendi aralarında kurdukları ilişkileri betimlemek için kullandığı “sınırları aşılmış samimiyet” tanımını hatırlatmaktadır. Galbraith, fujoshi kadınların bilinçli olarak gerçeklikten ayrılarak fantezi alanındaki aşırı/sınırları ihlal edilmiş samimiyetin potansiyel anlarını tercih ettiğini söylemektedir. Araştırmasına katılan fujoshi kadınların bazılarının erkek arkadaşı olsa da kendisini lezbiyen olarak nitelendirdiğini söyleyen araştırmacıya göre katılımcılar bu nitelemeyi bir cinsel yönelim ifadesi olarak değil, aynı cinsiyetten üyelerle derin bir samimiyet vurgusu olarak kullanmaktadırlar (Galbraith, 2011: 214). Galbraith'in bu noktadaki önemli bir vurgusu, Pflugfelder'a atıfla, bu tarz bir samimiyetin ya da özel arkadaşlıkların kız okullarında tarihsel olarak benzersiz olmadığıdır (2011: 214).

Öte yandan shojonun sosyal rolünü eleştirmek için çocukça, bencil, yüzeysel ve verimsiz (unproductive) gibi sözcükler sıklıkla kullanılmaktadır. Japon sosyolog Otsuka Eiji gibi sıklıkla atıfta bulunulan yazarlar, shojo'yu “egzotik ve özlemlenen bireysel tatmin

²⁵ Frederick'e göre (2005: 68) ayrıca “normal” cinselliği ve bazı yüksek profilli intihar vakalarını tanımlayan cinsellikbilimine duyulan ilginin artması bu tür “yoğunlaştırılmış arkadaşlıklar” (thickened friendship) için olumsuz tasvirler ortaya çıkarmış ve alarma neden olmuştur.

dünyası, çöküş, tüketim ve oyun” olarak tartışarak klişeleri biçimlendirmiştir (Wakeling, 2011:132). Napier’a göre shojo “cinsel olarak olgunlaşmamış bir yaşa dayanan masum bir erotizm” barındırırken (2008: 172), geniş medya dünyasında tüketilen bedenlerle ya da tüketilen öznelerle bağdaştırılmıştır (2008: 195). Napier’ın vurguladığı shojonun “masum erotizmini” Serizawa Shunsuke’nin şu yaklaşımı açabilir:

Shojo sevimlilikte sivrilir, yojo (küçük kız çocuğu) masumiyette ve her ikisi de idealize edilmiş bir Eros’u işaret etmeye başladı. Bu özelliği daha genç yaştaki kadınlara etfetme eğilimi, tüketici toplumundaki spontane dürtünün verimsiz/üreyemeyen (unproductive) bir Eros’u yeni bir evrensel-yeni meta olarak pazarlamasının kaçınılmaz sonucu olarak görülebilir (Akt: Treat, 1993: 358).

1900’lerin başından itibaren yaygın olarak kullanılan shojo, kategorileştirmenin doğası gereği hayatta olduğundan daha büyük bir şeyi anlatır ve cinsiyet, cinsellik, tüketim, eğitim ve Japon kültürü ile ilgili çelişkili fikir ve endişeleri temsil eder. Bu nedenle de “kötü” ve “iyi” ile her daim karmaşık bir bağlantı içindedir ve paradoksal biçimde hiper-kadınısı bir ideal içermesine/onu somutlaştırmasına rağmen, aynı zamanda kadınsılık için “uğursuz bir tehdit” oluşturmaktadır (Frederick, 2005: 67).

İKİNCİ BÖLÜM

ANİME HAYRANLIĞI VE OTAKU KÜLTÜR

2.1. Animelerin Japonya Dışındaki Tüketimi ve Anime Hayranlığı

Genel olarak hayranlığa ilişkin literatür incelendiğinde internetle birlikte hayranlığın dönüşen biçimlerinden bahsetmenin mümkün olduğu araştırmanın giriş bölümünde vurgulanmıştır. Bununla birlikte anime hayranlığı söz konusu olduğunda, animelerin Japonya dışındaki tüketimine ilişkin önemli bir literatür bulunduğu altı çizilmelidir. Temel amacı dahilinde kuramsal tartışmanın sınırlı tutulduğu bu çalışmada yer verilemese de, ilgili literatürde anime ve mangaların küresel tüketiminin büyük oranda Japonya'nın yumuşak güç²⁶ kullanımıyla ilişkili bir biçimde ele alındığı, kimi zaman kültürel emperyalizm kimi zamansa kültürel karşılaşma/etkileşim bağlamlarında tartışıldığı burada vurgulanmalıdır. Amerikalı araştırmacı Netwitz'in (1995) animeleri Japonya'nın kültürel ana ihracatı olarak tanımlaması ve "kültür emperyalizmi" perspektifiyle incelemesi bu türden tartışmalara ilişkin bir kesit olarak sunulabilir. Netwitz'e (1995:12) göre anime hayranları Japon kültürü tarafından kolonize edilmeyi kabul etmekte ve kendi ulusal kültürlerini başka bir ulusal kültür lehine reddetmektedirler. Yazara göre ayrıca Japon kültür ürünleri kimi zaman açıkça Amerika'yı ekonomik olarak sömürgeleştirilmiş bir ülke olarak sunsa ve çoğu zaman ulusal kültürünü eleştirse de (Netwitz, 1995:12-13), Amerika'daki anime hayranlarının Japonya'ya ve Japonya kültürünün kendisine, "bir tür metinsel bağımlılığı" söz konusudur.

Iwabuchi (2004:61), Netwitz'in Batılı hayranların gözünde animenin cazibesinin bir kısmının Japon kültürünün kendisine bağlı olduğu görüşüne katıldığını ifade eder ancak, Iwabuchi'ye göre, benzer yaklaşımlarda, bu kültürel ürünlerin doğalarında var olan belirsizlik ve çelişkiler görmezden gelinmektedir: Japonya içinden daha eleştirel, Otsuka Eiji ve Ueno Toshiya gibi eleştirmenlerin bu konudaki görüşlerine yer veren yazar, Japon

²⁶ Joseph S. Nye tarafından kavramsallaştırılan yumuşak güç, uluslararası alanda askeri ve ekonomik yaptırımlar gibi 'katı' güçlerin haricinde kültürün ve ideolojinin dönüştürücü etkisini ifade için kullanılır ve katı güçlerin kesinlikli ve ölçülebilir değerine karşın; daha muğlak ve belirsizdir. Yumuşak güç "sinsi ve emin adımlarla" ilerlerken; iletişimle ilgili tüm sanatsal ifade biçimlerini kapsamaktadır. Bu durumda bir kültür "sahip olduğu bütün özgün metaları doğru pazarlayarak" atağa geçmesi durumunda, "işgalci bir savaşçı gibi değil de paylaşımcı bir ortak gibi, sevecen bir komşu, kaynakları engin bir tüccar gibi yaklaşırsa, karşısındaki odaklar için son derece dönüştürücü bir kudret haline" gelebilir (Öztekin, 2011:31-34).

kültürel ürünlerinin evrensel çekiciliğinin onların mukokuseki²⁷ doğalarından kaynaklandığını, diğer bir deyişle bu ürünler üzerindeki algılanabilir Japonluğun ortadan kalkmasıyla ilgili olduğunu söylemektedir (Iwabuchi, 2004: 61). Bu çalışmanın birinci bölümünde ırk temsillerinin farklı açıdan nasıl yorumlandığına değinilmişse de; Japon sanatçıların çekici karakterler çizmek istediği zaman bilinçsizce gerçekçi Japon karakterler çizmediğini (akt: Iwabuchi, 2004: 58), modern Japonların Japon olduğu gerçeğinden kaçtığını ve animelerin Japon seyirciye alternatif bir dünya sunduğunu (akt: Napier, 2008:36) söyleyen Japon animasyon sanatçısı Oshii Mamoru bu noktada konuya farklı bir açılım getirmektedir. Napier'ın bu görüşlere ilişkin tartışması ise, yalnızca bu kültürel ürünleri değil aynı zamanda onların hayranlarını anlamak açısından da önemli görünmektedir:

Oshii'nin asıl savunduğu şey olan animenin kendi içinde bir dünya olduğu savı temelde doğrudur. Serbestçe yaratmaya izin veren potansiyeli ile animasyon alanı pek çok yönden modern Japon dünyasına karşıt bir noktada duran bir diyardır. Hatta belki de animasyonun Japonya'daki popülerliğine dair en temel sebep sadece ekonomik kısıtlamalar ya da estetik gelenekler değil, Japon toplumunun yerleşik kurallarına direniş sağlayan bir yer olan bu medyanın içindeki esneklik, yaratıcılık ve özgürlüktür. Eğer doğru ise bu hipotez, animenin Japonya dışında da artan popülerliğini açıklayabilir, çünkü bu cazibenin belli bir kültürün sınırlamalarının ötesine taşıdığını öne sürmek mantıklıdır.

Hal/durum/devlet haricinde olma durumunun küresel kültür çapında artan bir cazibesi vardır. Elektronik eğlencenin farklı biçimlerini arayan, 'herhangi bir yer' özlemi içinde olan ve kendi suratlarından sıkılan sadece Japon izleyiciler değildir.

Japon anime yapımları hakim Amerikan kültüründen; kültürel referanslar, anlatı üslubu, öykünün akış temposu, imgeler, espriler, geniş konu yelpazesindeki çeşitlilik ve derinlik vb açılardan ısrarla farklılık göstermektedir. Bu noktada Susan Pointon'a göre "Amerikan pazarı için değiştirilen diğer ithal ürünlere kıyasla, animenin içerdiği anlatıları, hoş gidecek biçimde değiştirmeye yönelik hiçbir uzlaşmacı adım atmaması" (Akt: Napier, 2008:17) oldukça dikkat çekicidir. Ancak Pointon'a göre anime yapımlar aynı zamanda önemli oranda Batılı etkiler de taşımaktadır. Bu, anime yapımcılarının maruz kaldığı Batılı

²⁷ Iwabuchi (2004) üretici ülkenin kültürel özelliklerinin, imgelerinin ve görüşlerinin, kalıpyargılarının ve yaşam tarzınının, tüketim sürecinde belli bir ürünle ilişkilendirilmesine atfen "kültürel koku" (cultural odor) terimini kullanır ve Japonya'nın uzun zamandır küresel olarak ihraç ettiği görsel-işitsel ürünlerin "kültürel olarak kokusuz" (culturally odorless) olduğunu (s.57) ifade eder. Ona göre bir ürünün kültürel kokusu, üreticisi ülkenin ırksal ve bedensel imgeleriyle yakından ilişkilidir (2004: 58). Karakterlerinin Japon görünmediği Japon animasyonunda en belirgin halini alan mukokuseki, onun tartışmasında hem Japonya'nın kültürel ürünlerini niteleyen bir terim olarak ama hem de bu ürünlerin üretim ve tüketim süreçlerini belirleyen bir kavram olarak yer alır.

etkilerin bir sonucu olarak gündeme gelirken, esas mesele animelerle popüler Batı kültürü arasındaki ‘çarpaz yayılma’dır. Bu durum bize, günümüzün medya kültürüne farklı kültürel unsurların çarpışıp değiştiği ve kesiştiği alanlar olarak yaklaşmamız gerektiğini söylemektedir (akt: Napier, 2008: 32-33). Napier’a göre (2008:33) de tartışmasız Japon kökenlerine rağmen animelerin giderek küresel kültürün kesişme noktasında aldığı konum, “onun ulusal sınırları aşan, hatta onlarla karışan şekilsiz yeni bir medya bölgesinde var olmasını sağlar”. Bu durum Napier tarafından animenin Japonya dışında bir cazibe unsuruna dönüşmesinin nedeni olarak görülür. Bu cazibenin kaynaklarından bir kısmı onun ‘farklılığı’ ile ilgilidir ve önemli ölçüde Japon toplumu ile Batılı toplumlar arasındaki ayrımlara işaret eder (2008: 34).²⁸

Öte yandan tam da noktada Batılı değerlerin istilası karşısında Japonya’nın kendine özgü modernleşmesiyle; Japonya’nın kullandığı yumuşak güç karşısında Batının tavrını sentezleyebilecek üçüncü bir bağlama başvurulabilir. Bu yeni bağlamda küresel pazarda dolaşan kültürel ürünlerin birbiriyle etkileşimi incelenebileceği gibi, kültürel ürünlerin tüketicisi olan kitle, birey ya da ağların davranış, tutum ve tavırları da anlaşılabilir ki; hayran kültürü bu anlamda bir araştırma sahasına çevrilebilir. Bu sahada, Larrain’in (1995: 197) kültürel kimliğe ilişkin vurgusunu; kimliğin bilhassa ‘öteki’ kültürel oluşumlar karşısında ve mevcut yapılara yönelik bir tehdit ve istikrarsızlığın algılanması durumunda konu edinildiğini temele alarak, hem hissedilen tehdide karşı ama hem de yumuşak gücün uygulama araçlarından biri olarak manga ve animelerin küresel ölçekte nasıl popüler bir olgu haline gelebildiği veya popülerliğini ne şekilde sürdürebildiği tartışma konusu olabilir.

Öztekin (2011: 34) yumuşak gücün etkisine karşı kültürel bir izolasyon uygulamanın verebileceği zararlardan bahsederken, ne yapılması gerektiğini şöyle özetler: “Burada asıl önemli olan şey sosyal ve kültürel hafıza oluşturacak medyumlara ağırlık vererek, ithal edilen her türlü yabancı metayı dönüştürüp geliştirerek sizden kılacak ve yeniden dışarı pazarlayacak kültürel, sanatsal, endüstriyel ve bilimsel refleksler geliştirmektir.” Öztekin bu noktada, Yıldız Savaşları filminde önce Lucas’ın Uzak Doğu ve Japon sinemasından etkilenecek oluşturduğu karakterleri ve Star Wars’un basılı ve görsel çıktıları ve lisanslı

²⁸ Japon animasyonları için ‘anime’ teriminin kullanılması da tam da bu bağlam da dikkat çekici bir detay olarak aktarılabilir. Zira anime, animasyon sözcüğünün Japoncaya asimile olmuş halidir ve etnik farklılığın altını çizmek için kullanılmaktadır (Öztekin, 2011: 22).

ürünleriyle nasıl bir marka haline geldiğini; ardından da Hisao Tamaki, Toshiki Kudo ve Shinichi Hiromoto'nun Star Wars'u uyarladıkları manga üçlemenin Amerika'da ve Avrupa'da de basılmasını örnek verir. Yazara göre -bilerek ya da farkında olmayarak- gerçekleşen bu etkiler yumuşak gücün kuvvetini bize gösterirken; bu süreçte trans-ulusalci tavır/konum da bu etkilerin ilham kaynağına dönüşmesini sağlayarak, yeni kültürel ürünlerin doğmasına neden olmuştur (Öztekin, 2011: 34-35). Öte yandan doğrudan endüstriyel bir üretim sürecinin çıktısı olmasa da Öztekin'in örnek verdiği metne yönelik, hem filme hem de manga serisine dayalı hayran üretimi olan sayısız hayran kurgu (fan fiction) ve hayran sanatı (fan-art) çalışma da buna eklenebilir. Küresel çapta hayranların yaratımı olarak bu ürünler, yine trans-ulusalci bir perspektifte hayran üretiminin doğası gereği bireylerin kendi kültürel ve etnik durumlarıyla ya da kişisel deneyimleriyle ana ürünün taşıdığı değerlerin etkileşimini içerir.

Bu Napier'ın (2008: 17) Pointon'dan aktardığı çapraz yayılma durumuyla ve animenin küresel kültürün kesişme noktasında aldığı konumla uyumludur. Animelerin, konumlandığı bu noktadan incelenmesi, mukokuseki niteliğine rağmen neden Japon kültürel referanslarından vazgeçmediği ve küresel pazardaki yaygın dolaşımına karşın alışılmışın dışında konu ve anlatı tarzını korumayı nasıl başardığı sorularını gündeme getirebilir. Ancak bu formülasyon tersine çevrilerek, sorular Japon kültürel referanslarından vazgeçmeden mukokuseki niteliğini nasıl/neden korumaya devam ettiği ve alışılmışın dışında konu ve anlatı tarzıyla küresel pazarda böylesine bir başarıyı nasıl elde edebildiği şeklinde de sorulabilir. Literatürde gerçekleştirildiği gibi bu sorulara yanıt aramak için anime metinleri, kültürel kesişme alanında kalan bir diğer bileşene; problematiğini endüstriyel veriler üzerine kuran bir araştırma için anime 'tüketicilerine', kültürel perspektifi temel alan bir araştırma için anime 'izleyicilerine' veya küresel çaptaki etkileşimi ve, tüketim ve yeniden üretimi gözlemlene amacı taşıyan bir araştırma içinse anime 'hayranlarına' başvurularak incelenebilir.

Henry Jenkins (2018) Cesur Yeni Medya: Teknolojiler ve Hayran Kültürü adını taşıyan kitabında Japon animasyonunun ve ticari ürünlere dönüştürülmüş karakterlerinin küresel satışının on yıl önceye oranla on kat arttığını ve bu büyümenin büyük oranda Kuzey Amerika'da ve Batı Avrupa'da gerçekleştiğini ifade ederken; Japon animasyonunun bu başarısını Japon medya şirketlerinin "Amerikan medya şirketlerinin sona erdirmeye kararlı göründükleri çeşitli taban hareketlerine karşı daha hoşgörülü" olmalarına bağlar (2018:

236). Hayran hareketleriyle medya şirketleri arasındaki çoğunlukla telif haklarına dayalı gerilimli ilişkiye göndermede bulunan yazara göre, Japon animasyonlarının Batı pazarında karşılaşılabilecek riskler ve tanıtım masrafları gibi birçok unsur “sadık tüketiciler” tarafından üstlenilmiş ve 1960’ların sonlarına doğru animelerin Amerikan medyasında uğradığı sansürle Japon ithalatına kapanan pazarda “değişim Japon medya firmalarının toplu çabasıyla değil, bu içeriği bilen ve seven topluluğu genişletmek üzere ellerinin altındaki her teknolojiyi kullanan Amerikan hayranların gayretlerine karşılık olarak ortaya çıkmıştır” ve bunu izleyen ticari çabalar da yine hayranların geliştirdiği alt yapı üzerine inşa edilmiştir (Jenkins, 2018: 236). Video kayıt cihazlarının yükselişi, animelerin arşivlenmesini ve dolaşımını desteklemek üzere hayran kulüplerinin kurulması ve 1980lerin sonunda ‘hayran altyazısı’nın (amatör altyazı / fansub²⁹) ortaya çıkması³⁰, kimi hayran kulüplerinin profesyonel bir görünüm kazanarak Japon medya şirketleriyle çeşitli işbirliklerine gitmeleri bu süreçteki önemli dönemeçler olmuştur. Hayran alt yazısının (fansub/fansubbing) tamamen gönüllü hayran gayretine dayalı bir uygulama olarak ortaya çıkması ve hayranların zaman ve kaynaklarını birleştirerek sevdikleri programları daha geniş kitlelere ulaştırma arzusu animelerin Amerika’da yaygınlaşmasında önemli bir rol üstlenmiştir (Jenkins, 2018: 236-238).

İnternetle birlikte animelerin yaygınlaşmasının yanı sıra hayranların küresel medya ortamına alternatif bir içerik dağıtım biçimi sunduğu hayran altyazı da katılımcı medya bağlamında değerlendirilir (Chambers, 2012: 98). Bazı üretici firmalar açısından hayranlar aracılığıyla markalarının tanıtılması, animelerin devamlılığı ve uzak pazarlara erişmenin bir yolu olarak görüldüğü gibi bazıları içinse bu durum yasal bulunmamaktadır (Sugimoto’dan akt: Chambers, 2012: 98). Hayran altyazı her ne kadar telif hakkı ve lisans sahiplerinin fikri mülkiyet haklarını ihlal etse de; bugün, genellikle hayranların gerekçeleri sundukları ürünün ülkede ticari bir varlığının olmayışıdır (tvtropes.org). Türkiye’de de lisanslanmış anime sayısı az olduğu için izleme genel olarak internet üzerinden

²⁹Fansub, İngilizce fan ve subtitle sözcüklerinden oluşturulmuştur. Türkiye’de hayranlar arasında yaygın olarak bu şekilde kullanılır. Sözcüğün Türkçe’de yerleşmiş direk bir karşılığı bulunmamakla birlikte, bu konuda akademik çalışmalar da oldukça sınırlıdır.

³⁰ Bu kulüplerde, hayranlar animelerin tanıtımını da amaçladıkları için anime gösterimleri gerçekleştirilir ancak çoğunlukla animeler alt yazı yada dublajsız, orijinal diliyle gösterilirdi: “Radyoda opera dinlemeye çok benzer bir şekilde biri başlangıçta çıkıp konuyu anlatır, ve bunu yaparken çoğu zaman bir başka gösterimde başka biri konuyu anlatırken duyduklarından hatırladıklarını kullanır. Japon dağıtımçıları bu gösterilere göz yummuştur. Bu hayranları suçlamak veya onlara materyal sağlamak için ana şirketten izinleri yoktu; fakat gösterilerin ne kadar ilgi çekeceğini görmek istemişlerdi” (Jenkins, 2018: 237).

gerçekleşmekte ve altyazılar da hayranların gönüllü çabalarıyla hazırlanmaktadır. Hayran altyazı gruplarının internet siteleri çoğu zaman hem bir anime izleme portalı biçimindedir hem de hayranların etkileşime geçtikleri bir hayran ağı olarak görev yapmaktadır.³¹

Öte yandan Amerika'daki anime hayranlığı konusunda vurgulanması gereken bir diğer konu da profesyonelleşen hayran kulüplerinin ticari dağıtımının üstlenmeyeceği riskleri almaları ve kar etme amacı gütmeyen, pazarı genişletmek için uğraşmalarıdır³² (Jenkins, 2008: 238). Japon medya şirketlerinin hayranlara yönelik bu olağanüstü hoşgörüsünün genel olarak kendi iç pazarlarındaki hayran topluluklarına olan tavırlarıyla tutarlı olduğunu söyleyen Jenkins'e göre, Japonya'da örneğin hayran üretimi ürünler için çok nadir yasal önlem alınmakta, medya şirketleri genellikle etkinliklere sponsor olmakta ve bu tür faaliyetleri piyasaya sürdükleri ürünlerin tanıtımı, potansiyel yeni yeteneklerin işe alınması ve izleyici zevklerindeki değişen eğilimlerin araştırılması vb için kullanılmaktadırlar (Jenkins, 2008: 239).

Bu konuda Japonya'nın kendi içinde gelişen hayran kültürü ve burada üreticilerin hayranlara yaklaşımı oldukça ilgi çekicidir. Japonya'da tıpkı içerik, anlatı ve görsel tasarımda olduğu gibi hayran kültüründe de manga ve animeyi birbirinden ayırarak incelemenin mümkün olmadığını hatırlamakla birlikte; Japonya'da hayran üretimini ifade eden amatör manganın gelişimine bakmak, ülkedeki üreticilerinin ve dağıtımçıların hayran kültürüne yaklaşımıyla ilgili önemli veriler içermektedir.

2.2. Hayran Kültüründe Metnin Yeniden Üretimi: Doujinshi, Hayran Kurgu ve Hayran Sanatı

Japonya'da telif yasaları, özgün içerik üreticisinin telif hakkını korumakla birlikte yayınlanmış bir esere dayanarak bir başkasının bir öykü yazmasına veya çizmesine izin

³¹ Türkiye'de anime hayranlığının seyri ile ilgili referans tarihler vermek oldukça güçtür. Hem akademi hem de akademi dışındaki literatürün sınırlılığı ve 2000'li yıllar öncesinde Amerika'daki gibi resmi hayran kulüplerinin bulunmayışı internet ortamı öncesi anime hayranlığını incelemeyi zorlaştırmaktadır.

³² Zira animelerin dağıtımını üstlenen bu kulüpler, ticari bir dağıtımıcısı bulunduğu her filmi piyasadan çekiyorlardı (Jenkins, 2008: 238).

vermektedir. Brenner'e göre (2007:36) bu düzenleme hem doujinshi ürünlerin yaygınlaşmasına ve bir endüstriye dönüşmesine hem de oldukça eğlenceli ürünlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Yayınlanmış, özgün bir anime veya mangayı temel alarak yeni kurgular oluşturulmasına ilişkin bir terim olan doujinshi, çoğunlukla hayranların diğer hayranlara sunduğu bir çeşit yeniden üretim olarak yorumlanabilir. Japon anime ve mangalar için çizilen veya yazılan hayran kurgu ürünlerdir. Ancak doujinshi yaratımlarını diğer hayran kurgulardan ayıran önemli bir özelliği onun bugün başlı başına bir endüstri oluşturmuş olması ya da farklı bir açıdan çeşitli stratejilerle doujinshinin endüstrileştirilmesi olmuştur (Brenner, 2007: 35-36; Kinsella, 1998).

Doujinshi zaman zaman literatürde tüm amatör manga ve anime üretimine genellense de kavramın aktüel kullanımını yeniden üretim ve parodi biçimini içermektedir. Kinsella tarafından (1998) "amatör manga" olarak ele alınan kavram, Lemerisch'e göre (2013: 159-160) doujinshinin ticari amaçları olan profesyonel bir faaliyet olmadığını doğrulasa da, kimi zaman profesyonel sanatçılar tarafından da ürünler verilen bir alan olmasıyla uyuşmamaktadır. Aynı zamanda bu ürünler, kendi başlarına da bir sanat olarak algılanırlar ve bazı çizerler yüksek statülere erişerek çevrimiçi ve çevrimdışı ortamlarda yüksek fiyatlara sahip nadir ürünler çıkarabilmektedirler.

Japonya'da ticari manga endüstrisinin büyümesinin yanı sıra ucuz ve portatif baskı ekipmanlarının halk açısından ulaşılabilir olmasıyla, doujinshinin 1970'lerde başlayan yükselişi 1980'lerde hızlı bir ivme kazanmış; 1972'de büyük yayıncılık şirketlerinin artık okuyucu kitlenin değişen ilgi alanlarıyla eşleşemeyen manga serileri üretmeyi sistematik olarak bırakmasıyla da, manga sanatçıları yeni ifade biçimleri için editoryal denetimin olmadığı amatör manga yapılanmalarına yönelmek zorunda kalmıştır (Kinsella, 1998: 294-295). Kinsella'ya göre bu gelişmeler teknolojik ve ticari bir geçiş olarak yorumlanırken, yazar bu süreçte aynı zamanda amatör manganın içsel bir moment geliştirdiğinden bahseder. 1975 yılında bir grup genç manga eleştirmenin bir araya gelerek amatör mangaların gelişimini teşvik etmek için ticari manga endüstrisine bir tepki olarak kurduğu Comic Market (Comiket), amatör mangaların değiş tokuşunu sağlamak üzere toplantılar düzenleyen bir organizasyon olarak kurgulanmıştır. Görünüşte gönüllü ve kar amacı gütmeyen bir organizasyon olmasına karşın süreç içerisindeki gelişmelerle bir dizi ticari

işletmenin büyümesine ve ticari hukukların gerçekleşmesine neden olmuştur. Zira 1975'ten sonra nispeten küçük bir kültürel topluluk olan Comic Market sanatçılarından birçoğu profesyonel ünlü sanatçılar haline gelmiştir. Amatör manga ortamı büyüdükçe de, orijinal eserler yerine yayınlanmış özgün eserlerin parodilerini üreten doujinshi sanatçılarının oranı da artmıştır. Bu ürünlerin tüketimi de benzer bir seyir izlemiştir; 1989 yılına değin Comic Market'ta satılan ürünlerin yüzde 49,9'unu parodi mangalar oluştururken; özgün mangaların payı yüzde 12,1 olmuştur (Kinsella, 1998: 295-301).

Bugün gelinen noktada yılda iki kez düzenlenen ve üç gün süren Comic Market etkinliklerinin günde 200.000 katılımcı sayısına ulaştığı görülmektedir (www.comiket.co.jp, 13.02.2019).

Doujinshi, bugün Japonya dışında, hayran üretimini temel alsa da farklı bağlamlarda kullanılmaktadır: Örneğin Hollanda'da kendi kendini finanse eden yayınları daha profesyonel olan yerel mangalardan ayırmak için kullanılan terim; ABD'de Japon üretimi doujinshi yayınlara tarz ve baskı açısından benzeyen çizgi romanları, Almanya'da ise bağımsız çizgi romanları niteler anlamlara gelmektedir (Lamerisch, 2013: 159).

Türkiye'de anime ve manga hayranlarının hayran kurgu ve hayran sanatı yoğun olsa da; bütünlüklü amatör mangaların üretimi, değiş-tokuşu ve doujinshi terimin sıkça kullanılan bir kavram olduğu gözlemlenmemektedir. Bununla birlikte hayranlar kurgularını ve çizimlerini www.wattpad.com ve www.deviantart.com başta olmak üzere kimi platformlarda yayınlamakta ve kendi sosyal medya hesapları üzerinden paylaşmaktadırlar. Kendi aralarındaki bu tür üretimler için tamlamaların İngilizcedeki kullanımları ve kısaltmalarını (fanfic ve fanart) tercih eden hayranlar için, hayran ürünlerinin üretimi ve tüketimi anime izlemek ve manga okumak kadar gündem oluşturmaktadır.

2.2.1. Hayran Kurgu ve Hayran Sanatı

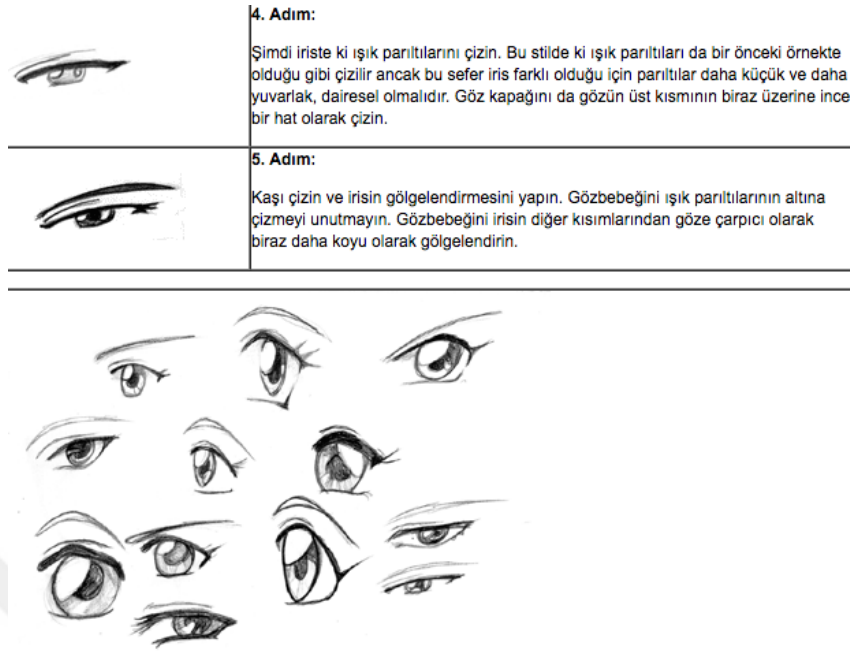
“Fanfic'de denilen, başlangıçta kitlesel medya içeriğinden alınan öyküleri ve karakterleri yeni baştan anlatan” (Jenkins, 2018: 426) hayran kurgu; popüler kültürün tüm biçimlerinden sahne, konu, karakter ve fikirleri ödünç alırken var olanlar üzerine yeni hikayeleri inşa eder ve bir araya getirir (Lee, 2011: 247). Hayran kurgunun kendine özgü en önemli vurgusu, orijinal eserin orijinal karakterlerini, sahne ve arka plan bilgileri ile

yazma stillerini ifade eden ‘kanon’u (canon) izlemeye yönelik vurgusudur. Hayranlar kanonu yalnızca kendi üretiminde değil, aynı zamanda birbirlerinin çalışmalarını değerlendirmek için de kullanırlar (Lee, 2011: 260).

Jenkins (2018: 261), hayran kurgunun Catherine Tossenberger’a (2007) atıfla bir sevgi işi olduğunu ve bir armağan ekonomisi içinde tutkularını paylaşan hayranlar tarafından diğerlerine ücretsiz verildiğini söylerken; diğer taraftan genel olarak hayran kurgusunun “giderek artan özelleştirilmiş kültürün neden olduğu zararı telafi” ettiğini ifade eder. Jenkins’in (2018: 380) bir hayranın ifadelerini aktardığı şu bölüm, bu çalışma açısından hayran üretiminin motivasyonu anlama da açıklayıcı veriler sunmaktadır:

Hayranlıkla ilgili sevdiğim şey, kendimize karakterlerimizi tekrar tekrar yaratmak ve yeniden yaratmak için tanıdığımız özgürlüktür. Hayran kurgusu çok nadiren durağan kalır. Kendi hayatını üstlenen, yaşayan, evrimleşen bir şey gibidir, bir öykü üzerine diğeri kurulur, her yazarın gerçekliği diğerininkiyle çakışır ve belki de yeni bir oluşum meydana getirmek için birbirine karışır...Hayranlığın son derece yaratıcı olabileceğini fark ettim, çünkü karakterlerimizi değiştirmeye devam etme, onlara defalarca yeni hayatlar verme becerisine sahibiz. Onları istediğimiz sıklıkta öldürüp diriltebiliriz. Kişiliklerini ve durumlara karşı tepkilerini değiştirebiliriz. Bir karakteri alıp onu cana yakın ve sevimli veya soğukkanlı ve zalim yapabiliriz. Onlara yaratıldıkları orijinal halleriyle tek bir hayat yerine sonsuz, sürekli değişen bir hayat verebiliriz.

Hayran sanatı (fan art) da hayran kurgusuna benzer biçimde orijinal esere bağlı kalarak yaratılan görsel tasarımlardır ve genellikle karakter üzerinde çalışılarak gerçekleştirilir. Karalamalardan profesyonel seviyedeki becerilere sahip olanlara değin çeşitli düzeyde yaratımlar söz konusudur ve hayran kurgusu gibi hayran sanatı da ürünlerin diğer hayranlarla paylaşımını talep ederken, yaratıma gelen yorumlar aslında hikayeyi işlemenin başka bir yolu olarak kabul edilir (Brenner, 2007:204-205). Dünya genelinde birçok dilde basılı “How to Draw Manga” manga çizim kitaplarının sayıca fazlalığı ve hayran forumlarında yine benzer başlıklar altında üretilen içerikler anime-manga kültürü içinde hayran sanatının yaygınlığını göstermektedir. Türkiye’de de hayranlar arasında bu tür paylaşımlar oldukça sık gözlemlenmektedir.



Resim 2.1. anime.gen.tr’de çizim teknikleri ile ilgili içerikten kesit

Lee’ye göre (2011: 247) hayran kurgu farklı hayran kültürleri ve farklı sosyal normlar ortaya çıkarmaktadır. Brenner (2007: 203) ise hayran kurgunun benzersiz tür ve kategoriler içerebileceğini söylemektedir. Buna hayran sanatı da eklenebilir ve genel olarak hayran üretiminin, bu çalışma açısından öne çıkan bir biçiminin, hayran kültürü içinde bir alt kültür olarak belirdiği söylenebilir. Bu çalışma açısından daha spesifik olarak ‘shipplemek’ eylemi/niyeti ile ortaya çıkan hayran ürünleri/hayran kültürü, genel hayran kültürü literatürü içerisinde ‘slash culture’ ile bağlantılıdır.

Slash kültür (slash culture) olarak anılan ve Türkçe’ye “taksim” şeklinde çevrilen bu kavramsallaştırma³³; genel hayran kültürü içinde, hayran kurgusunun, “kurgusal karakterler arasında eşcinsel bir ilişki hayal eden” bir türünü ya da genel olarak hayran kültürü ürününü (Jenkins, 2018: 435) ifade etmektedir. Hayran kültüründe tartışmalı bir konu olsa da, pek çok hayran için slash, heteronormatif kanonlara yıkıcı bir cevap olarak görülmektedir (https://www.vox.com/2016/6/7/11858680/fandom-glossary-fanfiction-explained, 30.03.2019).

33 Birbiriyle yakıştırılan karakterlerin isimlerinin arasına slash/taksim (/) koyulmasından hareketle bu isimi almıştır.

Orijinal eserdeki karakterleri birbirine ya da başka eserlerdeki karakterlere yakıştırmak ve aralarında romantik bir ilişki varmış gibi düşünmek şeklinde basitçe tarif edilebilecek “shiplemek” sözcüğü ise yalnızca hayran kurgu ve sanatında değil aynı zamanda hayranların gündelik konuşmalarına ve oyun biçimini alarak pratik yaşamlarına da sirayet etmiş daha genel bir davranış durumunu anlatmaktadır. Daha yoğunluklu olarak eşcinsel ilişkileri hedeflemesi bakımından slash kültürle bağlantılı olsa da, hetero shipler de mümkündür ve yaygın bulunmaktadır.

Çelikel (2018: 186) internet argosu üzerine yaptığı araştırmasında shiplemeyi şöyle tanımlamaktadır:

Shiplemek: Buradaki “ship” İngilizcedeki “ilişki” anlamına gelen “relationship” sözcüğünün kısaltılmasıdır. İngilizce sözcüklere Türkçe yapım ekleri getirilerek yeni sözcükler türetilmesi internet ortamında çok rastlanan bir durumdur. “Shiplemek” kelimesi gençler arasında “yakıştırma” anlamına gelir. Başlangıçta bir ünlüyle kendini yakıştırmak anlamında kullanılan bu sözcük şimdi genel anlamda çevredeki iki kişinin birbirine uygun görülmesi anlamında yaygınlaşmıştır.

Orijinal eserin yaratıcıları ürünlerini kimi zaman ship'lere kapı aralayacak şekilde tasarlayabilir (ship tease) ya da olası ihtimalleri üründe gösterdiği bir kanonla tamamen yok edebilir (ship sinking) (tvtropes.org). Bu durumun hayranlarla üreticiler arasındaki ilişkilerin daha yoğun biçimde gözlemlendiği anime ve manga kültürü içinde oldukça tartışmalı bir hal aldığı söylenebilir. Kimi yapımlarda tıpkı karakterin cinsiyetinin okuyucuya/izleyiciye bırakılması gibi çizerlerin ve yönetmenlerin, ürünü sayısız ilişkiye ihtimal verecek şekilde düzenlediği gözlemlenmektedir.

2.2.2. Cosplay ve Role Play

Doujinshi üretimlerin popülerleştiği 1980'lerin ortalarından itibaren hayranların kendi seçtiği manga veya anime karakterlerinin kılığına bürünerek bir tür canlı paradosini gerçekleştirdikleri kosupurei-cosplay (kostüm oyunu, costume-play'in kısaltması) (Kinsella, 1998: 301) etkinliklerinden söz edilebilir. Küresel hayran kültürünün kültürel dinamiklerini lokal etkiler üzerinden anlamaya çalışan Lamerichs (2013: 156) doujinshinin dil farklılıklarına bağlı olarak daha açık biçimde yerel olduğunu savunurken, ona göre cosplay görselliği nedeniyle daha uluslararasıdır. Bir fenomen olarak cosplay Japonya'da başlamamış olsa da, 1990'ların başında bir film, video oyunu, anime veya manga karakterinin kostümüyle rol yapma biçimde ilk kez 1984 yılında oyun tasarımcısı

Nobuyuki Takahashi'nin Los Angeles'ta bir bilimkurgu kongresine ilişkin gözlemlerinin yer aldığı raporda tanımlanmıştır (Güngör, 2013: 103; Lamerichs, 2013:167). Cosplay basitçe bir karakter kostümü giymek değil; uzmanlık becerileri isteyen bir uğraştır. Kostümlerin hazırlanması için oldukça fazla zaman ve emek harcanmaktadır (Brenner, 2007: 215). Hayran kurgunun doujinshi benzeri bir görünüm almamasına karşın, cosplay ve cosplay yarışmaları diğer hayran buluşmalarına nispeten Türkiye'de daha görünürdür.³⁴ Ancak Türkiye'de cosplay'in diğer hayran aktivitelerine göre daha formel ortamlara taşınmış olmasında, anime ve manga hayranlığından ziyade dijital oyun kültürünün yaygınlaşmış olmasının daha etkili olduğu söylenebilir. Performanslar anime ve manga karakterlerinden daha fazla oranda oyun karakterlerinin cosplaylerini içermektedir.

Literatürde anime hayran kültürünün bir bileşeni olarak yer almasa da role play (RP – rol yapma) de kurgusal ürünlerin hayranlar tarafından canlandırmalarını içeren bir çeşit yeniden üretim olarak görülebilir. Ancak RP bir hayran kültürü aktivitesi olmaktansa, çevrimiçi teknolojilerin gelişimiyle yaygınlık kazanan ve bu ölçüde kuralları ve biçimi oluşturulmuş gibi görünen bir çeşit oyuna benzemektedir. Hayranların çevrimiçi platformlarda kendi seçtiği anime ve manga karakterlerini kendi belirledikleri dünya düzeni ve sahnelerde canlandırmaları anlamına gelen RP, kimi zaman belirli bir orijinal esere dayandırılmadan, özgün karakter ve dünya tasarımlarıyla da gerçekleştirilebilmektedir.

Anime hayranlığı, genel hayran kültürü içerisinde ve onun terminolojisiyle anlaşılmaya çalışılabilir. Ancak anime ve manga hayranlığı, kimi zaman hayranlığın daha yoğun/daha aşkın bir biçimini ifade etmek kimi zamansa Japonya kültürel ürünleriyle karakterize bir hayranlığa vurgu yapmak için “otaku kültürü”yle birlikte incelenmektedir.

³⁴ Doujinshinin uygulandığı yerel kültürün kendi hayran kültürüne özgü etkinlikler ve ethoslar ortaya çıkarmasına karşın; cosplay, örneğin yarışma gibi organizasyonlarla daha uluslararası bir ethos ortaya koyma gayreti içindedir (Lamerisch, 2013: 167) ve cosplay etkinliklerinin bu görünümü, onun diğer hayran faaliyetlerine/etkinliklerine göre daha kurumsallaşmış uygulamalarının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Benzer bir etkinin Türkiye'de de görüldüğü söylenebilir. Zira Türkiye'de gerçekleşen organizasyonların resmi olmayan, bireysel uygulamalardan ziyade bir kurumsal yapı tarafından organize edilmiş yarışma ve atölyeleri de kapsayan daha büyük buluşmalar(GameX, Comicon İstanbul, Torucon, üniversitelerin öğrenci kulüpleri tarafından düzenlenen etkinlikler, Türk Japon Günleri vs.) olarak gerçekleştiği görülmektedir.

2.3. Otaku Kültür

Otaku teriminin Japonya’da olumsuz anlamlar içermesine ve bir tür hakaret olarak kullanılmasına karşın Amerika’daki anime hayranlarının otaku olarak anılmaktan gurur duyduğunu söyleyen Newitz’e göre (1994) Japonya dışındaki anime izleyicilerinin, kavramın içerdiği olumsuzluğun farkında olmalarına rağmen bu kullanımı tercih etmelerinin nedeni, onların anime hayranı olarak tanınma istekleriyle ilgilidir. Lamerisch’e göre de (2013: 156) otakunun Japonya’da sapkın ve takıntılı bir hayran olarak patolojikleştirilmesine karşın Batı ülkelerinde Japonca içerikle ilgilenen kült fanatıklığe ilişkin nispeten daha olumlu bir kimliği ifade etmektedir.

Japonya’nın kültürel ürün ihracatındaki başarısıyla birlikte kavram uluslararası tartışmalara da konu olurken, 1990’larda Japonya içinde Japon tekno kültüründen övgüyle bahseden “şovenist” görüşleri ortaya çıkarır.³⁵ Örneğin tanınmış bir manga ve anime eleştirmeni olan Okada Toshio’nun Batılı tekno-oryantalist³⁶ söylemin ve Japon medyasının otaku terimine yüklediği olumsuz çağrışımların aksine; manga, anime ve bilgisayar oyunlarının Japonya’nın eşsiz otaku kültürünü doğurmak için bir araya getirildiğini; film, müzik, moda ve resim gibi yerleşik kültürel formlara hakim Batı karşısında Japonya’nın ancak periferik bir rol üstlenebileceğini ancak, kendi yetiştirdiği otaku kültürünün Japonya’yı “kültürel bir Mekke” yapacağını; Batı’daki tutkulu hayranları kanıt göstererek savunur (akt: Iwabuchi, 2004: 59-60).³⁷

³⁵ Iwabuchi (2004: 59), bu süreçte ulusalcılığın gururunu yaşayan Japon yorumcuların, daha önce kültürel olarak kokusuz bu ürünlerde (mukokuseki) aniden özel bir Japon “hoş kokusu” (fragrance) bulduklarını ironik bir biçimde ifade eder.

³⁶ Morley ve Robins (1995) tarafından, Japonya’nın Batı modernizmi temelinde tanımlanışını ifade eden tekno-oryantalizm kavramı; Japonya’nın sahip olduğu yüksek teknolojinin oluşturduğu tehdit; yabancılaşmış, soğuk, makineleşmiş bir toplumun tasviriyle geri savuşturulmaya çalışılması olarak yorumlanabilir (Morley ve Robins, 1995: 147-173). Morley ve Robins’e göre (1995: 170-173) tehdit altında olan Batı modernliğinin kendisidir –bu Batının kendisi için de görülmeyen, beyaz olmaya ilişkin etnik kimliğinden başka bir şey değildir- ve Japonya –“kendisini modernliğe kendi terimleriyle sokan ilk beyaz olmayan ülke” olarak- ‘uygar’ Batı ‘insan’lığına karşı ‘uzaylı’ ‘barbar’ ‘robot’lar olarak görülür/gösterilmeye çalışılır.

³⁷ Japonya medyasının Batı’nın Japon tekno-kültürüne tutkusuyla ilgili hikayeleri sevdiğini ve buna ilişkin görüntüleri Batının “Japonlaşmasının” kanıtı olarak sunduğunu söyleyen Iwabuchi’ye göre (2004:60), Japonya’da bu tür görüşlere sahip şovenler, anime ve manga’nın Hong Kong ve Tayvan gibi Asya ülkelerindeki Batıdakinden daha yüksek popülaritesini önemsememektedir. Iwabuchi Japonya içindeki bu türden görüşlerin daha doğru bir deyişle, Japon tekno-kültürel milliyetçiliğinin Batı tekno-oryantalizmiyle örtüştüğü kanaatindedir (Iwabuchi, 2004: 60-61).

Otaku kültürünü II.Dünya Savaşının miraslarından biri olarak gören Azuma Hiroki'ye göre (2009: 13), otaku kültürünün “Japon” bulunan tarafları, modernlik öncesi Japonya ile bağlantılı olmadığı gibi, aksine bu yönler “savaş sonrası Amerikancılığın (tüketici toplum mantığı) doğmuş” gibi algılanmalıdır. Zira 1980'lere değin Japon toplumunun yenilgi ve hızlı ekonomik büyümeden kaynaklanan çelişkilerin birçoğu ile yüzleşmemiş olması bu çelişkilerin çözümünün 1990'lara yayılmasına neden olmuştur (2009: 15-16). Azuma (2009: 13-16) otaku kültürünü savaş sonrasında “Amerikan yapımı malzemen” sahte bir “sözde Japonya üretme özlemi” olarak okur ve savaş sonrası yenilginin travmasıyla birlikte “herhangi bir geleneksel kimliğin kesin biçimde kaybedildiğine ilişkin sert gerçekliğin” otaku kültürünü doğurduğunu söyler.

Azuma (2009: 10-11) otaku kültürünün ortaya çıkışını “benzersiz bir Japon fenomeni olarak” görmemekte; kavramı kültürün postmodernleştirilmesi eğilimin Japonya'da ortaya çıkmış bir tezahürü olarak yorumlamaktadır. Yazara göre asıl soru, otaku kültürünün yükselişi küresel trendin bir parçasıysa, otakunun neden Japon şeyleri (Japanese things) üzerinde sabitlenmeye başladığıdır. Sorunun yanıtı ise, otaku kültürünün içerdiği tüm elementleri birlikte ele aldığımızda ortaya çıkmaktadır (2009: 11). Azuma'ya (2009: 11) göre “ister anime, ister özel efektli filmler, bilim kurgu filmleri, bilgisayar oyunları ya da tüm bunları destekleyen dergi kültürü olsun, gerçekte otaku kültürünün, savaş sonrası Amerika'dan, 1950lerden 1970lere değin ithal edilen bir alt kültürden kaynaklandığını kendimize hatırlatmak zorundayız. Otaku kültürünün tarihi, Amerikan kültürünün nasıl içselleştirildiğine (domesticate) ilişkin bir uyarlamalardan biridir”.

Otakunun, tükettiği kültürel ürünlerle kurduğu ilişki, onun daha spesifik kavramlarla tartışılmasına neden olurken; tartışmalar otakunun hayran faaliyetleri ve otakunun kimi zaman asosyalliğinin ya da mesafeli sosyalliğinin bir ifadesi olarak görülen (basitçe iki boyutlu bir karaktere hissedilen duygular şeklinde tanımlayabileceğimiz) moe kavramı etrafında yoğunlaşmaktadır.

Azuma (2009) otakunun –daha önce postmodernizmle ilişkilendirilmiş- iki niteliğinden bahseder. Bunlardan ilki onun “türev eserler” dediği otakunun hayran üretimidir ve genel hayran kurgu ve hayran sanatı kültürüyle benzerlik gösterir ancak, otaku söz konusu olduğunda, doujinshinin meşru ve kurumsallaşmış yapısıyla dünyanın diğer yerlerindeki hayran üretiminden önemli ölçüde farklılaştığının altı çizilmelidir. Otakunun ikinci özgün

durumu ise onun kurguyla olan ilişkisidir. Azuma'ya göre (2009) bu iki özellik otakunun ve aslında postmodernizmin gerçeklikle kurduğu ilişkiyle bağlantılıdır.

Azuma'ya (2009:25-26) göre türev eserler, “büyük ölçüde erotikleştirilmiş” hayran üretimleri ve “bir amatör üs” olarak Comic Market otaku kültürünün çekirdeğini oluşturmaktadır. Türev eserler, Baudrillard'ın postmodern toplumda orijinal ürün ve metalar ile kopyaları arasındaki ayrımın zayıfladığı, ne orijinal ne de kopya olan bir ara formun (simulakr / simulacrum) baskın hale geldiğine ilişkin görüşlerini doğrularken; orijinal olanla parodisini eşit biçimde tüketen otakular açısından ayırt edilemez değerleriyle bunlar simulakr seviyesinde hareket etmektedirler. Ancak Azuma'ya göre burada vurgulanması gereken bir başka nokta da, bilinen bir örnek olarak Sailor Moon'un orijinal yaratıcısının Comic Market'te ürünler çıkarması gibi orijinal ürünle parodisi arasındaki farkın ilk eserin yaratıcısı, yapımcısı ve pazarlayıcıları için de ortadan kalkmış gibi görünmesidir. Diğer yandan çoğu zaman orijinal eserlerde bile yeni dünyalar, önceki eserlerin alıntılanması ve taklit edilmesiyle yoluyla yaratılırken, asıl dünyaya atıfta bulunulmaksızın üretilen ilk eserlerin de bir simülatör gibi görev görmesi, otakunun başlangıçtan beri gerçeklik duygusunun zayıf olduğunun bir kanıtıdır. Hayran aktiviteleri simulakrların simulakrlarını yayar ve şiddetle tüketirken, otaku kültürünün ürünleri sonsuz taklitler ve korsanlık zinciri içinde doğmaktadır (Azuma, 2009:26).

Otakunun postmodernizmle ilişkisinin ikinci boyutu ise, kurguya otaku için bir eylem şekli olarak verilen önemdir ve bu yalnızca otakunun hobilerini değil, insan ilişkilerini de belirleyici bir nitelik taşımaktadır: Birçok durumda otakunun sosyal ilişkileri, kurgusal dünyanın tohumunu oluşturduğu, tercihen sosyal gerçeklikten kopuk bir alternatif ilke tarafından belirlenir (Azuma, 2009: 27).

Otaku'nun kurguyla ilişkisi bir klinik psikiyatrist olan Saito Tamaki (2007: 227) tarafından otakuyu tanımlamak için vurgulanmaktadır: Kurgusal bağlamlara yakınlık/ilgi, aşk/sevgi nesnesine sahip olmak için kurgusallaştırmaya başvurmak, kurgunun cinsel bir nesne olarak görülebilmesi ve çok yönlü kurgu zevki otakunun karakteristik özellikleri olarak ortaya çıkmaktadır. Saito, otakunun kurmacada değer aradığını ve farklı kurgu düzeylerine karşı da son derece hassas olduğunu söyleyerek “kurgu bağlamını” öne çıkarır. Gerçek ile hayali olan arasında net bir çizgi çizmenin giderek zorlaşmasının; meseleyi, birini mi diğerini mi gördüğümüze karar vermekten, bir şeyin hangi kurgu düzeyini temsil

ettiğine karar vermeye doğru dönüştürdüğünü söyleyen yazara göre manga ve animeler birden fazla hayali katmana sahiptir ve otaku bir eserin tadını çıkarırken “bu katmanlı bağlamların tüm seviyelerini kucaklamaktan zevk alır” (2007:227). Diğer yandan Azuma’ya (2009:27) göre, her ne kadar “otaku için kesinlikle kurgu toplumsal gerçeklikten çok daha ciddiye alınmakta” ise de bu tür bir gözlemden otakunun gerçeklikle oyun arasında ayırım yapamayacağına ilişkin bir sonuç çıkarmak mümkün değildir: Zira otaku kurgu ile gerçekliği ayırt edebilme yeteneğine sahiptir ancak, o, tercihini işlevsel olandan yana yapar ve genellikle “sosyal gerçekliği” seçmez: “Otakunun kendini hobi topluluğuna kapatması, toplumsal gerçekliği yadsıdığı/reddettiği için değildir; sosyal değerlerin ve standartların halihazırda işlevsiz olması nedeniyle, alternatif değerler ve standartlar inşa etmeye/kurgulamaya (construct) yönelik bir ihtiyaç/baskı hissettiği içindir.” (Azuma, 2009: 27).

Azuma’nın (2009) türev eserlerde ve kurguda otakunun gerçeklikle kurduğu ilişkiye dair çıkarımları, Saito’nun (2007) kurgusallaştırma arzusuna ilişkin açıklamalarıyla tamamlanabilir. Nitekim Saito (2007: 227), otakuluğun sapkınlıktan (perversion) ziyade sahip olma (possession) ile ilgili bir mesele olduğunu, onun en ayırt edici niteliğinin ilgi nesnelere (anime, manga, oyun kahramanları) kurgusallaştırma yoluyla yönelen “sahip olma ayini” (rites of possession) olarak belirlediğini söyler. Bu kurgulamak/kurgusallaştırmakla yakından ilgilidir, zira bir şeyi kurgulama arzusu nihayetinde ona sahip olma isteğidir. Ona göre otaku (ve fujoshi) bu kurgusallaştırma pratiği ile sapkınlıktan kaçarken, sahip olma arzusu günlük yaşamlarının heteroseksüelliğini güvence altına almaktadır. Zira, Saito, otakuyu “kendine özgü niteliklerini damıtılmış biçimde gösteren” bir tür olarak görürken, onun sıradan hayran çılgınlıklarının fetişizminden ayrı, daha doğrudan yaşanan bir cinsellik olduğunu, birçok otakunun sanal karakterlerle cinsel fantezi düzeyinde bir mahremiyetinin olduğunu söylemektedir. Dolayısıyla vurgulanması gereken sapkınlık değil; otaku cinselliğinin günlük yaşamdan yabancılaştırılması; cinselliğin metinsel ve fiili ayrışmasıdır: Yetişkin (anime ve manga) ürünlerde tasvir edilen cinselliğin küçük kızlara yönelik pedofilik algılanabilecek bir içeriğe sahip olmasına karşın popüler beklentinin aksine otakuların büyük bir çoğunluğu gerçek hayatta pedofili değildir ve karşı cinsten birlikteliklerde sağlıklı olarak tanımlanan ilişkiler yürütürler. Bu onların cinselliğindeki ayırımın (metinsel-fiili) kanıtı olarak görülebilir (Saito, 2007: 227). Kedi kulakları ve hizmetçi kıyafetlerinin cinsel uyarıcı haline geldiği bir zamanda erkekler, bu tür ‘moe’ elemanlarla cinsel açıdan

teşvik edilmek üzere eğitilmişlerdir ve garip bir iki yüzlülük olarak “bir yandan çok sayıda sapkın görüntü tüketirken, diğer yandan şaşırtıcı biçimde gerçek sapkınlığa karşı muhafazakardırlar” (Azuma, 2009: 89).

Otaku kültürü literatürde ağırlıklı olarak erkek hayranlar bakımından ele alınıyor gibi görünse de bu kadın otakuların olmadığı anlamına gelmemektedir. Burada sözcüğün yoğunluklu olarak erkek hayranlarla ilişkilendirilmesindeki en önemli faktör Miyazaki olayının ve medyanın bu olayı ele alış biçiminin otakunun kavramsallaştırılmasında üstlendiği roller gibi görünmektedir. Bu çalışmanın kısıtları açısından burada yer verilemeye de, Japon medyasının olayı değerlendiriş biçimi ülke içindeki entelektüel tartışmalarda önemli bir gündem oluşturmuştur. Öte yandan tüketilen ürünlerde bishojo karakterlerin giderek belirli bir tarz olarak ortaya çıkışı ve -her ne kadar Galbraith (2014: 23) uzun zamandır yazar/çizer kadınların da bishojo karakter tasarımına dahil olduğu için onun erkek fetişi olarak yorumlanamayacağını söylese de- fetişleştirme derecesinde artan karakter vurgusu otaku kültüründe erkek baskın bir algı oluşturmuş olabilir. Bishojo karakter eğilimi yine bu çalışmanın kısıtları açısından incelenemese de 1970’lerin sonlarında beliren ancak 1990’larda tanımlanmış olgun bir stili ifade eden ve anime, manga ve video oyunlarında daha spesifik tasarımlarla oluşturulmuş güzel ve sevimli genç kız karakterleri ifade ettiğine değinmek gerekmektedir. Öte yandan kadın otakuların erkek eşcinselliğini içeren kurgusal ürünleri tüketerek ve kendilerini erkek otakulardan ayırmak için kendilerinin koydukları isimle tanımlayarak (fujoshi) daha spesifik bir alt kültür biçiminde ortaya çıkışı da bu görünüme katkı sağlamaktadır. Tüm bunlarla birlikte otakunun cinselliği söz konusunda olduğunda “arzu” anahtar kavramı üzerinden yürütülen tartışmalar erkek arzusunun ve kadın arzusunun ayırarak ele aldığı için tartışmalar cinsiyetleri ve cinsellikleri ayıran bir eğilimle yürütülmektedir. Bu nedenle ilerleyen iki başlıkta otakunun kurgusallaştırma arzusu ile bölünmüş cinsel yaşamını anlamak için anahtar işlevi gören ‘moe’ kavramı ve kadın otakuları konu edinen ‘fujoshi’ ele alınmaktadır. Moe sözcüğü oldukça farklı bağlamlarda tartışmaya açılabilir, temelde otakunun kurgusal dünya ile kurduğu duygusal ilişkiyi ifade etmekte ve genel hayran kültürü içinde otaku kültürüne özgü bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır. Buna karşın Ito Kimino’nun (2014:29) da belirttiği gibi, insanların insanlardan çok medya ve teknolojiyle daha fazla etkileşime geçtikleri benzer toplumlarda da “neredeyse iki boyutlu dünyaya bir göç gibi görünen” moe tarzı ilişkilerden söz etmek olasıdır. Öte yandan Azuma’nın (2009) moe kavramını ve

otakuyu ele alış biçimi bağlamında da sözcük Japon kültürel ürünlerinin tüketiminin dışında da hayran kültürüne uygulanabilir gibi görünmektedir.

2.3.1. Moe

Moe, tomurcuklanmak filizlenmek anlamına gelen ‘moeru’ fiilinin isim biçimidir. Manga, anime ve oyunlarda genellikle genç kızları işaret eden bir isim olabileceği gibi, aktüel kullanımında “kurgusal karaktere sevecen bir tepki” olarak da anlaşılır (Galbraith, 2014:5). Bu durumda, moe bir fiil, yapılan bir şeydir ve bir tepkiye karşılık geldiği için, bir karakterin kendisine değil ona tepki verende yerleşiktir. Ancak tepki, kurgusal karakter tarafından tetiklendiği, başlatıldığı için, moe aynı zamanda karakterin kendisiyle de ilgili bir şeydir. Karakterlerle ilişkilendirilmiş sesler, karakterlerin figürleri, karakter baskılı lisanslı ürünler gibi maddi temsiller ya da karakterlerin kostümleri de moe tepkisini tetikleyebilir. Ancak, burada moe’nin, tüm bu maddi şeylere değil aslında karaktere verilen bir tepki olduğu vurgulanmalıdır (Galbraith, 2014: 6-7).

Moe, temelde insanların kurgusal karakterlerle nasıl bir etkileşime girdiğiyle ilgilidir (Galbraith, 2014:7) ve 2008 yılında kurgusal karakter Mikuru Asahina ile olan evlilik planını Japon hükümetine bir dilekçeyle duyuran Takashita Taichi’nin bağlılığı gibi aslında basitçe ‘favori karakter’den daha fazlasını ifade etmektedir. Japonya’da ve Japonya dışında kurgusal karakterle olan aşk ve evlilik ilişkilerine yönelik bir çok habere ve bilgiye kolayca ulaşmak mümkün olsa da, evliliğinin yasal olarak tanınmasını isteyen Takashita’nın dilekçesinde yazdığı şu sözleri, bu fenomeni anlamaya yardımcı olması bakımından alıntılanmıştır: “Artık üç boyutlu dünya ile ilgilenmiyorum. İki boyutlu dünyanın bir sakini olmak bile istiyorum... Ancak, bugünün teknolojisiyle imkansız görünüyor. Bu yüzden, en azından, iki boyutlu bir karakterle olan evliliğin yasal olarak onaylanması mümkün müdür?”

(<http://www.digitaljournal.com/article/261806>, 4.02.2019)

Galbraith (2014: 8) bu evliliklerin otakunun ciddiye alınmaması gereken eğlenceli performansları olarak görülebileceğini; ancak, öte yandan antropolog Ian Condry’ye atıfla otakunun kurgusal karakterlere olan bağlılığının kabulünü sağlamak için attığı politik bir hamle olarak da yorumlanabileceğini söylemektedir.

Ito Kimio (2014: 29) moe'yi iki boyutlu varlıklara yönelen duygu olarak tanımlarken, ona göre kurgusal bir karakterle kurulan ilişki risklerden arınmış ve kontrol edilebilirdir. Ito, bu noktada gerçek kadınlarla ilişkiyi yürütmekte iyi olmayan otaku için kurgusal karakterin yönetilebilir olmasına vurgu yapmaktadır ve bunu 1970'lerdeki otaku dinamiğine benzer biçimde fiziksel mesafeyi korumaya özen gösteren karakteristiğinin devamı olarak görülebileceğini söylemektedir. Kotani (2014: 35-36) ise moe'yi gerçekten uzak ve yalnızca medyada varlık gösteren idollere benzetmekte ve kavramı, arzuları medya imajlarına yöneltme olgusu olarak açıklamaktadır. Hayranlar gibi "moe-otaku" da gerçek bir kıza değil, bir kız karakterine bağlılık gösterirken; bu kurgusal kadınların imajı, üreticiler tarafından tüketicilerin beğenileri doğrultusunda değiştirilir. Ancak artık, geri bildirimle göre çalışan bu döngü sıkılaştırılmış, imajlar son derece sofistike bir hal almıştır: Gerçeklikten azade moe karakterler, Kotani'ye göre "çok özel fantezilere gerçeğin yapamayacağı şekilde karşılık verirler" (2014: 36).

Azuma'nın (2009: 42) toplam bir veritabanında yer alan öğeleri (sökülüp-takılabilir tasarım parçaları) ve öğelerden bağımsız karakterler yaratma eğilimini ifade ettiği moe elemanların çoğu görseldir ancak belirli bir konuşma şekli, düzenleme, stereotipik anlatı gelişimi ve bir figüre özgü kavisler gibi diğer moe elemanları da bulunmaktadır.

Azuma (2009) moe'yi postmodernizmin temel argümanlarından biri olan 'büyük anlatının' çöküşüyle ilişkilendirir. Ona göre anlatının azalan önemi otaku kültüründe karakterleri daha önemli hale getirmiştir. Zira artık büyük anlatı ile ilişkili olmayan/ ona dayanmayan küçük anlatılar anlam yaratabilmek için içlerini duygusal moe unsurlarla doldurmaktadırlar. Dolayısıyla karakterleri üreten veritabanlarının oluşturulmasıyla moe elemanları tanımlanmıştır (Azuma, 2009: 47). Ona göre her karakter sadece moe elementlerinin 'veritabanı'ndan türetilmiş bir simülatördür. Simulakr (karakter) ve veritabanı (moe elementler) birlikte karmaşık bir sistem oluştururken, bu ikisi arasında gidip gelen postmodern tüketici olarak otaku, önce bir eseri tüketir ve bazen ondan etkilenir; ikincil düzeyde tükettiği yapının sadece karakterlerden oluşan bir simülasyon, karakterlerin de moe elementlerden oluşan bir simulakr olduğunu bilerek karakterleri tüketir ve bazen moe hisseder. Aslında mesele bir hikayeyi (küçük bir anlatıyı) ya da onun arkasındaki dünya görüşünü (büyük anlatıyı), hatta karakterleri ve sahneleri (büyük bir anlatı dışını) tüketmek değil bir bütün olarak otaku kültürünün veritabanını tüketmekle ilgilidir (Azuma, 2009: 53-54). Öte yandan türev eserlere benzer biçimde, yeni nesil dijital

oyunlarda verilen görevleri yerine getiren bir simulakr yaratma isteğinde olduğu gibi – postmodernitede- küçük anlatı arzusu da kaybolmuş değildir ve veritabanı tüketimiyle bir arada bulunur. Azuma'nın (2009: 84) deyişiyile otaku bireyler “bir eserin (küçük anlatı) derin duygusal deneyimini bir dünya görüşüne (bir büyük anlatı) bağlamadan yaşama tekniğini öğrenirler”.

Moe, aynı zamanda anime, manga ve video oyunları karakterlerinin diğer sektörlere geçişiyle, sözgelimi figürlerinin üretimi ve pazarlanmasıyla da ilgilidir. Diğer bir deyişle, çalışmanın birinci bölümünde vurgulanan karakterin medya platformları ve ticari sektörler arası hareket eğilimi ve lisanslı ürünler pazarının genişliği tüketicilerin karaktere karşı moe hisleri taşıyıp taşımadığı ile ilişkilendirilebilir ve Azuma'ya göre (2009:48) bu tür malların üreticileri için bir projenin başarısı, işin kalitesinden ziyade yaratılan karakterin moe arzusu uyandırma becerisi tarafından belirlenir.

2.3.2. Fujoshi

Kadın yaoi hayranlarının gerçek birer otaku olduğunu söyleyen Kotani (2007: 224), ‘fujoshi’nin, bu kadınların otakunun olumsuz çağrışımları nedeniyle 2000’li yıllarda kendilerine aldıkları bir isim olduğunu ve ‘kadınsı’ (feminine / joshi) sözcüğü ile ‘ahlaksız’ (depraved / fuhai) sözcüğünü bir kelime oyunu ile birleştirerek “düşmüş / yoldan çıkmış kadın” gibi bir anlam elde edildiğini söylemektedir. Kavram genel olarak bütün otaku kadınları tanımlasa da, erkek eşcinselliğini konu edinen BL türündeki anlatıları üreten ve tüketen kadınlarda spesifize olmuştur (Daisuke ve Ishida, 2007: 207).

Çalışmanın birinci bölümünde aktarıldığı üzere, erkek eşcinselliğini konu edinen bu anlatılar ataerkil normların dışına çıkan eğilimleriyle, ilgili literatürde çoğunlukla yıkıcı ve protest nitelikler atfedilerek ele alınırlar. Galbraith (2011: 215) ise bu eserlerle ilgili literatürde, Japonya’da kadınların ataerkilliğe karşı isyanı biçiminde geniş kapsamlı bir yorum eğilimi bulunduğunu ancak fujoshi hakkında yeterli bilginin olmadığını; bu nedenle de yaoi/BL hakkında, onun tüketicileri dışarıda bırakılarak çıkarımlar yapıldığını söylemektedir. Halbuki, Mark McLelland (2001) okurların siyasetle değil fanteziyle; gerçeklikle değil zevkle ilgilendiğini söylerken; ona göre kadınların üremeye sınırlı cinselliğine karşı erkek aşıkların birbirine denkliği, II.Dünya Savaşı sonrasında kadınların erkek formlarına yeni romantik idealler yansıtmasıyla sonuçlanmıştır. Öte yandan

Orbaugh (2010) da “akışkan bir tanımlayıcı olasılıklar setine” izin veren “güzel oğlan” androjisini vurgulanmaktadır (akt: Galbraith, 2011: 215). Galbraith’e (2011: 215) göre bu yüzden yaoi; heteroseksüel, eşcinsel ve transgender kadınların arzularına karşılık verebilirken giderek artan sayıda erkek (cinsel yöneliminde çeşitlilik gösteren) yaoi tüketmektedir. Ancak, erkek hayranlar ve eşcinsel kadın hayranlar, heteroseksüel kadınların baskın durumuna göre sayıca azlıkları nedeniyle sınırlı fujoshi araştırmalarında kapsam dışı bırakılmaktadır.

Kotani (2007: 223-224) ise yaoi kültürünü, erkek heteroseksist toplumu kadın arzu çizgileri boyunca yeniden okuyan ve yeniden inşa eden bir kültür olarak tanımlarken ona göre yaoi’nin oluşturduğu parodiler yalnızca anime ve manga eserlere dayanmayıp; film, müzik ve neredeyse tüm çağdaş medyayı kapsayacak biçimde genişlemiştir. Kinsella’ya (1998: 302) göre ise Jenksin’e referansla bu yalnız Japon kadınlarına özgü bir kültür olmayıp, özellikle ABD ve İngiltere’deki fanzin alt kültürünün bir görünümü ile benzerlik göstermektedir. Çalışmanın hayran kültürü genel terminolojisinin açıklandığı önceki bölümde de değinilen ‘slah kültürü’ ve ‘shipping’, bu kültürle yakından ilişkilidir. Ancak, Japonya açısından özgün bir durum, yine doujinshi kültürünün kendine özgü kurumsallığı ve yaoi’nin bugün ticarileşmiş bir türe dönüşmüş olması olabilir.

Slahs kültürün diğer görünümlerine karşı yaoi’de sıkça vurgulandığı gibi fujoshi kültürü bir kadın alt kültürü olarak ortaya çıkmıştır. Fujoshi için önemli bir başka vurgu ise, bu kadınların kurgusal ile gündelik cinsel yaşamlarının otakununkine benzer şekilde ayrı olduğudur. Erkek otakunun parodiye pornografik yaklaşımı gibi kadın yaoi hayranları da parodiyi homoerotik metinlere dönüştürmektedir (Saito, 2007: 229). Tıpkı otaku erkeklerin gerçek yaşamda pedofili olmadıkları gibi, yaoi yaratıcıları da kocaları ve çocukları olan heteroseksüel kadınlardır (Saito, 2007: 232) ve kendisi de bir yaoi üreticisi olan yazar Nakajima Azusa’ya atıfla, “queer fantezilerine rağmen heteronormatif yaşamlar” sürdürmektedirler (Galbraith, 2011: 212). Otakunun da fujoshinin de ilgi nesnelerini saf kurgu dünyası içinde var olur ve otakunun sento-bishojo’sunun³⁸ gerçek dünyada benzeri bulunmadığı gibi yaoi metinleri de gerçekte asla oluşamayacak ilişkileri göstermektedir:

³⁸ Japonca’da güzel savaşçı kız anlamına gelen sento-bishojo’yu Saito (2007: 226), İngilizce’ye “armored cutie” (zırhlı sevimli kız) olarak çevirmenin daha doğru olduğunu ifade eder ve bu imgenin Japonya’daki popüleritesinin özgün bir durum olduğunu söyler. Ona göre Batıdaki savaşçı, dövüşen kadın imgesinin daha çok Amazon kadınlarını çağrıştırmaya karşın sento-bishojo tatlılık, sevimlilik içermektedir.

“Her ikisi de kurgunun kendi başına yeterli bir kapalı gerçeklik olmasını gerektirir”. Öte yandan bu metinler günlük yaşamdan yabancılaşan cinsellikler sergilerken, bu yabancılaşmanın detayları arzu nesnelere yönünde farklılaşır ve bu farklılıklar esasında başından beri otaku kültürü içinde ayrı kadın ve erkek habitatlarının oluşmasına yol açmıştır (Saito, 2007: 231-232).

Galbraith'e göre (2011: 213) hayranlar yaoi'de dokunuşları, sözcükleri ve bakışları dolaylı bir sevgi ifadesi olarak yeniden yorumlar; erkek ilişkilerindeki örtük gerilimler peşinde koşarlar ve oyunbaz bir samimiyet hayal ederler. Galbraith bunu “sınırları aşılmış/aşırı samimiyet” (transgressive intimacy) olarak tanımlarken, diğer bir ifadeyle bu gündelik yaşamda gizlenen ve ondan ayrıştırılmış bir duygusal ve erotik potansiyeli ifade etmektedir. Galbraith'e (2011: 214) göre fujoshiler, metinlerde ve kendi aralarında aşırı samimiyeti ortaya çıkarmaya ve keşfetmeye adanmışlardır.

Saito'ya (2007: 230-232) göre erkek ve kadın otakunun cinselliğini ayırt etmek, kimi belirgin farklılıkları olan erkek ve kadın moe'yi ayırt etmek anlamına gelir: Birçok erkek otaku için, moe, bir karakterin sevimli bir figürü ya da içinde bulunduğu bir durum olarak tetikleyici bir işlev görür. Kadınlar içinse, genellikle kendilerinin kullanmadığı bir sözcük olsa da, moe, bir ilişkinin bir aşamasını temsil eden safha/faz (phase, “phase moe”) sözcüğü ile ifadesini bulabilir. Bu safha, kadın hayranlar için ince jestlere, bakışlara ve ifadelere ya da diyalog parçalarına dayanarak eşcinsel çekimin romantik aşamasına nasıl ve ne zaman girileceğine konsantre olur ki, bu esasen yaoi metinlerinin de evrensel temasını oluşturur. Yaoi metinlerde cinsel birleşme, duygusal bir doruğa işaret ederken; yükselen heyecan ve coşkunluk okuyucuya sunularak psikolojik etkileri hedeflemesi söz konusudur. Bu, yaoiyi cinsel aktivitenin ve cinsel tutkunun görsel temsiline odaklanan ve okuyucunun bu anlamda katılımını bekleyen otaku metinlerinden farklı kılar.

Galbraith (2011:211) bir fujoshi'nin şu cümlelerini aktarır: “Normal bir kızın moe'si yoktur, bu yüzden aşk onun moe'sidir. Bu hayatta tatmin edilebilir. Fujoshi asla tatmin edilemez çünkü moe aşktan tamamen ayrıdır. Bu bir fantezi”. Galbraith (2011:221), fujoshinin “hayallerindeki heteronormatif romantizm potansiyelini ortaya çıkaran ve ilerici yakınlık işaretlerini vurgulayan ‘çürümüş filtreleri’” bulunduğu bahseder ve bunun fujoshiye gündelik hayatlarından ayrı bir olanak sunduğunu söyler: Bir erkek arkadaşı ya da kocası olmasına rağmen bazen onları diğer erkeklerle ilişki içinde hayal eden fantezileri

bile vardır. Saito'ya (2007: 232) göre ise “bu kurgusal cinsel nesnelere” diğer bir deyişle fantezi, “gerçek için vekil değildir” ve kurgu alanının, fujoshi ile otakunun paylaştığı ortak bir noktayı gösteren “tamamen bağımsız bir arzu ekonomisi vardır”. Fujoshinin daha çok “oyun” ile karakterize olan bu tür davranışları Galbraith'e göre (2011) cinsel ve toplumsal cinsiyet azınlıklarının gerçek mücadelelerinden oldukça uzaktır. Bu yaklaşım shojo manga tüketiminin bazı feminist araştırmacılar tarafından ataerkil kadın-erkek ilişkilerinden kaçışa yol açtığı ve onun kurduğu ilişkiler düzeni ile mücadele etmeyi engellediğine ilişkin görüşlerle eleştirilmesiyle (Binark, 2016: 431) paralellik taşımaktadır.

Türkiye de hayran web siteleri, forumları ve bloglar incelendiğinde spesifik olarak yaoi türünde çeviri yapan fansub gruplarından ve bu türde spesifik olmuş içeriklerden bahsetmek mümkündür. Daha kapsamlı araştırmalarla derinleştirilmesi gerekse de, Türkiye'deki anime ve manga hayranları arasında fujoshi ilgilerin saptanması otaku ilgilerin belirlenmesinden daha kolay görünmektedir. Zira her hayran için otaku ilgilerine sahip olduğu söylenemezse de, yaoi forum ve bloglarında fujoshi kimliği sıklıkla açıkça belirtilmektedir.

Otaku ve fujoshi çalışmaları literatürde ağırlıklı olarak cinsellik ve ayrışan cinsel pratikler bakımından araştırılırken, ‘cinsiyet’in bizatihi kendisi genellikle bir problematik olarak karşılanmamaktadır. Yaoi ve genel olarak BL anlatılarına ilişkin çalışmalar bu formlarda protest bir motivasyon olduğunu ortaya koyarken, fujoshiye odaklanan araştırmalar onların bu metinlere yönelik ilgisini daha çok “arzu” ve “fantezi” tüketimi olarak ele almış; gündelik etkileşim içerisinde oyunsu bir nitelik gösterdiğine ilişkin analizlerde bulunmuşlardır. Buna karşın Japonya popüler kültürü içinde -BL anlatının içinden çıktığı- daha spesifik bir tür olarak shojo manga ve shojo anime ve ülkedeki genç kız kültürünü ifade etmesi bakımından daha genel bağlamda shojo kültürü; toplumsal yapıya ve cinsiyete karşı daha “yıkıcı” bir kategori olarak anılmakta ve tartışılmaktadır. Bu hayranlar ile onların hayran kimliğini üzerine inşa ettikleri kültürel ürünlerin her zaman örtüşen niyetlerle ve alımlamalarla gerçekleşmediğini göstermektedir. Bu çalışma açısından Türkiye'deki anime hayranı genç kızların kendi hayran kimliklerini nasıl kurdukları ve hayranlık duydukları animelerle nasıl bir ilişki içine girdikleri bu bağlam dikkate alınarak incelenmektedir.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ANİME HAYRANI GENÇ KIZLARIN HAYRAN KÜLTÜRÜ

3.1. Araştırmada İzlenen Yöntem ve Kullanılan Teknikler

Nitel bir araştırma olarak tasarlanan bu çalışma, araştırma konusu (anime hayranlığı zemininde oluşan/oluşturulan genç kız kültürünü shojo bağlamında incelemesi) bakımından ve gözlem ve katılımcı gözlem tekniklerinin veri toplamada yoğunluklu bir biçimde kullanılması açısından etnografik bir özellik taşımaktadır. Etnografik araştırmaların temel amacı “araştırmanın odaklandığı konu ne olursa olsun, davranışın kültürel ve simgesel yönlerini ve bağlamını anlamaktır” (Punch, 2011:153). Ağırlıklı olarak katılımcı gözlemin kullanıldığı bu araştırmalarda, kullanılan tekniklerden bağımsız olarak bulgular kültürel bir bakış açısıyla yorumlanır ve birbiriyle etkileşim içinde bulunan bir grup insanın bir kültür ortaya çıkaracağı rehber bir varsayım olarak kabul edilir (Patton, 2014: 81-84).

Etnografinin iletişim çalışmalarında kullanılmasında, aktüel izleyici çalışmalarına katkıları (Alyanak, 2014: 128-140) ve sosyal etkinlik hakkında zengin bir veri kaynağına dönüşen internetin sosyal bilimciler için verimli bir kaynak olma potansiyeline ilişkin tartışmalar etkili olmuştur (Hine, 2005). Etnografinin dijital kaynaklara uyarlanması sonucu ‘dijital etnografi’ ‘sanal etnografi’, ‘siber etnografi’, ‘netnografi’ gibi kavramsallaştırmalarla metodolojide yeni açılımlardan bahsetmek de mümkün hale gelmiştir.

Hine (2005:241), Wellman ve Haythornthwaite (2002)’a atıfla internetin gündelik yaşamda yerleşik olduğu fikrinin interneti kendi içinde bir sosyal ortam olarak ortaya koyan çalışmalara öncülük ettiğini söylemektedir. Etnografik yöntemin internete uygulanıp uygulanamayacağı gerisinde önemli tartışmaları bulundurmakla birlikte; bilhassa yüz yüze etkileşimin yokluğu ve saha çalışmasının nerede yapılacağı gibi sorular/sorunlar, Beaulieu’a göre (2004: 143) “ortaklaşa kullanılan iletişimin” anlamlı sosyal ilişkileri sürdürebilecek bir etkileşim biçimi olduğunu ve ‘siberuzam’ın (cyberspace) anlamlı sosyalliğini göz ardı etmektedir.

Bu çalışmada etnografik araştırma temelinde çevrimdışı (derinlemesine görüşme ve gözlem) ve çevrimiçi teknikler (derinlemesine görüşmeler, odak gruplar, katılımcı gözlem)

birlikte kullanılmakta; ancak araştırma, çalışma sahası olarak interneti merkezi almakta ve araştırmada çevrimdışı gözlem ve görüşmeler, çevrimiçinde edinilen bulgularla karşılaştırılmak üzere kullanılmaktadır. Bu yaklaşımın temel nedenlerini şöyle özetlemek mümkündür:

1. Anime hayranlığının küresel bir görünüm almasında diğer kültürel ürünlerin küresel dolaşımına benzer biçimde internetin rolü tartışma götürmeyecek kadar açıktır.
2. Türkiye’de animelerin dağıtımını da tüketimi de yoğunluklu olarak internet üzerinden gerçekleştirilmektedir. Bu yönüyle internet animelere erişimi sağlayan bilgi ve iletişim alanlarını içermektedir.
3. Bu alanlar ise, animelere erişimi mümkün kılmakla birlikte, yalnızca animeler ve izleyici yorumlarına ilişkin paylaşımları yayınlamaz; aynı zamanda yoğun bir etkileşim de içerir. Türkiye’de üniversite kulüpleri ve Türk-Japon Vakfı dışında bilenen sabit bir fiziksel mekâna sahip olmayan anime hayranları, özellikle araştırmanın odaklandığı kitle dikkate alındığında büyük oranda internette ‘ağ’laşmaktadır.
4. Dolayısıyla internet, anime hayranlığının ve çalışmada onunla ilişkisi içinde değerlendirilen otaku ve shojo kültürlerin ortak anlamlarının, ortak kodlarının ve ortak dilinin oluştuğu/oluşturulduğu mekandır. Sözlükte ya da akademik kaynaklarda karşılaşılmayan/bilinmeyen pek çok terimin, onun üreticisi olan hayran kültürü içinde tutarlı anlamlara tekabül ettiğine; bir duyguyu, tavrı, davranışı bazen de yaşam biçimini ifade eden durumlara ilişkin kavramların yine bu kültürün üyelerince tanımlanarak dolaşıma sokulduğuna hatta daha ileri gidilerek sözgelimi kavramsallaştırılan bir davranış biçiminin usullerinin tariflendiğine karşılaşmak olasıdır.

Bu noktada, çevrimiçi araştırmaların teknolojik araçlara ve internet erişimine sahip olmayanları dışarıda bıraktığı görüşünün, çevrimiçi araştırmaları problematize eden argümanların temel savı olduğunu (Merriam, 2013: 150) belirtmek gerekmektedir. Bu araştırma açısından bireylerin internet erişimine sahip olup olmama durumu, çalışmanın

Türkiye’deki anime hayranlığının halihazırda çevrimiçinde inşa edildiğine ilişkin yaklaşımı itibariyle kapsam dışıdır. Zira teknolojik gelişmelerin bir sonucu olarak küresel çapta hayran topluluklarının dönüşümü de çevrimiçi görüşmeleri hayran çalışmaları için uygun bir yöntem haline getirmektedir (Lee, 2011: 252).

Çalışma, amacı gereği araştırma sahasını internet olarak belirlemiştir ve çalışma neticesinde elde ettiği bulguları anime hayranlarından oluşan bir evrene genelleme gibi bir hedefi bulunmamaktadır. Araştırmanın odaklandığı alan, Türkiye’de anime hayranı genç kızların ürettiği/tükettiği kültürün spesifik bir görünümünü temel almaktadır. Etnografik perspektifte, araştırma yöntemlerinin yeri araştırma koşullarıyla müzakere edilerek belirlenir. Saha olarak ele alındığında internet de, etnografinin görünümünü ve tekniklerini değiştirse de, temel ilkeler aynı kalır ve buradaki metodolojik tartışmalar esasında etnografi açısından süregelen metodolojik geçerlilik tartışmalarını canlandırmaktadır (Hine, 2005: 245). Hine’a göre bu bağlamda internette yürütülecek etnografi çalışmaları aynı zamanda aracın katkılarını da değerlendirerek gerçekleştirilebilirse, alana önemli derece katkı sağlayacak bir fırsata çevrilebilecektir. Bu noktada Hine, bunu, söz konusu yöntemlerin yeniliğini varsayarak değil; araştırmacının bu yöntemlere ilişkin belirsizliği/kararsızlığını koruyan bir noktada konumlanarak yapabileceğinin altını çizmektedir (2005: 245). Bu nedenle çalışmada, bulguların değerlendirilmesinde bu perspektiften faydalanılmakta; araştırma, izlediği yöntemi katkıları ve dezavantajları açısından da değerlendirmektedir.

Araştırmanın ilk aşamada Türkiye’deki anime hayranı genç kızların hemcinsleriyle ‘ağ’laşmayı tercih ederken alışılmışın dışına çıkan bir genç kız kültürü de ürettiğine ilişkin gözlemi; bu hayranların Japonya’da bir alt kültür olarak ortaya çıkan shojo kültür ile ilişki içine girip girmediği ya da ne tür bir ilişki içine girdiği sorusunu gündeme getirmiştir. Bu noktada araştırma mekanı olarak internet coğrafi uzaklığı önemsiz hale getirirse de; Türkiye’deki anime hayranı genç kız kültürünün shojo’yu akla getiren görünümünde, hayranların temelde Japonya’daki shojo ile iletişim halinde olup olmadığından daha önemli bir etkenin, Türkiye’deki hayran genç kızlar ile Japonya’daki shojo’nun benzer/ortak kültürel tüketimi olabileceğini vurgulamak gerekmektedir. Dolayısıyla çalışmada, anime hayranı genç kızların animeleri kendi dünyalarında nasıl anlamlandırdığı ve nasıl alımladığı da bu bağlamda araştırmanın inceleme alanına girmiştir. Nitekim etnografik perspektif, izleyici çalışmalarına yeni bir perspektif katan Kültürel Çalışmalar

alanında da başvurulan bir yöntem olmuş; medya metinlerinin yoruma açıklığı ve izleyicinin aktifliği savı bu yöntemin kullanımına zemin oluşturmuştur (Alyanak, 2014:128).

Bu çalışmada, hayran kültürünü inceleme yönünde anime hayranlarının anime metinlerini nasıl alımladığına ilişkin analizde Kültürel Çalışmaların alımlama perspektifinden yararlanılmaktadır. Alımlama çalışması “tarihsel açıdan özgün olarak konumlanmış izleyicilerin filmlere ve diğer sanat eserlerine verdiği çeşitli tepki biçimlerinin yanı sıra bu tepkilerin nedenlerini” araştırırken; anlamın izleme bağlamında ve izleyiciye bağlı olarak değişebileceğini gösterir ve bu yaklaşım, izleyicileri anlamın edilgen alıcıları değil; onun oluşmasında etkin katılımcılar olarak görmektedir. Anlam ise “sadece metin odaklı değildir, metin ve bağlamın etkileşiminin bir sonucu” olarak görülmektedir (Lehman ve Luhr, 2010:173). Bu noktada Hall’ün geliştirdiği model alımlama analizinin temel yaklaşımını belirlemektedir. Bu modele göre iletişim süreci birbirinden ayrı işleyiş ve varoluş koşullarına sahip ama birbiriyle de bağlantı içinde olan ayırdedilebilir momentler içinde üretilir (üretim-dolaşım-dağıtım / tüketim-yeniden üretim). Bu devam edegelen pratikler içerisinde, esasında süreç; egemen olanın, baskınlıkların, karmaşık yapısı olarak özetlenebilir. Bu pratiklerin nesnesi ise anlam ve mesajlardır ancak; bu noktada bunların, bir söylemin kodları içinde oluşturulmuş özel gösterge-taşıyıcılar (sign-vehicle) olduklarının altı çizilmelidir. Üretim süreci “‘dil’in kuralları içindeki simgesel taşıyıcılar” şeklinde üretim-dolaşım momentinde ortaya çıkar; dolaşım momenti de burada kurulan söylemsel biçim içinde gerçekleşir. Buraya kadarki süreç, kendi anlamlarının ve pratiklerinin örgütlenmesine ve bileşimine ihtiyaç duyar. Ürünün ortaya çıkarılmasında, dolaşımında ve değişik izleyicilere ulaşımının sağlandığı dağıtım sürecinde her bir moment devrenin tümü için gerekliyken; hiçbir momentin kendinden sonraki momenti garanti edebilecek bir durumu yoktur. Burada devrenin tamamlanmasını ve etkili olabilmesini sağlayacak olan, söylemin tamamlanarak toplumsal pratiklere dönüştürülebilmesidir: Zira “‘anlam’ yoksa ‘tüketim’ de gerçekleşmeyecektir. Anlam pratik içinde ifadesini bulmamışsa, hiç etkisi olmayacaktır.” (Hall, 2005: 85-86).

Hall’e göre (2005: 86-87) iletişim sürecinde mesajın söylemsel biçimi (sadece içerik çözümlemesiyle ulaşılan sonuçlara indirgemeksizin) iletişimsel alışverişte ayrıcalıklı bir yere sahiptir ve ‘kodlama’ ve ‘kodaçıklama’ momentleri, “bir bütün olarak iletişimsel süreçten ‘görece özerk’ olsalar da, ‘belirlenmiş’ momentler” olarak kabul edilmelidir.

Onların belirlenmişliğinin altında mesajın ortaya çıkışı ve söylemin biçimsel kuralları etkilidir. Bu süreçte söylem, 'egemen' olanı ortaya çıkarır ve diğer bir moment olarak tüketim / izleyicinin alımlaması, üretim momenti ile aynı değilse de onunla ilintilidir. Zira üretim momentinin beklentisi doğrultusunda -anamlı bir söyleme uydurulması için, anlamlı şekilde kodaçımlanması yönünde- belirlenmiş bir momentte istenen bir alımlama söz konusudur.

Hayran kültürü söz konusunda olduğunda, hayranların kodaçımalarının yanı sıra - hayranların internet ile özellikle görünürlüğünü arttırdığı bugün- onların yeniden üretimlerinin de kodlayıcı-yapımcı üzerindeki etkisi ve baskısı bu süreçleri daha karmaşık hale getirmektedir. Bu nedenle araştırmada hayranların animeleri nasıl alımlamadığını ve alımlama esnasında hangi momentlerin baskın hale geldiğini gözlemlemek, yalnızca anime izleyicisi olarak değil, aynı zamanda kendi kültürlerinin yaratıcıları olarak da hayranlarda anlamın nasıl inşa edildiğini görmeye katkı sağlayacaktır. Araştırmada alımlama analizi, çevrimiçi nitel görüşme teknikleri kullanılarak gerçekleştirilmektedir.

3.1.1. Araştırma Teknikleri

Bir nitel araştırmada geleneksel olarak, mülakatlar (derinlemesine görüşmeler), gözlemler ve dokümanlar (kişisel günlüklerden fotoğraflara, klinik kayıtlarından mektuplara değin araştırmaya veri sağlayabilecek her türlü materyal) olmak üzere üç temel bilgi/veri toplama biçimi bulunmaktadır (Patton, 2014: 4).

Çevrimiçi odak grup, çevrimiçi ve çevrimdışı eşzamanlı ve eşzamanlı olmayan derinlemesine görüşmeler, doküman analizi, çevrimiçi ve çevrimdışı gözlem bu araştırmada başvurulan nitel araştırma tekniklerini oluşturmaktadır.

Çalışmada odak grupların tercih edilmesinin nedeni, geleneksel odak grup araştırmalarının motivasyonu ile aynı olmuştur: Veri toplama maliyetini düşürmesi, katılımcılar arası etkileşimin veri kalitesini arttırması, görüş farklılıkların hızlı bir biçimde gözlemlenebilmesi, sürecin görüşmeciler açısından keyifli geçmesi (Patton, 2014: 386) ve bilginin sosyal olarak yapılandırılmış doğasını daha iyi yansıtması (Goss ve Leinbach, 1996; Kamberelis ve Dimitraidis, 2013'den akt: Moore vd., 2015: 18).

Sosyal arařtırmacılar arasında çevrimiçi odak grupların kullanımını artarken; akademik tartışmalar çoğunlukla eş zamanlı olmayan (asenكرون) gruplar üzerine yoğunlaşmaktadır. Genel olarak tartışmalarda, fiziki olarak birbirinden uzak bireyleri ve grupları web tabanlı ortamlarda bir araya getirme potansiyeli; mülakata dayalı yöntemlerin maliyetli ve zor bir sürecini ifade eden transkripsiyondan kaçınmanın pratik avantajları; çevrimiçi sosyalliğe ve mahremiyet konusunda rahatlığa sahip kişiler açısından daha fazla katılımı sağlaması ve açıklamayı kolaylaştırması gibi avantajlardan bahsedilmektedir (akt: Moore vd, 2015: 19). Diğer yandan yöntem; yüz yüze iletişimi ortadan kaldırdığı için arařtırmanın gözlemine ve sözel olmayan verileri (katılımcının duygusal dışavurumları, mimik ve jestleri, ses tonu, davranışları ve giyim-kuşamı gibi çeşitli ipuçlarını) yorumlamasına imkan vermediği (akt: Brügger ve Willems, 2009:370), yalnızca internet kullanıcılarını kapsadığı, teknik zorluklar ve aksaklıklar içerebileceği, görsel iletişim ortadan kalktığı için moderatörün rolünün azaldığı, bilgi güvenliği açısından katılımcının bilgiyi üreten kişi olup olmadığının kontrol edilememesi (akt: Armentos vd., 2012:78) veya katılımcının gerçekte söylediği kişi olup olmadığına ilişkin güvensizlikler doğabileceği (Merriam, 2013: 151) gibi nedenlerle eleştirilmektedir.

Sözsüz iletişimin ortadan kalkması, yalnızca odak gruplarda değil çevrimiçi görüşmelerin tümü açısından sıkça tekrarlanan eleştirilerden biridir. Ancak yeni arařtırmalar, çeşitli iletişim modlarıyla zengileştirilmiş verilerin (metin, fotoğraf, şarkı, video klip, şiir, web bağlantıları ve emoji kullanımı gibi) toplanmasıyla (Lijadi ve Schalkwyk, 2015) daha farklı bir sözel olmayan iletişim ortamının oluştuğunu göstermektedir. Bu çalışma açısından oluşturulan grupta/gruplarda ve özel görüşmelerde sözsüz iletişime yönelik olarak elde edilen veriler de arařtırma nesnesi olarak görülmekte; katılımcıların sözel olmayan ifade biçimlerini nasıl kullandıkları ve anlamlandırdıkları arařtırmanın kendi bütünlüğü içinde incelenmektedir.

Çalışma sürecinde çevrimiçi odak grup ve derinlemesine görüşmelerde, bu tekniklerin geleneksel uygulamasında ortaya çıkan bazı dezavantajlı durumların ortadan kalkabileceği gözlemlenmiştir. Ancak oluşan diğer dezavantajlı durumlar da kaydedilmiş, bu sorunlar spontane çözümlerle aşmaya çalışırken; arařtırma tekniğine ilişkin gözlem olarak kaydedilmiştir. Bununla birlikte veri toplama ve analiz sürecinde yaşanan kolaylıklar ve güçlükler de ayrıca kaydedilerek; “Arařtırma Bulguları ve Analiz” bölümde arařtırmanın yöntemine ilişkin bir değerlendirmeye de yer verilmiştir. Ancak arařtırma tekniklerinin

açıklandığı bu bölümde, araştırma başlangıcında öngörülebilir olan dezavantajlı durumların nasıl aşıldığının açıklanması anlamlı olacaktır:

i. Çevrimiçi odak grup ve derinlemesine görüşmelerin gerçekleştirileceği kişilere ulaşılması ve örneklemin oluşturulması aşamasında, katılımcı demografik bilgilerinin doğrulanmasının nasıl sağlanacağı öngörülebilir ilk zorluk olmuş; bu nedenle örneklemede kartopu örneklem modeli seçilmiş; böylece anime hayranlığı ortak noktaları olan ve yaşları 13 ile 15 arasında değişen kız çocuklarına birbirlerinin referanslarıyla ulaşılmıştır.

Kartopu örnekleme bir araştırma katılımcısının bir diğerini tavsiyesi ve onun da bir başkasını tavsiye etmesi ile genişleyen örnekleme ifade eden bir tekniktir ve hassas konularda (cinsiyet ve kimlik yada suç gibi) ulaşılması zor veya gizlenen popülasyonlara, marjinal gruplara, damgalanmış durumlara (AIDS hastaları, suçlular, uyuşturucu kullananlar) ulaşmada yaşanan zorluklar açısından kullanışlı bir modeldir (Atkinson ve Flint, 2001). Bu çalışmada kartopu örnekleme modelinin kullanılması, örnekleme araştırma açısından önemli iki demografik değişkende (cinsiyet ve yaş) sabitlemeyi kolaylaştırmış ve katılımcıların demografik özelliklerine yönelik güvenilirlikle ilgili sorunların ortadan kaldırılmasına yardımcı olmuştur. Öte yandan çevrimdışı görüşme, görüntülü sohbet ve telefon görüşmeleri de bu yönde demografik değişkenlerde güvenilirliği sağlamak için gerçekleştirilen uygulamalar olmuştur.

ii. Araştırma öncesinde bilhassa eşzamanlı görüşmelerin hangi program/uygulama ile gerçekleştirileceği önemli bir soru olarak gündeme gelmiş; veri toplamada kullanılan uygulamaya katılımcılarla yapılan ön görüşmeler neticesinde karar verilmiştir. WhatsApp, katılımcıların tümünün mobil telefonlarında (ve bazılarının bilgisayarında web sürümü olarak) yüklü bir uygulama olduğu ve katılımcıların tümü uygulamayı aktif olarak kullandığını belirttiği için görüşmeler bu uygulama üzerinde gerçekleştirilmiştir. Ancak WhatsApp araştırmada yalnızca görüşme tekniğinin uygulandığı bir teknolojik imkan olarak değil, katılımcıların yapay bir hayran topluluğu olarak kurulan “Araştırma Grubu”nu (ana grup) - diğer WhatsApp grupları gibi gündelik sohbet için kullanarak günlük yaşamlarının bir parçası haline getirmesiyle aynı zamanda bir gözlem alanı olarak da işlev görmüştür.

Bu çalışmada çevrimiçi ortamda gerçekleşen eşzamanlı odak grup konuşmaları, eşzamanlı özel görüşmeler ile eş zamanlı olmayan grup konuşmaları ve özel görüşmeler olmak üzere 14 kişiyle yaklaşık 5 ay boyunca özel veya grup içi çeşitli ortamlarda mülakatlar yapılmıştır. Görüşmeler 07.12.2018-03.05.2019 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın çevrimiçi görüşme ve gözlem süreci şu şekilde özetlenebilir:

1. Kartopu örnekleme yöntemi ile oluşturulan grup içindeki katılımcıların çevrimiçi veya çevrimdışı yaşamlarındaki sosyal gruplarının kesişmesi, bazılarının birbirini tanımaları ya da araştırma sürecinde tanışmaları söz konusu olmuştur. Araştırmanın ilk aşamasında katılımcılar ve velileri çalışma alanı, süreci ve kendi durumlarına ilişkin gizlilik ilkeleri konusunda ve dilediklerinde araştırmadan ayrılacakları konusunda bilgilendirilmiş; katılımcı velilerinden onay alınmıştır. Bu aşamada örnekleme katılımcılardan oluşan bir WhatsApp grubu (ana grup) kurulmuştur. Katılımcılardan ikisi çok sayıda WhatsApp grupları olduğu gerekçesiyle ana gruba dahil olmak istememiş, görüşmeleri özelden birebir yapmayı talep etmiştir. Bu katılımcılar araştırma süresince erişilebilir olmuş, katılımcılarla yalnızca derinlemesine görüşmeler değil aynı zamanda eşzamanlı olmayan yazışmalar da gerçekleştirilmiştir. Bir katılımcı ise, hazırlandığı liselere giriş sınavı nedeniyle, geçici olarak telefon kullanımı sınırlandırıldığı için yalnızca odak gruplara ve derinlemesine görüşmelere katılabileceğini söylemiştir. Dolayısıyla spontane sohbetlerde yer almayan katılımcıyla bir odak grup, bir derinlemesine görüşme gerçekleştirilmiştir. Katılımcılardan ikisi yaklaşan sınav haftası nedeniyle araştırmadan ayrılmak istemiştir. Bu esnada araştırmaya katılan iki yeni katılımcıyla ana grubun katılımcı sayısı dokuz olarak, araştırma süresince korunmuştur. Araştırmada on katılımcı araştırma sürecinin başından sonuna kadar araştırmada yer almış, iki katılımcı sürecin ortasında ayrılırken, diğer iki katılımcı ayrılan kişilerin ardından araştırmaya dahil olmuş, dolayısıyla görüşme ve gözlemler toplamda on dört katılımcıyla gerçekleştirilmiştir.

2. Katılımcıların araştırma gündemi dışında da serbest sohbetine izin verilen ana gruptan, 3-4 kişilik gruplarla geçici WhatsApp grupları kurulmuş ve araştırma konusuna ilişkin çeşitli gündemlerle odak grup görüşmeleri yapılmıştır. Bu geçici gruplarda konuşmalar eşzamanlı bir şekilde gerçekleşmiş; katılımcılardan zamanı uygun olanlar bu gruplara katılmıştır. Uygun olmayanların daha sonra gerçekleşen

yeni oturumlara (geçici gruplara) katılımıyla, her katılımcının en az bir kez odak grupta yer alması sağlanmıştır.

Bu grupların daha az sayıda katılımcıyla, araştırma akışında özel gündemlerle toplanmasının sebebi, gündem edinilen konunun odağını kaybetmeden verimli görüşmelerin yapılabilmesi olmuştur. Zira geleneksel yüz yüze araştırmalarda odak gruplar için önerilen katılımcı sayısının 6-10 olmasına (Merriam, 2013: 92) karşın; çevrimiçi araştırmalarda odak grupların 3-5 katılımcı sayısı ile oluşturulması önerilmektedir (Groenland, 2002 ve Scholl vd, 2002'den akt: Brügger ve Willems, 2009:371).

3. Ana grupta spontane katılımlarla ortaya çıkan sohbet ve tartışmalar, katılımcı gözlem yoluyla izlenmiştir. Araştırmacı, grup sohbetlerinde moderatörlük pozisyonunu, grup dinamiğini izleyerek zaman zaman gözlemciye çevirmiş; katılımcıların kendi aralarında tartışmasına izin vermiştir. Kimi zaman da, katılımcı gözlem yoluyla araştırma dışı sohbetlere katılmıştır. Doğrudan araştırma ile ilgisi bulunmayan bu sohbetler grup etkileşiminin nasıl gerçekleştiği, anlam üretme ve inşa sürecinin nasıl çalıştığı, katılımcıların kendilerini diğerlerine nasıl sunduğu gibi formal ortamlarda gözlemlenmenin zor olduğu birçok konuda araştırmaya veri sağlamıştır. Dolayısıyla ana grubun araştırma için iki temel işlevi olmuştur:

i. Araştırmacı ile katılımcılar arasındaki haberleşmeyi sağlayarak geçici grupların oluşturulabilmesi ve derinlemesine görüşmeleri ayarlamak için planlayıcı işlevi sağlamıştır.

ii. Ortak ilgileri olan üyelerin bir araya getirildiği bir grup olarak; anime hayranlığı ve shojo kültür konusunda grup etkileşiminin nasıl oluştuğunu, ortak dilin ve sembollerin nasıl çalıştığını ve anlam üretiminde kolektivitinin katkısını gözlemek için bir ortam işlevi görmüştür. Benzer şekilde bu ortam, bireysel kimliklerin nasıl ifade edildiğini de gözleme fırsatı sağlamıştır.

4. Görüşmeler yoluyla elde edilen ana grup konuşmaları ve odak gruplar dışındaki diğer veri toplama şekli çevrimiçi derinlemesine görüşmeler olmuştur. Araştırmanın son sürecinde katılımcıların on ikisi ile derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

5. Görüşme türündeki üçüncü veri toplama biçimi, eş zamanlı olmayan soru-cevap olmuştur. Katılımcılara uygun olduklarında özel mesaj ya da e-mail ile yanıtlamalarının istendiği sorular yönetilmiş, katılımcılar uygun zamanlarında bu soruların yanıtlarını araştırmacıya göndermişlerdir. Eşzamanlı olmayan bu görüşmelerin iki amacı olmuştur: Birincisi, bu sorular çoğunlukla eşzamanlı görüşmede zaman kaybına neden olmaması için ertelenen; görüşmelerin dinamiğini ya da grup etkileşimini etkilemeyecek, katılımcıların belli konulardaki bilgilerini ölçmeye dönük sorular olmuştur. İkincisi ise, araştırmanın kimlik kurmakla ilgili akışını belirleyen verilerin elde edildiği, nispeten çok daha özel yanıtları içerimleyen ve katılımcıların zaman baskısı olmadan rahatça kendini ifade etmesinin istendiği sorular olarak ortaya çıkmıştır. Bu veriler, geleneksel nitel araştırmalarda doküman incelenmesi olarak kategorize edilmektedir. Ancak araştırmada soru-cevap dışında daha farklı dokümanlar da kullanılmıştır.

6. Katılımcılar zaman zaman kendi yazdıkları metinleri, ürettikleri ya da beğendikleri fanart ve fanfic (fan fiction/hayran kurgu) ürünleri, sevdikleri anime ve mangalardan sahnelere ilişkin video, gif ya da fotoğrafları, şarkı sözleri veya klipler gibi onları ifade ettiklerini düşündükleri metinleri göndererek de araştırmaya katkıda bulunmuşlardır.

Araştırmada ayrıca 6 katılımcıyla yüz yüze görüşmeler gerçekleştirilmiş, çevrimdışı ortamdaki edinilen veriler ve gözlemler, çevrimiçindeki bulgularla kıyaslanmak üzere kullanılmıştır. Araştırmada bu noktada, çevrimiçi ortamın önceliği korunmakta; çevrimdışı veriler çevrimiçi bulguların geçerliğini gösterdiği ya da problematize ettiği ölçüde kullanılmaktadır.

3.2. Araştırma Bulguları ve Analiz

Araştırma bulguları özetle; animelerle ilgili genel düşünceler, ekran deneyimini gösteren alımlama analizi, ekran dışı deneyimler olarak hayran kültürü ve shojo kültür ile katılımcıların Japonya'ya ve kendi kültürel kimliklerine ilişkin görüşleri olmak üzere üç kategoride değerlendirilmektedir. Bununla birlikte bu bölüme dördüncü bir kategori açılmış; bu kısımda araştırmada kullanılan yöntemle ilişkin değerlendirmeler yer almıştır.

Katılımcıların büyük bir kısmının kendileri için aldıkları ve çevrimiçi-çevrimdışı arkadaş ortamlarında sıklıkla kullandıkları Japonca bir ismi bulunmaktadır. Analizde buradan esinlenilerek, katılımcılara sayısal kodlar vermektense katılımcılar için örnekleme kimsenin taşımadığı Japonca isimlerden rastgele rumuzlar oluşturulmuştur. Alıntılanan görüşlerin sonunda parantez içerisinde yer alan Japonca adlar, katılımcılara araştırmacının verdiği rumuzları ifade etmektedir. Bunun yanı sıra, derinlemesine görüşmelerden alıntılanan tüm ifadelerde; ana grupta yer alan katılımcılar arasında da kişisel mahremiyeti korumak amacıyla rumuzlar yerine yalnızca kodlar kullanılmıştır. Bunlar shojo kültürle ilişkili olarak katılımcılara yöneltilen kişisel sorulara verilen yanıtlardır. Bunun yanı sıra analizin söz konusu bölümünde rumuzlarıyla verilen nispeten kişisel/özel yanıtlar da yer almaktadır ancak bu yanıtlar katılımcıların grup ortamlarında beyan ettiği görüşleri ifade ettiğinden kod taşımamaktadır.

Araştırma bulguları değerlendirilirken, alıntılanan görüşler katılımcı grubun genel görüşlerini ya da grup içinde onunla aynı fikirde olan diğer katılımcıları göstermesi açısından bir örnek ya da katılımcı grubun genel eğiliminden ayrılan yönüyle bir istisna olarak öne çıkarılmıştır. Bu noktada, katılımcı görüşlerinin alıntılanmasında içerik ve biçim açısından önemli bulunan noktalar şöyle sıralanabilir:

i. Katılımcılar mesajlarda kimi zaman vurguyu arttırmak için kalın punto ya da büyük harfler (bilhassa randomlarda³⁹, yüksek sesle gülmeyi ifade ettiği için) kullanmışlardır. Bazı katılımcılar ise yazım ve imla kurallarının kendi duygularını ifade etmede güçlü etkileri olduğunun farkında olarak tırnak işareti, parantez, üç nokta, birbirini izleyen ünlemleri vb. sıkça kullanmaktadır. Bu ifadeler ve katılımcıların vurguları aynen korunmuştur. Yazım ve imlaya dikkat etmeyen katılımcı ifadelerinde ise, anlamayı zorlaştırdığı için temel imla (büyük harfle başlama, cümle sonu nokta, özel isim yazımı vb) ve yazım yanlışları büyük oranda düzeltilmiş, diğer ifadeler olduğu gibi korunmuştur. Bununla birlikte tüm katılımcılarda gözlemlenebilen, bilinçli kelime deformasyonları ya da yapısı değiştirilen cümle biçimleri de olduğu gibi alınmıştır.

³⁹ Bir çeşit gülme efekti olarak kullanılan random, klavyeye rastgele basılarak oluşturulur. Büyük harfler kullanıldığında bu, abartılı bir yüksek sesle gülme anlamı taşır.

ii. Katılımcılar zaman zaman cevaplarını bir paragraf halinde vermeyi zaman zamansa cümle cümle ya da vurgulamak istedikleri kelimeleri ayırarak, satır satır yanıtlamayı tercih etmişlerdir. Alıntılarda çevrimiçi ortamda üretilen iletişim biçimi bağlamında anlamlı bir eylem/bir veri haline gelen bu tavırları korumak ve analize yansıtılabilmek amacıyla katılımcı yanıtları olduğu gibi alınmaya çalışılsa da; bazı durumlarda bu veriler paragraflaştırılmış ve “ / ” kullanılarak katılımcının verdiği yanıtların satırlara ayrıldığı ifade edilmiştir.

iii. Alıntılar bazen diyalog kesiti olarak yer almıştır. Bu durumda, uzun kesitlerde diyalogda akışını bozmayacak katılımcı mesajları çıkarılarak, diyalog kısaltılmaya çalışılmıştır.

iv. Diyalogların aktarımında karşılaşılan bir zorluk, uygulamanın sunduğu sohbet akışında geride kalan mesajları işaretleyerek yanıt verme olanağının katılımcılar tarafından sıklıkla kullanılması sonucunda, diyalogun lineer bir sohbet akışındansa zigzaglar çizen bir görünüm alması olmuştur. Katılımcılar yanıtladıkları mesajı otomatik olarak alıntılatabildikleri için, sözel ifadelerinde kimi/neyi yanıtladıklarına herhangi bir göndermede bulunmamaktadırlar. Bu durumda alıntılanan kesitlerde, bazen diyalog akışı bozulmayacak şekilde katılımcı yanıtlarının sırası değiştirilmiş; bunun mümkün olmadığı bazı zamanlarda da yanıtların sonunda parantezle ifade edilen “ xxx’i yanıtlıyor: “.....” ” şeklinde açıklamalar kullanılmıştır. Bu türden ifadeler, katılımcının diyalog kesitinde kendinden öncekini değil daha önce geçmiş bir mesajı yanıtladığını göstermektedir. Alıntı başlarında yer alan parantezler ise, katılımcının alıntılanan ifadesinde yer almayan ancak, katılımcının görüşü kesit olarak alıntılандığı için gerek duyulmuş açıklamalar olarak alıntıda yer almıştır.

v. Katılımcıların diledikleri mesajları işaretleyip ona yanıt verebilmesi, aktarımda ve alıntılama zorluk oluşturmasının yanı sıra bazı avantajlar da sağlamıştır. Katılımcılar okudukları mesajları işaretleyerek, “buna katılıyorum”, “aynen” vs. veya +1 yazarak, o görüşe katıldıklarını kolayca ifade etmiş; böylece alıntılanan görüşlerin seçilmesinde genel eğilimi yansıtan ifadeler daha kolay tespit edilebilir olmuştur.

vi. Katılımcıların alıntılanan görüşlerinde önemli bir başka nokta da, emojilerdir. Alıntılanan görüşlerde yer verilen emojiler analize yansımış ise de, bu noktada

katılımcıların uygulamanın sunduğu kalıp emojileri seyrek kullandıkları; daha sıklıkla klavye emojilerini ve randomları tercih ettikleri vurgulanmalıdır.

vii. Katılımcılar çoğu zaman görüşlerinde animelere, mangalara ya da anime ve manga karakterlerine atıfta bulunmuşlardır. Alıntılanan görüşlerde yer alan göndermeler gerekli görüldüğü yerlerde, ifadeyi güçlendirmek için dipnotla verilmeye çalışılmıştır.

viii. Son olarak alıntılanan görüşler, işlenen konuda ya da analiz metninde anılan sorulardan farklı bağlamlarda alıntılanmış ise, parantez içinde hangi bağlamdan alıntılandığı verilmiştir. Açıklama bulunmayan alıntılanmış görüşler, analiz metnindeki bağlamla aynı bağlam içindeki tartışmadan alınmıştır.

3.2.1. Animelerle İlgili Genel Düşünceler: Fantezi, Güçlü Karakter Tasarımı ve Sınırların/Sınırlılıkların Ortadan Kalkması

Araştırma katılımcıları, animelerin genel özellikleriyle ilgili konuşurken çoğunlukla onu kitaplar ve diğer dizi ve filmlerle kıyaslayarak düşünmüşler; animeleri diğer kurgusal yapımlardan ayıran özelliklerine vurgu yapmışlardır:

“Film izlemek yerine anime izliyorum ve hani çizgi filmlerden filmlerden daha eğlendiriyor beni. Her türlü anime var korku komedi romantik aksiyon ve gerçek dışı şeyler oldukları için daha çok hoşuma gidiyor...Farklı tarzları dilleri olsun animelerin çizim tarzı olsun (büyük gözler mükemmel fizik vb.) İnsanlara değişik geliyor ve bağlanıyorsun” (Hideo)

“Çizim tarzlarını seviyorum / Ayrıca tepkiler doğa üstü, güçler vb. olaylar animelerde daha doğal duruyor normal bir diziye kıyasla / Bu yüzden bana izlemesi çok zevkli geliyor” (Miyoko)

“ Hayal gücü çok düşünülmüş / Kitaplarda böyledir zaten / Animeler başta kitap şeklinde çıkıyor yani çizgi roman önce karaktere bağlanmanı sağlıyor sonra da karakterin yaşadığı şeyleri sanki kendin yaşıyormuşsun gibi hissettiren bir özelliği var her dizi yapamaz bunu veya film / müzikleri de baya etkiliyor” (Reika)

Katılımcıların animelere yönelik kendi bakış açıları ve deneyimleri ile ilgili paylaşımları ise, animelerin onların –düşündükleri/inandıkları şekliyle- yaşamlarına sağladığı katkılara odaklanmıştır. Öte yandan, katılımcıların görüşleri, animelerin onlara sunduğu alternatif dünyalara dair de ipuçları verirken; anime izlemenin basit bir seyretme edimi olmasının ötesinde yaşamlarına doğrudan ya da dolaylı olarak etkilerde bulunan bir fenomen biçimini aldığı gözlemlenmektedir. Bu noktada, katılımcıların anime izlemeye ilişkin özel deneyimlerinin örnekler artırılarak verilmesi hayranların dünyasında animelerin etkisinin ne derece güçlü olduğunu açıklayacak veriler sağlayacaktır:

“Beni en çok etkileyen animeler Fullmetal Alchemist ve Death Note du / Özellikle animeler izleyicilerine arkadaşlık dostluk fedakarlık kardeşlik iyilik ve kötülük gibi unsurları öğretir. Elimizdekilerin kıymetini bilmeyi ailenin ne kadar kıymetli olduğunu / Bu tarz şeyleri özellikle Fullmetal Alchemist ten öğrendim ben / Silent Voice dan insanları sahip oldukları kusurlara göre yargılamamak gerektiğini / Death Note da adaleti gözü dönmüş bir insanın kendi çıkarları uğruna sağlayamayacağını / Attack on Titan da insanların yaşamak için duvarlar arasında dış dünyayı bilmeden verdikleri mücadeleyi öğrendim ben / Ve daha birçok şey / Eğer iyi animelere denk gelinirse / İnsana gerçekten çok şey katar....” (Setsu, animelerle ilgili genel görüşler)

“Benim için hayatımın en önemli parçası / Berbat okul günlerimden sonra bana kucak açan ve gerektiğinde / arkadaşım, ilacım, sevgilim, ailem / Her şeyim olabilen bir şey anime / Ben oyum, o da ben / Onunla bütünleştim / Kendimi tanıdığım ve asla vazgeçmem dediğim şeydir anime” (Tomoe, animelerle ilgili genel görüşler)

“Benim en sevdiğim anime Fairy Tail ve benim bir nevi hayatımı kurtardı. Şöyle ki LGS’ye çalışırken çok zorlandım. Her gün hıçkırma hıçkırma tuvalete kapanıp ağlıyordum, stresten ellerim yara olmuştu. 15 tatildi 4 ay var sınava. Yoko (başka bir katılımcı) bana bu animeyi önerdi. Ben de 15 tatilde izledim ve bende bir farkındalık uyandırdı. Ben yalnız olmadığımı hatırladım, tüm arkadaşlarım da yanımdaydı ve öğretmenlerim. Bunun bilincinde olarak daha azimli bir şekilde tutundum ve eğer o anime olmasaydı pes ederdim. Bana ne olursa olsun pes etmemeyi öğretti ve bana yanımdaki insanları hatırlattı.” (Irei, en sevdiği anime hakkında)

“Benim en sevdiğim anime diye bir şey yok çünkü hepsini farklı konular hakkında seviyorum mesela Fairy Tail’ i arkadaşlıkları için Shigatsu wa kimi no uso’yu hayatın gerçeklerini anlattığı için Naruto’yu insanlarla konuşarak da bir şeyler çözülebileceğini gösterdiği için. Daha bir çok animeyi de bunlar gibi bir çok farklı nedenden dolayı seviyorum” (Yoko, en sevdiği anime hakkında)

“Animenin bana ne kattığını sorarsanız, ilk başta mükemmel insanlar kattı. İdollerimle birlikte animeler şu anki kişiliğimin oluşmasında rol oynadı. Oradaki karakterlerle gerçekten sevmeyi öğrendim, ilgi alanlarım oluştu, dile yeteneğim olduğunu o zamanlar anladım mesela. Zira animeler olmasaydı şu an dillere ve dahasına ilğim olmayacaktı. Düşünme yetisi kazandırdı zira çeviriler geç geliyor ve sonraki bölümle ilgili tahmin yapmam gerekiyor. Edebi kişiliğimi ortaya çıkardı diyebilirim ayrıca sanırım, zira önceden doğru düzgün konuşmayı bile beceremezdim..:”)” (Yama, animelerle ilgili genel görüşler)

Katılımcıların kendi tercihleri olan anime türleri hakkındaki görüşleri çeşitlilik göstermişse de, genel olarak katılımcı görüşleri; animeleri diğer medyalarından ayıran en önemli özelliğın, araştırmanın kuramsal kısmında da aktarıldığı gibi sınırsız konu çeşitliliği ve sahip olduğu fantastik öğeler olduğunu göstermektedir. Aşağıdaki diyalog kesiti bir odak gruptan, “sizce animeleri bu kadar ilgi çekici yapan nedir?” sorusuna verilen yanıtlardan alıntılanmıştır:

Yuzuki: Ehhh gerçek dünyada olmayacak olaylar olduğu yada olabilecek olaylar bile kendi tarzına göre anlatıldığı için?

Suzuki : Çizim ve animasyon stilleri bir kere baya ilgimi çekiyor. Neden bilmiyorum ama hoşuma gidiyor. Ayrıca konuları gerçek dünyada olabilecek her şeyden daha ilgi çekici bence ./

Chiya: Onları ilgi çekici yapan da bu gerçek dışılık bence. Dünyanın monotonluğundan bıkmakta olan bizlere yeni bir atmosfer sunuyorlar. Bu yüzden seviyorum ben...

Kamin: Sanırım önce aklıma izlediğim animeler geliyor. Yani pek kötü duygular değil:3 ama anime dünyası çok geniş çok seveceklerim yanında nefret edeceklerim de vardır. Türüne ve konusuna göre değişiyor bakış açım. Gerçek hayatla karıştırılmayacak kadar ama güzel ama garip bir ortam:)

Esasında animelerin fantastik dünyasının izleyicilerine sağladığı en önemli imkan, onları hayal gücünü ve yaratıcılığını harekete geçirme noktasında teşvik ediyor olması gibi görünmektedir. Hayranların dünyasında anime izlemekten daha fazla mesai harcanan “iş”,

animeler üzerine sohbet etmek ama bilhassa shipping dedikleri hikayeler üretmek, RP yapmak, Azuma'nın (2009) kavramlarıyla "türev eserler" üretmek ve onları paylaşmak gibi etkinliklerden oluşmaktadır. Ancak bu kısma geçmeden önce animelerin katılımcılara araladığı fantastik yaşamın kapılarının onlar için ne ifade ettiğine ve animelerin ne tür özgün niteliklerinin bu kapıları kolayca araladığına bakmak; hayran kültürünün bileşenlerini oluşturan bu etkinliklerin de daha iyi anlaşılmasına katkı sağlayacaktır.

Animeler, konu çeşitliliği veya anlatım stillerindeki fantastik öğeler yoluyla gerçekçiliği değil ama 'gerçeklik duygusunu' arttırmaktadır; -ki bu önerme her ne kadar paradoksal görünse de-; bu yapımlar güçlü karakter tasarımlarıyla, hayranlarının gündelik yaşamına zorluk çekmeden girmekte; iyi-kötü arasındaki ayrımı, ırk ve cinsiyet gibi sınır ya da sınırlılıkları ortadan kaldıran genel tarzlarıyla onlara her ihtimalin mümkün ve geçerli olabileceği bir yaşamın kapılarını aralamakta ve izleyiciye yer açmak, onu da evrene katmak için yer verdiği kasıtlı boşluklarla onlara eşsiz bir deneyim ve benzersiz bir oyun alanı sunmaktadır. Öncelikle katılımcı görüşlerinin bir sonucu olarak ortaya çıkan bu önermenin durumuna bakmak; diğer bir deyişle animelerin kendine özgü yapısına ilişkin katılımcı görüşlerinden örneklere başvurmak, hayran kültüründe olan bitenleri anlamak için de kullanışlı bir çerçeve sağlayacaktır.

Animelerdeki aşırılıklar ve anlatı yapısındaki farklılıklar hakkında konuşulduğunda, katılımcılar genellikle izledikleri animelerin onlarda bıraktığı etkiye vurgu yaparak; kendileri için önemli olanın gerçekçilik olmadığına; onlara hayata dair ne anlattığına, onlarda nasıl etkiler bıraktığına ya da ne tür duygular yaşadıklarına yoğunlaşarak yanıt vermişlerdir:

"Başka bir dünya benim için. Gerçek dünyadan kopup üzerinde hayal kurulabilecek çok mükemmel bir yer*-* başka bir deyişle yeni bir dünya diyebiliriz .-." (Chiya)

"Animelerin gerçek dışı hikayelerinin altında aslında hep bir mesaj yatar. O animede verilmek istenen mesajı anlayabilirsen animeyle istemsiz bir bağ kurmuş olursun bence.....İzlerken kendimi fazla kaptırırsam orada yaşanan her şey bende farklı etkiler bırakıyor" (Kamin)

"Eğer kurgudan ötürü sevdiğim karaktere bir şey olursa ağlarım bile" (Haruko)

"Fmada⁴⁰ da etkisinden çıkamadım hala devam ediyor / Bir şarkısını açsam içimde bir şeyler oluyor sanki ben o anları yaşamışım ve bitmiş gibi / Ağladığım çok olmuştur" (Reika)

⁴⁰ Fullmetal Alchemist anime dizisinin adını kısaltıyor. 51 bölümden oluşan seri fantastik, aksiyon, drama etiketlerini alıyor.

“Mesela ben Yuri on Ice finalinde hüngür hüngür ağladım / 2.sezonu için yalvardım / Bir süre animeden uzak kalmıştım üzüntüden” (Tomoe)

Katılımcılar animelerde anlatılanların gerçek yaşamda olabilirliğiyle ilgilenmediklerini çeşitli biçimlerde ve sıkça belirtmişlerdir. Bununla birlikte daha çok yaşadıkları duygusal yoğunluğun gerçekliğine odaklanıyor gibi görünmektedirler. Aşağıda bir katılımcının en sevdiği animeye ilişkin görüşü ve grup konuşmasından bir kesit alıntılanmıştır. Bu görüşler, kurgudaki fantastik durumların gerçeklikle ilişkiye dair bir sorgulama başlatmadığını, kendi duygusal deneyimlerinin gerçekliğini sorunsallaştırmadığına ilişkin genel düşünceyi özetlemektedir:

I.

“Önce neden Kekkaï Sensen'i sevdiğimi söylemek istiyorum. Tokyo Ghoul, Attack on Titan, Anohana, Orange gibi belirli bir olay akışı yok. Daha çok farklı bölümlere aynı karakterlerin başından geçen farklı olaylar gibi. Ve ben de bunu seviyorum. Basitliğini seviyorum. Bazı animeler gibi bir olayı, ilişkiyi zorlamıyor. Çok doğal geliyor... Tabi eğer New York'un uzaylılar tarafından işgal edilmesini doğal olarak sayıyorsanız.” (Suzuki)

II.

Irei: Etkisinden bir süre çıkamama oluyor ve onların hissettiği her şeyi 20 dk içinde ben onlardan daha çok yaşıyorum :D

Suzuki: Bence bir çok şey gibi anime izlerken o dünyaya giriyorum. Yani karakterlerin utanmadığı şeylere ben utanıyorum o derece fshajsjsqwoahsy

Ya bir karaktere salakça bir şey söyler ya da aşırı ego sergilerler ve ben de utanırım jdjsjajaja yani bir kere sesli bir şekilde "niye onu dedin" diye bağırdığımı hatırlıyorum jchawksbega

Irei: Mesela Nagisa, Koro Sensei'nin ölümüne bağırp ağlıyorken ben burada onlardan daha çok bağırdım kslckdşskdl

Yuzuki: Ahahahahaa aynen ben de evi inletmişim

Animeler, güçlü karakter tasarımı ve anlatı tarzlarıyla izleyicilerinde güçlü etkiler bırakmaktadır. Genel olarak katılımcı görüşlerinin tamamı karaktere vurgu yapsa da, katılımcıların karakterlere olan bağlılıkları ve onları alımlama biçimleri farklılık göstermiştir.

Bir katılımcının şu ifadeleri, anime karakterlerinin incelikli ve detaylı tasarımının izleyiciyi nasıl etkilediği hakkında fikir vermektedir:

“Sesleri, görünüşleri, iç kişilikleri, yaşamları

Hikayeleri, anıları

Onlarla ilgili her şey, birleşip bir melodi gibi birbirine uyum sağlıyor

Notalar tek başına nasıl yalnızsa, bu parçalar da öyle

Notalar birleşince ortaya çıkan müzik nasıl güzelse, animelerde bu konularla birleştiklerinde uyumlularsa güzel bir müzik çıkıyor” (Tomoe)

Karakterlerle ilgili görüşlerden bazıları bir katılımcının “içine çekilmek” (Yama, “Anime izlemeye nasıl başladın?” sorusuna yanıt) diye ifade ettiği izleme deneyimini şöyle anlatmaktadır:

“Benim kendimi özdeşleştirdiğim belirli bir karakter yok açıkçası. Anime izlerken sanki o karaktermişim gibi değil de sanki olaylar olurken onların yanındaymışım gibi hissediyorum.” (Yoko, en sevdiği/özdeşlik kurduğu anime karakteri)

Benzer bir görüşte, empati öne çıkarılmıştır:

“Özdeşlik kurduğum bir karakter yok gibi sadece bazen izlerken onların yanındaymış gibi düşünüp onlar için empati kurduğum oluyor. Ve izlerken onların duygularına göre düşünce ve duygularım değişiyor.” (Yuzuki, en sevdiği/özdeşlik kurduğu anime karakteri)

Bazı katılımcılar için karakterler pratik yaşamlarında onlara örnek teşkil etmektedir:

“Onun gibi olmaya çalışıyorum
Yani açıkçası onun gibi azimli olmaya çalışıyorum
Ders çalışma anlamında” (Hideo, en sevdiği/özdeşlik kurduğu anime karakteri)

“Kendime inandığım yapacaksın dediğim her an aklıma Eren’in⁴¹ gelmesi..... Dostluğa bağlı olma sebebim Hide / Arkadaşlarıma yardım etme sebebim Leonardo....Ben notlarımı 7.sınıfta yükselttim / 7.sınıfta ilk belgemi aldım / 6.sınıfa kadar tembeldim / Ve animeye 7.sınıfta başladım / Başladığım animenin baş karakteri de / Zeki ve üniversite sınavının birincisi bir çocuktu / Elbette tamamen sırf öyle diye ona benzemek için çalışmadım ama o da beni etkileyip hırslandırdı” (Reika, anime karakterleri hakkında genel görüşler)

Kimi katılımcılar içinse, öyküdeki karakterler özdeşlik biçiminde ya da duygusal bağ kurma şeklinde gerçekleşen bir ilişki biçimini ifade etmektedir:

“.....Nedenini tam ifade edemediğim bir şey karakteri kendime yakın hissetmeme neden oluyor. Sürekli gülümsüyor ama aslında karamsar ve kötü şeyler yaşamış biri, ciddiyetsiz gibi ama çok zeki ve doğru kararlar veriyor ayrıca diğerlerinin aksine yalanlara kendini inandırmak yerine ne olursa olsun gerçeğin peşine düşüyor ve ne olursa olsun yapıyor.....araştırmaya devam ettikçe gitgide daha da çok sevmeye başladım ve diğer tüm karakterlerden farklı bir hayranlık duymaya başladım çünkü gerçeği bulmak için normal üstü hareketlerde bulunuyor gibi duruyor ve insanlar tarafından hem animede hem gerçek dünyada çok yadırganıyor ben normalin üzerinde bir sempati besliyorum hehe aşırı bir hayranlık beslediğim için de yaşadığı tüm duyguları ben de yaşıyorum kısaca ağlıyorsa benim de ağlayasım geliyor ki çoğunlukla ağlıyorum gülerse ben de mutlu oluyorum...:))” (Kamin, en sevdiği/özdeşlik kurduğu anime karakteri)

Anime karakterlerin güçlü tasarlanmış, geçmiş yaşantıları ve kişiliği ile tutarlı, derinlikli yapıları izleyicileri etkiliyor; böylece animeler karakterler yoluyla fanteziden gerçekliğe geçiş yapıyor:

⁴¹ Attack on Titan (AOT / Shingeki no Kyojin/Titan’a Saldırı) anime serisinin baş kahramanı olan karakter Türkçe bir isim taşımaktadır.

“Çünkü animeler öyle detaylı tasarlanıyor ki, karaktere gerçeklik duygusunu aşıyor.....Animelerin gerçek olmaması beni üzüyor, ama konusundan değil, karakterlerinden dolayı. Hayal gücüm yardımı ile her an onları yanımda tutuyorum. Aslında, onları her an ulaşılabilir yapıyorum ki bu bana kalırsa daha da gerçek dolu.....Beni o animeye çeken şey konusu oluyor lakin bir saatten sonra o animayı yalnızca karakterleri için izlediğimi fark ediyorum. Gereksiz çok bağlandığım bir karakter bile var.. 2 boyutlu bir kişiliğe gerçek insanlara duyduğum şeyleri hissetme durumuna Toonophilia deniyor. Ve toonophilialı olduğum kanısındayım.” (Haruko)

Bu araştırma örneklemini açısından toonophilia⁴² sıra dışı bir durum olmakla birlikte, katılımcılar zaman zaman romantik duygular besledikleri anime karakterlerinin olduğundan bahsetmişlerdir. Öte yandan yukarıda örnekleri de sunulan katılımcı görüşleri genel olarak karakterlerin güçlü bir biçimde inşa edildiğinde uzlaşırken; katılımcılar animelerde ırk, cinsiyet ve iyi-kötü gibi ayrımların da bulanıklaştığı konusunda hemfikirlerdir. Bu kavramlara ilişkin yargılar ise, diyalog içerisinde yalnızca anime bağlamına sabitlenerek aktarılmamakta, aynı zamanda katılımcıların dünya görüşlerini inşa etmede ve onların başkalarına düşüncelerini aktarmalarında da etkili elemanlar olarak ortaya çıkmaktadır:

“ İnsan kötü ve iyi değil / içinde kötü ve iyi olarak vardır / Kötü olsa da acısı vardır ve belki de / Kötü değildir / Animenin en iyi verdiği şey bu / Yani insanlar bir şekilde değil çok şekilde / Yargılanabilir / Her animede nerdeyse var bu” (Setsu)

Animelerde iyi-kötünün bir anlam olarak inşasında, biri diğerine ihtiyaç duyuyorken; karakterlerin güçlü etkileri iyi ve kötü olana empati ile yaklaşmaya neden olmaktadır. Ana grup sohbetinde gerçekleşen diyalogdan alınan şu kesit, katılımcıların karakterlere yönelik tavrıyla birlikte iyi-kötünün ele alınışı hakkında da genel görüşleri özetler niteliktedir:

Yoko: Mesela Fairy Tail da neredeyse bütün kötüler iyiye dönüyordu xd

Kamin: Ama örnek olarak söylüyorum Annie gibi karakterler toplum baskısı yüzünden yapmak zorunda kalıyor

Irei: Kötü karakterlerin içinde genellikle iyi bir yan oluyor ve sonunda iyi de oluyorlar (baya bir dayak yedikten sonra) yani siyahın içindeki beyaz nokta gibi

Chiya: Sonuçta şöyle genel bir soru var. "Neye göre iyi, kime göre kötü?"

Bence herkes kendi doğrusundan ilerliyor. Bu da fikir ayrılığına sebep oluyor. Fikir ayrılıkları da insanları (bakabildiğimiz tek açıdan, yani kendi açımızdan baktığımızda) bize göre kötü yapıyor.

Animelerde iyi ve kötü karakterin değil de, sevilen ve pek sevilmeyen karakterlerin olduğunu düşünüyorum.

⁴² Sözcük bir çizgi film karakterine (toon) hissedilen romantik duyguları ya da cinsel çekimi ifade etmek üzere kullanılmaktadır. Terim bu yanı sıra anime/manga evrenindeki ‘moe’ kavramıyla ve moe-otaku ile kesişirken; katılımcının kendini bu terminoloji içinden değil, Batılı toonophilia sözcüğü üzerinden tanımlaması dikkat çekicidir ve katılımcıların dijital kültür içinde ne tür uyarlamalara gittikleri hakkında da fikir vermektedir.

Sohbette animelerin ırk ve milliyet gibi kavramları ele alışı konusundaki aşağıda yer alan diyalog ise, katılımcıların gerçek dünyada ayrımcılığa neden olan konulara bakışına dair örneklem genel tavrını yansıtır bir özellik göstermektedir. Zira araştırmada katılımcıların tamamının pratik yaşamda ayrımcılığa neden olan ırk/milliyet ya da cinsiyet gibi kavramlara benzer biçimde (teorik olarak her türlü ayrımcılığa karşı oldukları) yaklaştıkları gözlemlenmiştir. Ancak analizin ilerleyen kısmında görülebileceği üzere, örneklem grubun genel olarak kendi milliyetine ve ülkesine yönelik görüşlerine benzer şekilde, kimi katılımcıların cinsiyet konusunda da içindeki yaşadıkları toplumun kültürel kodlarının taşıyıcısı oldukları görülmüştür. Bu konu, ilerleyen kısımlarda daha detaylı işlenecekse de; animeler bağlamında bu öğelerin nasıl değerlendirildiğini ve katılımcıların ayrımcılığa neden olan meselelere ilişkin tutumunu görmek için aşağıdaki diyaloga bu bölümde yer vermek anlamlı olacaktır:

Tomoe: Diyeceğim şu:

"Anime insanların kendi fikirlerine göre şekillenen ve seçim yaptıkları bir şey
Seversen, çok çok mutlu olursun
Tıpkı bir uyuşturucu bağımlısı gibi
Ama sevmezsen çok soğursun"

Kamin: Demek istediğim bir insanın hangi ırktan geldiği onunla herhangi bir şekilde etkileşime geçip geçmeyeceğimiz konusunda bir etki yaratmamalı

Chiya: Yani animede bir taş ile solucanı, bir karakter ile bir ağacı bile shipleyeabiliyorken "sınır" kavramı bu geniş kafalara çok uçuk ve ilkel kaçır.

Tomoe: Bu insanlarla alakalı, sevgi içinde sonsuzluğu yaratıyor

Kamin: Genelde o işin şakası yapılır mesela ağaca çarparak ölen Petrayı ağaçla shiplemeleri gibi... (Chiya'yı alıntılıyor: "Yani animede bir....")

Mod: Gerçek hayattaki ayrımcılıkla ilgili neler düşünüyorsunuz ?

Tomoe: İnsanlar farklı

Ve tabii ki bakış açıları da öyle

İnsanın içindeki kötülüğü kimse açıklayamazken, ayrımcılığın nedeninin de araştırılabileceğimi düşünmüyorum

Kamin: Açıkçası hiç hoş değil;-; İnsanların nereden geldikleri ve nereye gidecekleri tamamen bireysel kararlara bağlı bunun başka bir insan tarafından değiştirilmesini hiç doğru bulmuyorum

Chiya: Saçma bence.

Mesela bir insan kendi cinsinden hoşlanıyor diye onunla olan ilişkisini bitiren insanları anlamıyorum.

Veya,,

Ten rengine bakarak, altında yatanı asla görmeden bir yargıya varan türün "insan" sıfatını almaya layık olduğunu düşünmüyorum şahsen.

İnsanların kimliklerinin yönelim, din, dil, ırk gibi şeylerle değil de düşünce, tercih ve konuşmalarıyla ortaya çıktığını düşünüyorum...

Tomoe: Evet

Sevişen sevişir

Kız yada erkekmiş önemli değildir

İnsanların hayatları özeldir ve müdahale edilmemelidir

Ama bunu Türk toplumuna anlatmak imkansız

Çünkü sadece evlilik programlarına bakarak bile insanları nasıl yargıladıklarını anlayabiliyorsunuz

“Sevişen sevişir, kız ya da erkekmiş önemli değildir” yorumu, heteroseksüel ilişkilerdeki mahremiyete yönelik bir imadan ziyade, insanların cinsel tercihlerine vurgu yapan bir

ifadedir. Katılımcılar genel olarak bireylerin cinsel tercihleri konusunda özgür olmaları gerektiği yönündeki tavırda birleştiklerini birçok kez ifade etmişler; hatta sıklıkla eleştirel bir dil kullanarak homofobiye karşı olduklarını belirtmişlerdir. Bu bölüm için bu bağlamda altı çizilmesi gereken ise, animeleri özellikle cinsiyet ve kimlik zeminindeki değerlendirmelerinin onların homofobi karşıtı dünya görüşünü ne yönde etkilediğini ve/veya desteklediğini göstermesi açısından önemli olduğudur. Bir katılımcının eşcinsel anlatılar için şu yorumu, katılımcıların genel olarak önyargılar konusundaki tavırlarını özetler bir nitelik taşımaktadır:

“Yuri de yaoi kadar güzel. Çünkü bu tarz konulu olan anime ve mangalar en başından önyargıları yıkıyor” (Setsu)

Animelerde önceleri aşırı ya da farklı bulunan durumların/olayların izledikçe normal bir hal aldığına yönelik bir sonucun çıktığı odak grup görüşmelerinden birinde “bu normalleşme gündelik yaşamımıza bakışımızı etkiler mi?” sorusuna bir katılımcının, -diğer arkadaşlarının da katıldığını belirttiği- şu yanıtına baktığımızda, anime deneyiminin izleyicilerin dünya görüşünü şekillendirmede özellikle hangi konularda etkili olduğunu görebiliriz:

“Eder, homofobik birisinin yaoi ve yuri shipleriyle LBGT destekçisi olması, cinsel içerikli şeylerden kolayca etkilenen birinin artık bunlardan rahatsız olmayıp ilgilenmeye başlaması, din konusunda hassas olan birisinin artık böyle şeylere çok tepki vermemesi gibi” (Akane)

Başka bir örnek de farklı bir odak grup görüşmesinde, animelerin cinsiyeti ele alışından bahsederken ortaya çıkan şu soru ve görüşler olabilir:

Mod: Yani cinsiyet kavramıyla çok oynuyor ve bunu kasten mi yapıyor ?

Haruko: Evet, kesinlikle

Hideo: Dikkat çeksin diye

Haruko: Ama sorun şu ki

Artık neredeyse her animede bu var ve ben garipsemiyorum şahsen

Mod: Normalleşiyor mi bir süre sonra?

Hideo: Evet

Haruko: Aynen

Mod: Ama benim daha çok merak ettiğim bu bakış açısının gündelik yaşamınıza nasıl yansıdığı? Ya da yansıyor mu?

Hideo: Şimdi fark ettim yansımış aslında

Homofobik değilim mesela ben

Bana normal geliyor

Haruko: Yansıyor ama olumlu yönde

Esasında bu başlık altında aktarılan diyaloglardan birinden cımbızlayabileceğimiz şu görüş bize, katılımcıların dünyasında ırk ya da cinsiyet gibi sınırların -en azından teorik olarak-

önemini kaybetmesinde yalnızca anime metinlerinin değil; anime evreninin bazı pratikleri edinmeye ve kendini yeniden kurgulamaya elverişli ortamlara araladığı başka kapıların, hayran kültürüne içkin olduğunu düşünebileceğimiz bazı tavırların da etkili olduğunu gösterebilir:

“Yani animede bir taş ile solucanı, bir karakter ile bir ağacı bile shipleyebiliyorken "sınır" kavramı bu geniş kafalara çok uçuk ve ilkel kaçır” (Chiya)

Katılımcı görüşleri animelerin onların yaşamında herhangi bir sinema-dizi filminden daha fazlasını ifade ettiğini göstermektedir. Katılımcılar animeleri sadece animeleri diğer medya ürünlerinden ayıran anlatı özellikleri yüzünden değil; aynı zamanda onlara (izleyicilere) fantastik dünyanın kapılarını açtığı ya da kendi dünyalarında yeni kapılar aralamalarını sağladığı için de sevmektedir:

Tomoe: (Animeler) Sana bağlanıyor

Kamin: Sen de ona bağlanıyorsun

Son bölümü izledikten sonra içinde bir şeyler oluyor

Bittiği için mi bilmem bir ağlama hissi falan wkdnwkd

Chiya: Böyle ağlayacak gibisin ama diğer güzel şeyler aklına gelince istemsiz bir tebessüm

Kamin: Tam olarak bu

Hatta çok alakasız bir anda aklına gelir duygulanırsın falan oluyor böyle şeyler

Chiya: Sonra muzip bir gülüş var aklından geçen o shiplere

Kamin: İzlerken hissettiğin tüm duyguları bir anda beraber yaşıyorsun

Chiya: Sonra bir bakmışsın yanlışlıkla pinterest klasörün dolmuş, amvlerden⁴³ geçilmiyor telefon, yazmışsın da yazmışsın bir sürü ff⁴⁴ şeklinde...

Kamin: Bunlar o animeye çok bağlandıysak uzun süre devam eden şeyler

Hayran kültürü içinde ‘shipleme’ diye tabir edilen ve kurgusal ya da gerçek karakterleri birbirine yakıştırmak olarak tarif edebileceğimiz, bir çeşit oyun ya da eğlence biçimini alan bu davranış; yalnızca anime evrenine ait olmamakla birlikte anime hayranlarının arasında önemli bir gündem oluşturmaktadır. Ayrıca, hayran kurgu (fan fiction-fanfic-ff) ve hayran sanatı (fanart)⁴⁵ ve RP (Role Play) de anime karakterleriyle kurulan ilişkinin ve anime konularının ekran dışında deneyimlendiği⁴⁶ sahalar olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak

⁴³ Amv, anime music video’nun kısaltması; seçilen anime sahnelerinden yapılan hayran üretimi kliplerdir.

⁴⁴ Fanfiction sözcüğünü kısaltıyor.

⁴⁵ Katılımcılar kendi aralarında sözcüklerin İngilizce kullanımını tercih etmektedirler. Alıntılanan ifadelerde katılımcıların kendi kullanımları korunmuştur.

⁴⁶ Ekran dışı ile kastedilen, izlemeye eylemi dışında kalan etkinliklerdir ve hayran kültürüne işaret etmektedir ancak bu etkinliklerin neredeyse tamamı (dijital olmayan hayran kurgu ve hayran sanatı üretimi ki bunların tüketimi de çoğunlukla ekran dolayımı ile gerçekleşir; çevrim dışı anime sohbetleri ve hayranların kendi hayal dünyalarında geçirdikleri vakitler dışarıda bırakılmak üzere) yine ekran karşısında gerçekleşmektedir. Bu nedenle burada kast edilen ‘ekran’ın, gündelik dildeki aktüel anlamı ile dijital araçları ve dijital medyayı

buna geçmeden önce, ekran karşısındaki deneyime ve izleyici alımlamalarının ne şekilde gerçekleştiğine bakmak; katılımcıların yaşamlarının her anına kurgu deneyimini nasıl yansıttığını anlamaya yardımcı olacaktır.

3.2.2. İzleme Deneyimi ve Alımlamalar

Katılımcılar, bir animayı izlerken kendilerini nasıl/nerede konumlandırıyor? Bu soru alımlama analizine geçmeden önce, katılımcıların özgün bir deneyim olarak sundukları (diğer medyaları kullandırmalarına göre) ve sıklıkla hayatlarının her alanına nüfuz ettiğini vurguladıkları animelere ilişkin yaklaşımlarını anlamlandırmaya katkı sağlayacaktır. Böyle bir soruya katılımcıların kendi ifadelerinden yola çıkarak, farklı yaklaşımlar sergilediklerini söylemek mümkündür. Genel eğilim animede sunulan hikayenin bir katılımcısı olma, bir karakterle özdeşlik veya duygusal bir bağ kurma yoluyla hikayenin “içine girme” şeklinde bir deneyim ortaya koymaktadır. Bununla birlikte alımlama çalışmalarında katılımcıların büyük oranda eleştirel okumalar yapabildikleri de gözlemlenmiştir. Ancak genel olarak herhangi bir anime, duygular ve kişisel beğeni düzeyinin (sevdim/sevmedim, ilginç gelmedi, konusunu beğendim/beğenmedim, çok etkilendim/hiç etkilenmedim..) ötesinde üst başlıklarla eleştirilmemiş; mangakanın ya da yönetmenin yaklaşımına da bu bağlamda değinilmemiştir. Alımlama çalışmalarında araştırmacının yönlendirmeleriyle derinleşilen konularda dilediklerinde eleştirel düşünme becerilerini kullanabildikleri gözlemlenen bazı katılımcılar; anime izlerken bunu yapmaktan kaçındıklarını, hikayenin içine girmeyi ve arzu ettikleri izleme deneyimini engelleyen bu türden bir yaklaşım geliştirmek istemediklerini ifade etmişlerdir:

“Bana göre çünkü eğer öyle yaparsam animayı iş gibi falan görmeye başlarım o zaman da eğlencesi kalmaz” (Yoko)

“Ya bunu yapmak istemiyoruz ki. Bu şekilde hikayenin içine giremeyiz” (Chiya)

“Bir de izlerken ki amacım eğlenmek, dersi bitirdikten sonra çıkarıyorum. Konuyu takip etmeden sadece alt mesaja odaklanırsam bir sürü şeyi kaçıyorum” (Kamin)

Bu noktada bir çok meselenin de tartışılmaksızın, verili durumlar olarak kabul edildiği gözlemlenmektedir. Ancak, anime izlerken eleştirel bir yaklaşım sergilemeyi bilinçli olarak reddeden Kamin ve Chiya'nın bir izleyici olarak kendilerini konumlandıkları yer;

değil, geleneksel anlamda -televizyon çalışmalarında kullanıldığı gibi- izlenen/bakılan aracı kast ettiği vurgulanmalıdır.

onların görüşlerine başvurmadan öğrenilemeyecek /anlaşılamayacak kadar ilgi çekicidir ve aynı zamanda başka bir açıdan onların *hikayenin içine girmek* için çeşitli/birbirinden farklı kapıların bulunduğu farkında olduklarını göstermektedir. Katılımcılar, animelerde işlenen şiddet benzeri -ebeveynler açısından “ürkütücü” bulunabilecek- temalara ilişkin, kendi konumlandıkları noktayı şöyle açıklamaktadırlar:

“ Bizim amacımız insanları nasıl yenildiklerini⁴⁷ gözlemlemek değil, bunu yapmamak için verdikleri savaşı ya da nasıl kabullendiklerini izlemek/ İç dünyalarında neler olduğunu anlamak / Kendilerini anlayamayan karakterleri biz anlamaya çalışıyoruz olan şey bu aslında / Çizgi filmlerde bu tür şeyler gönderme ile verilir ama animelerde bir insanın ortadan kırılıp yenmesini açık ve net bir şekilde görebiliriz bunu izleyenler de iki türe ayrılır bence. Biz o sırada o kişiye değer veren insanların acısına bakıyoruz, bazıları da nasıl yendiğine...Çok farklı şeyler” (Kamin)

“İç savaş ve biz bunu kendimize uyarlıyoruz. Olduğu gibi izliyoruz, süzgeç ve işlemlerden geçiriyoruz. Ve bir bakmışız, bütünleşmişiz. Sanki öyle olmasa bile seni en iyi anlayan şeyler yamyamlar gibi bile gelebiliyor bazen. / Hepimiz arada birer yamyam sayılmaz mıyız ki? ⁴⁸ Kendi düşüncelerimizi yiyoruz bazen. En azından kendi adıma konuşacak olursam, kendi hayal gücüne sınır koyup gerisini kemirdiğim düşüncesi kendimi animeyi anlamaya programlamışçasına bağlıyor beni.” (Chiya)

Yukarıdaki katılımcıların göndermede buldukları animelerden biri Attack on Titan (AOT) serisidir. Hajime Isayama'nın aynı isimli mangasından uyarlanan seri; insan yiyen devlerin istilasından korunmak için, iç içe 3 büyük sur inşa etmiş insanoğlunun bu devlere karşı hayatta kalma savaşını konu edinmektedir. Beş katılımcı ile gerçekleştirilen Attack on Titan alımlama odak grup çalışması dışında da (odak grupta yer almayan katılımcılar da dahil olmak üzere) katılımcılar sık sık bu animeye göndermede bulunmuşlardır. Anime küresel popüleritesinin, büyük bir hayran kitlesine sahip olmasının ve hayran kültüründe (üretiminde) önemli bir yer işgal etmesinin yanı sıra araştırmada yer alan katılımcıların ilgisi nedeniyle de alımlama analizinde yer almıştır.

Alımlama analizine konu edilen bir diğer anime Himouto! Umaru-chan, ana karakterin bir çeşit otaku temsilini sunuyor olması nedeniyle araştırmacı tarafından seçilmiş ve iki ayrı odak grupta alımlama çalışması gerçekleştirilmiştir. Alımlama analizine konu olan ilk yapımın örneklem gruptaki popülerliğine ve cazibesine karşın, katılımcıların neredeyse tümünün izledikleri “eğlencelik” bir anime olarak Umaru-chan, katılımcıların hiçbirinin özellikle sevdiği ya da ilgilendiği bir yapım değildir. Dizi, hayranların dünyasına giren derinlikli karakterler üretmekten ziyade bir katılımcının deyişiyle “günümüz gençlerinin”

⁴⁷ Attack on Titan'da devlerin insanları yediği şiddet içeren sahneleri kast ediyor.

⁴⁸ İçerdiği yoğun şiddet nedeniyle +18 olarak etiketlenen Tokyo Ghoul serisinde işlenen yamyam temasına gönderme yapıyor.

bir temsilini sunarken, “eğlenceli vakit geçirmeyi” sağlamaktadır. Bu noktada iki anime birbirinden birçok açıdan ayrılırken, katılımcıların iki animeye yaklaşımları ve onu değerlendiriş biçimleri de farklılaşmaktadır. Bu farkın görülebilmesi için iki animenin alımlama analizinde de (büyük oranda) aynı katılımcıların görüşleri değerlendirilmeye alınmış; böylece katılımcı yaklaşımları karşılaştırmalı olarak anlaşılmaya çalışılmıştır.

3.2.2.1. Alımlama metinleri

Titana Saldırı / Attack on Titan (AOT) / Shingeki no Kyojin (SNK)

Shounen bir yapım olan ve macera, aksiyon etiketlerini alan anime serisi Hajime Isayama'nın aynı isimli mangasından uyarlanmıştır. Manga, 2009 Eylül'de piyasaya çıkmış; 2013 Nisan'da anime serisinin ilk bölümü yayınlanmıştır. Manga da anime dizisi de halen devam etmektedir.

Anime, bugünün dünyasından 2000 yıl sonra nereden geldikleri, nasıl ortaya çıktıkları bilinmeyen devlerin istilasıyla insan türünün yok olma eşiğine geldiği zamandan bir asır sonrasında geçmektedir. Dizinin zamanına göre, bu istiladan kurtulanlar insanlar, kendilerine inşa ettikleri iç içe geçmiş devasa duvarlarla çevrili bir bölgede 100 yıldan uzun bir süredir güvenle yaşamaktadırlar. Bu duvarların/surların her biri (Maria, Rose ve Sina) arasında sınıfsal olarak birbirinden farklı olan şehirler kurulmuştur. Dizinin ana kahramanları olan Eren, Mikasa ve Armin karakterleri dışarıdaki dünyaya açılan ve tehlikelere en açık Sur Maria ile Sur Rose arasındaki daha çok köylülerin ve yoksulların yaşadığı bu yerleşim alanında büyümüşlerdir.



Resim 3.1. Surlara ait bir diyagram (soldaki şekil) ve serinin ilk bölümünde Maria duvarını yıkan devasa dev ile içeri giren devleri gösteren bir sahne

İnsansı yaratıklar olarak devlerin, dizide ilk bilinen özelliği bir zekaya sahip olmadıkları ve sebepsizce insan yedikleridir. Dizinin ilk bölümünde bu evren tanıtılır ve Sur Maria'nın (diğer devlere de kıyasla) devasa boyutlarda bir dev tarafından delinmesi ve diğer devlerin içeri girmesiyle şehri talan ederek insanlara saldırması işlenir. Dizi, duvarın gerisinde görülen devasa devle birlikte şu sözlerin duyulmasıyla başlar: “O gün insanoğlu hatırlamıştı.. Devlerin boyunduruğu altında duydukları korku ve kafesteki kuşlar gibi yaşamamanın verdiği aşağılanmayı.”

Henüz ergenlik çağlarında çocuklar olan Eren Yeager, Mikasa Ackerman ve Armin Arlert ile dizinin bu ilk bölümde karşılaşılır ve dizinin bu bölümü, Eren'in annesinin bir dev tarafından yenildiğini görmesiyle son bulur. Eren, bu sahne karşısında annesinin intikamını almak için, tüm devleri öldüreceğine dair söz verir ve orduya katılır. Eren'in öykü boyunca en karakteristik özelliği, bu intikamla biçimlenen inatçılığı ve öfkesi olur. Serinin mangakası Isayama bir röportajında trajedi kurbanı insanın ham öfkesinin insanları saldırganlığa nasıl sürükleyebileceğini ifade etmek istediğini söylerken (<https://www.animeler.net>); Eren karakterinin bu mesajı taşıdığı söylenebilir.

Mikasa ise hem duygusal hem de fiziksel olarak aşırı güçlü bir kadın karakter olarak çizilmiştir. Geçmişten gelen bağlılığı ile Eren'i korumak için orduya katılır. Armin ise Mikasa ve Eren'in tersine korkak ve naif bir karakterdir ancak ileri düzeyde zekaya ve askeri strateji yeteneğine sahiptir. Öykünün ilerlemesiyle karakterlerin çocukluktan çıkarak

yetişkinliğe dönüşmeleri, onların duygusal dünyalarındaki olgunlaşmalarla birlikte derinlikli bir biçimde işlenerek verilmektedir.



Resim 3.2. Sırasıyla Armin, Eren ve Mikasa'nın birer asker olduktan sonraki görünüşleri

Maria duvarının delinmesiyle bu bölgede hayatta kalanlar, mülteci durumuna düşerek Sur Rose'a sığınır. Ordu da tıpkı duvarlarla sınıflara ayrılan insanlar gibi korumakla yükümlü oldukları gruplara ve işlevlerine göre temel birimlere ayrılmaktadırlar. Askeri İnzibat, Sina duvarının içinde yer alan ve çok yüksek güvenlik tedbirleriyle korunan, kralın yaşadığı bölgeyi korurken; Garnizon, her duvarda birlikler bulundurmakta ve saldırı söz konusu olduğunda devlerle açıktan savaşmaktadırlar. Keşif Birliği ise devlerin saldırılarından önce dahi, duvarların dışına çıkarak devlerle ilgili araştırmalar yapan, keşiflerde bulunan ve onlarla dış dünyada savaşan askerlerden oluşmaktadır. Dizide bu birimler üzerinden yoğun bir sembolik anlatım söz konusudur. Örneğin diğer birimlerin at ve gül sembeleri taşımalarına karşın, Keşif Birliğinin armasında “özgürlüğün kanatları” dedikleri bir çift kanat bulunmaktadır. Duvarlar da sık sık insanları dış dünyaya karşı korurken aynı zamanda onlara hapis hayatı yaşatan ve güvenlikten ziyade tutsaklığı hatırlatan bir sembol olarak işlev görmektedir.

Mikasa ve Armin'in de Eren ile birlikte orduya katılmasıyla, diziyeye yeni karakterler eklenir ve dizi bundan sonraki öyküsünü, çocukların temel eğitimlerinin ardından katıldıkları askeri birlik olan “Keşif Birliği” şekillendirir.

İlerleyen bölümlerde devlerle ilgili yeni bilgiler edinilirken, Eren kendisinin de deve dönüşebildiğini keşfeder. Diziyeye yeni eklenen karakterlerin olayların içine girmesiyle,

onlar arasında da deve dönüşen (insana dönüşmüş devler olarak askerler arasında yer alan) insanlar olduğu fark edilir ve öykü giderek yeni soruları beraberinde getirir.

Dizideki ırksal tasarım karakterlerin görsel tasarımından taşıdıkları adlara değin beyaz ve sarı ırkın hâkim olduğu, nispeten kozmopolit bir görünüm sergilemektedir. Zira dizide Afro, Latin veya Arap temsillere belirgin bir biçimde yer verilmemiştir. Buna karşılık bir türün hayatta kalma savaşı olarak insanların devlere karşı verdiği mücadele, epik bir dil taşımaktadır.

Din, insanların duvarlara olan bağlılığını arttırmak ve duvarları sorgulamayı engellemek için kullanılacak şekilde örgütlenmiş görünmektedir. İlk bölümde de, anime evreni tanıtırken duvarlara kutsiyet atfeden bir rahibin vaazı gösterilir.

Toplumsal cinsiyet iması yok denecek az olmakla birlikte, shounen bir animeye göre dizideki kadın temsillerinin oldukça güçlü, cesur ve yetenekli temsilleri ve erkek karakterlerin zayıf yönlerinin sıkça vurgulanıyor olması dikkat çekicidir.

Dizide çok sayıda kahraman, oldukça derinlikle işlenmiştir ve kişisel yaşam öyküleriyle ve gerçekçi karakterleriyle kendi hayranlarını oluşturacak kadar güçlü tasarlanmışlardır. Analiz içinde gerekli oldukça dipnotlarla bilgi verilecektir.

Himouto! Umaru-Chan (My Two Faced Little Sister)

Sankaku Head'in aynı adı taşıyan mangasından uyarlanan ve komedi, günlük yaşam, okul etiketlerini alan dizi, abisiyle yaşayan liseli bir genç kız olan Umaru Doma'nın evlerinin içinde ve dışında birbirine tamamen zıt iki farklı karakter halini alan yaşantısına odaklanmaktadır. Klişe güzel kadın temsiline uyan ve çekici bulunan bir lise öğrencisi olan Umaru; okul hayatında da oldukça yetenekli ve başarılıdır. Bununla birlikte dışarıdaki tüm zarafetine ve kibarlığına karşın; evine girdiği anda abur cubur ve kola, oyun, manga ve anime bağımlısı, tembel, mızmız, kıskanç, sorumsuz ve çirkef bir karaktere dönüşmektedir.

Bu dönüşüm aynı zamanda kapı eşiğinden atladığında turuncu “kapüşonlu” pelerini üzerine çeken chibi⁴⁹ formuyla aşırı bir anlatım seçilerek verilmiştir.



Resim 3.3. Dışarıdaki ve evdeki Umaru'nun iki farklı görünümü

Umaru, kendisinin bu ikili yaşantısını aynı evi paylaştığı ve ileri derecede sorumluluk sahibi, çalışkan ve kardeşine karşı çok şefkatli olan abisi Taihei dışında herkesten saklamaktadır.

⁴⁹ Chibi, abartılı oranlara sahip abartılı derecede küçük karakter çizimleri ve çizim stilini karşılayan bir sözcüktür. Bir kahramanın normal görünümünden chibi formuna dönüşmesi ise aşırılık taşıyan bir duygudurumu ifadesi verir.



Resim 3.4. Umaru'nun chibi formunda evdeki rutinini gösteren anime kesiti

Dizi abi kardeş arasındaki ilişkiyi Umaru'nun chibi formundaki haline katlanan, ona zaman zaman sinirlense de genellikle şefkatli ve sevecen yaklaşan Taihei üzerinden sıcaklıkla verir. Umaru, Taihei'yi sınırlandırmaktan korkmaz çünkü ona uzun süre kızgın kalamayacağını bilmektedir. Bu aynı zamanda, Umaru'nun kimi zaman kendisini Taihei'ye karşı sorumlu hissetmesine neden olurken; Umaru'nun iki farklı kişiliğiyle ilgili yaşadığı sorunlar da çoğunlukla abi karakterinin devreye girmesiyle çözülür.

Dizide sürekli tekrarlayan sahnelerden biri, Umaru'nun abisini bir şey almak ya da bir şey yapmak için zorlamasıdır. Bu sahnelerde Umaru eğer evin dışında ise ya kibarca yalvarır veya ağlayarak duygu sömürsü yapar ve Taihei'yi etraftakilerin onu yargılaması ile tehdit eder; evdelerse aşırı yüksek sesle bağırarak ve ağlayarak onun teslim olmasını sağlar.

Dizi, uzun soluklu bir hikaye anlatmaktansa gündelik yaşamdan kesitler sunan, eğlenceli bir yapımdır. AOT gibi küresel hayran kitlesine ya da hikayesiyle ilgili hayran üretimlerine sahip değildir. Forumlar incelendiğinde izleyiciler tarafından eğlenmek ve iyi vakit geçirmek için tüketildiği/tavsiye edildiği anlaşılmaktadır. Bunun yanı sıra karakterlerin çeşitli klişelere uygun olarak üretilmiş olmasının ve karakter derinliğinin bulunmamasının sabit bir hayran kitlesi toplayamamasında etkili olduğu söylenebilir. Ancak dizi karakterlere yerleştirdiği ufak detaylarla, dilediği konuları ele alabilmektedir. Örneğin dizinin bir başka karakteri, taşradan kente okumaya gelerek yalnız yaşayan ve her işini kendisi halleden komşu Ebina karakteridir. Utangaç ve özgüven problemleri yaşayan Ebina, aynı zamanda kendisinin tam tersi özellikleriyle temsil bulduğu Umaru'nun sınıf arkadaşısıdır ve Taihei'ye aşıktır. Ebina'nın en dikkat çekici yanı, aşırı büyük

göğüsleridir ve Taihei'nin ilk karşılaşmalarında Ebina'nın göğüslerine değil gözlerine bakması onu çok etkilemiştir. Dizinin bir bölümünde Ebina'nın göğüslerinin büyük olduğunu kente taşınınca fark ettiği anlaşılmaktadır. Ebina ile ilgili notlar, aynı zamanda büyük şehirde yalnız yaşamaya çalışan bir taşralının gözünden olayları yakalamamızı sağlamaktadır.



Resim 3.5. Taihei, Ebina ve Umaru

Her ne kadar eğlence amaçlı tüketilen bir anime olarak üst bir anlatıya sahip olmadığı düşünülse de, Umaru aynı zamanda tam bir otakuya dönüşen evdeki chibi formuyla Japon toplumunun gençlerine yönelik bir yergi veya eleştiri olarak da okunabilir.

3.2.2.2. İzleme deneyimi içinde karakterle kurulan ilişki

AOT serisinde karakterler üzerine yapılan OVA'lar⁵⁰ ve flashbackler; onları iyi/kötü/sert/kaba vs. biri yapan kederli ve zor kişisel geçmişlerine dönüşlerle karakter tasarımını olgunlaştırmaktadır. Bununla birlikte animelerin genel anlatı tarzına uygun olarak, izleyicilerin karakterleri anlamaya dönük empatik bakış açısını ve yorumlama özelliklerini bu anlamda geliştirmektedir. Karakterlerle ilgili alımlamalarda, katılımcılar sıklıkla üzerinde konuşulan karakterle ilgili "neden öyle davrandığına" ilişkin sorgulamalara gitmişler, kimi zaman metinler arası okumalar yaparak karakterin içinde bulunduğu durumu farklı yapımlardaki karakterlerle karşılaştırarak değerlendirmişlerdir.

⁵⁰ OVA (Original Video Animation), anime serisi içinde, dizi akışının dışında yer alan ek bölümlerdir. Bazen ana hikâyeden bağımsız olarak, örneğin bir karakterin yaşamı ile ilgili olabilir. Bazen de ana hikayedeki boşlukları doldurmak için çekilir.

Dizinin bir bölümünde Eren ve Mikasa'nın daha küçük birer çocukken ilk kez karşılaştıkları sahne flashback ile verilmektedir. Bu sahnede üç haydut Mikasa'nın ailesi ile yaşadığı eve gelerek anne ve babasını öldürür ve Mikasa'yı "sapıklara satmak için" kaçırmayı planlayarak bağlarlar. Sahne, Eren'in haydutların ikisini öldürerek Mikasa'yı kurtarmasını gösterir. Aşağıdaki diyalog bu bağlamda, kısaltılarak alıntılanmıştır:

Irei: (Eren'in) İnsan hayatını alması affedilemez

Kamin: İnsan olduklarından emin değilim işte tabii bu korkunç bir şey yaptığını değiştirmez

Irei: Light'ında Eren'den bir farkı yok sadece Light⁵¹ havalı ve zeki jshdjksjx

Kamin: Light cezasını çekmesi için kontrol altına alınmış insanları öldürüyor

Eren orada kendisinininkiyle beraber 1 can kurtardı

Yoko: iyi de öldürdü mü öldürdü cinayette iyi kötü ayrımı yapılmaz ki

Irei: Korkunç bir şey yapmaları öldürülmelerini gerektirmez sonuçta hayat bu (Kamini alıntılıyor: "İnsan olduklarından emin....")

Kamin: Birazcık ilerisini de düşünmek lazım değil mi ama Eren öldürmese bile oraya gitseydi hem Eren ölecekti hem de Mikasa ne için kullanılacaktı?

Chiya: Onlar da insanların hayatlarını aldılar ama. Bence bir aileyi, çocuğun önünde öldüren ve çocuğu kaçıran tipler için bu az bile. Gerçekten sinirleniyorum diwjdwjdw (Irei'yi yanıtıyor.. "İnsan hayatını alması affedilemez")

Mod: Çocukken işlediği cinayet Eren'i kahraman yapıyor mu ?

Irei: İnsanları öldürerek kahraman olamazsın o olay üzerinden değerlendirsem

Kamin: Mikasa için belki, ben bunu bilemem. Birini öldürmek kahramanlık sayılmamalı ama zevk için öldürmekten çok farklı bir şey bu.

Yoko: Bence Mikasa'ya göre kahraman olabilir hatta herkese göre kahraman olabilir

Ama bu katil olmasını değiştirmez ki

İkisi farklı şeyler bence tam zıt değil de farklı yani

Kamin: Katil olduğu gerçeği de iyi biri olduğu gerçeğini değiştirmez ama:/ (Yoko'yu yanıtıyor.. "Ama bu katil...")

Yoko: Evet de onlar da farklı şeyler

Light da öldürdüğü ilk adamı kötü olduğu için yani iyi niyetle öldürmedi mi?

Kamin: Ama adam zaten yakalanmıştı

Light zevk için insanları kullandı

Yoko: Ama öldürdü :D

Kamin: Nereden bakarsan bak hiç bir şekilde haklı olmuyor yalnızca nefret

Chiya: Benim açımdan Eren'i her ne kadar sevmesem de büyük bir kahraman. Kendisi için de öyle olmalı. İki kişiyi öldüren ve sırf zevk için daha bir çocuğu kaçıran 3 tipi öldürüyor olabilir. Ancak kurtardığı kız, insanlığın neslini tüketecek canavarların sayılamayacak kadarını öldürüyor. Kız, canını önüne koyarak, insanlığı koruyor. Bu kahramanlık değil mi?

Kamin: Light kişisel baktı olaya

Yoko: Bence de eren kahraman ama katil olduğu gerçeğini değiştirmez ki bu ikisi zıt değil farklı şeyler bence

Chiya: Ya şimdi..

Eren'in içinde yanıp tutuşan bir intikam duygusunu gazlayan bir heves var. Kahramanlık hevesi.Ve amacı insanlık soyunu kurtarmak.

Light'ın ise tanrı konumuna gelmek.

Şimdi... bir de bu açıdan bakmalı.. 😊

⁵¹ Death Note isimli animenin ana karakteri olan Light, bir ölüm meleğinin dünyaya düşen ölüm defterini tesadüfen ele geçirir. Defterin özelliği, ismi yazılanların dünyanın neresinde ve kim olursa olsun dakikalar içinde ölmesidir. Light başta tereddüt etse de, cezaevlerinde bulunan suçluları öldürmek için bu defteri kullanır.

Bununla birlikte karakterlere ilişkin başka bir yaklaşım ise oldukça duygusal biçimde gerçekleşen değerlendirmeler olmuştur. Örneğin, iki katılımcı karakterlerle ilgili yorumlarda aşırı bağlılık gösterdikleri karakterler için özel mesajla yanıt vermeyi tercih etmiştir. Katılımcıların karakterlere karşı tavırları sıklıkla, kurgusal figürleri yorumlar gibi değil pratik yaşamlarında tanıdıkları insanlar hakkında konuşur gibi bir biçim almaktadır:

“Ve animenin en duygusal karakterleri... ah, yerim*^*” (Chiya, Mikasa hakkında)

“Armin...Bana kalırsa farklı biri:/Yani herkesin öne çıkan bir özelliği var ve herkes bunları biliyor ama o sadece kendi zayıflıklarına yönelmiş.....Armin çok zeki biri. Kendine biraz daha güvenirse her şeyi yapabilecek biri. Eren'in tek arkadaşıydı. Her türlü ortama ve kişiye uyum sağlayabiliyor çünkü kendi gururu umurunda değil. Tanıdığı insanlara her şeyden çok önem veriyor ve eğer bir şey becerebileceğinden, yararlı bir şey yapacağından emin ise ölüme bile gidiyor. Olayın kritik noktasına odaklanarak oradan bir şeyler yapmaya çalışıyor. VE DIŞ GÖRÜNÜŞÜYLE ALAY ETMEYİN YETER YAV WJDNWKMD” (Kamin, Armin hakkında)

“Eren için boş yapan biri diyebilirim. Kendisini severim ama gerçekten çok boş yapan bir karakter bana göre. Kendisini seviyorum Ama Mikasa'ya da hor çıkışmasından hoşlanmıyorum. Mikasa benim zaten biricğim. Gerçekten onu çok fazla seviyorum. Çünkü güçlü bir kadın figürü gerçekten çok hoşuma gidiyor ki Mikasa bu özelliği fazlasıyla kendisinde barındırıyor. Aynı zamanda sevdikleri için her şeyi yapmaya hazır biri. Cesaretli ve gözü kara. Ona hastayım” (Setsu, AOT alımlama)

Çalışmanın diğer alımlama metni Umaru-chan'a yönelik karakter alımlamaları, katılımcıların Umaru ile kendileri arasında bir çeşit özdeşlik kurmalarına karşın AOT'daki kadar tepkisel ve duygusal yaklaşımlar içermemektedir. Bununla birlikte karakterlere eleştirel yaklaşma AOT'a göre daha yüksektir.

“Size göre Himoto Umaru-chan'da ne anlatılıyor?” sorusuna katılımcılar benzer yanıtlar vermişler:

“Çift kişilik.-. Olmak istediği ve olmak zorunda hissettiği veya olduğu kişi... olabilir.” (Chiya)

“Umaru dışarıda da kendisi gibi olmak istiyor ama aynı zamanda diğerlerinin ne düşündüğüne önem veriyor bence.. Toplumun onu yargılamasından kimse hoşnut olmaz sanırım bir çeşit önlem ama bir bakıma benliğinden uzaklaşıyor sanki olmak istediği kişi gibi olamıyor.. Yanında rahat davrandığı tek kişi abisi büyük ihtimalle onun kendisini yargılamayacağına güveniyor ve olduğu gibi davranıyor;-” (Kamin)

“Kendi kişiliğini içeri ve dışarı şeklinde ikiye ayırmış, günümüz gençlerine iyi bir örnek denebilir” (Haruko)

Umaru'nun ikili kişiliği katılımcılara oldukça tanıdık ve bu ölçüde de normal gelmektedir:

Mod: Hangisinin gerçek Umaru olduğu konusunda herkes hem fikir mi ?

Haruko: Ayrımı hissetmiyorum animede. Bunun sebebini bilmiyorum.. Belki de düşünce yapım sadece bunu normal buluyordur

İkisi de o

Chiya: Aynen

Irei: Bence çoğumuz Umaru gibiyiz. Ben şahsen evde davrandığım gibi okulda davranmıyorum. Okulda daha içine kapanık ve çoğunlukla soğuk davranıyorum ama evde tam tersiyim yani Haruko'ya katılıyorum

Chiya: Bence kesinlikle okullu Umaru onun her gün geçirdiği "Kawaii⁵² Umaru-chan" maskesi. Belli ki Umaru yalnızca kendini rahat hissettiği yerlerde ortaya koyuyor. Belki bu hepimizin içinde (çoğumuzda kalıplaşarak yitip gitse de) olan o vahşi şeytanı falan anlatmaya çalışmışlardır.

Sonuç olarak evdeki Umaru, Umaru'nun yalnızca kendi bildiği kendisi. (Abisini saymazsak)

Kamin: Şey sanırım Umaru herkesle iyi anlaşmasına rağmen yanında gerçekten olduğu gibi davranabildiği sayılı kişi var ya da sadece abisi ne bileyim arkadaşlarıyla beraberken iç sesi eve gitmek istediğini veya çay yerine kola içmek istediğini söylüyor. Bunu dışarıda özgürce yapamıyorsa istediği gibi davranamıyor sanki çoğu yerde bu davranışlar normal karşılanıyor dedikleri gibi ama Umaru yargılanmaktan korkuyor

Haruko: Dediğim gibi, kendi kişiliğini ikiye ayırmış. O boş yapmayı sevdiği gibi sorumluluk sahibi de. Sadece kendi özel alanları içinde biraz daha rahat bırakıyor kendini. Onun dışında dışarıdayken yine sıradan bir insan değil. Nazikliği, düşünce yapısı ve sevimliliği ile yine de insanların dikkatini çekmeyi başarıyor.

Yoko : Benim düşüncelerim de diğerlerinden çok farklı değil açıkçası

Chiya: Bakıyorum da herkes içinde yatan Umaru hakkında itirafta bulunuyor do3jfowkd

Umaru'nun otaku olup olmadığı sorulduğunda, katılımcılar 'otaku' sözcüğünün 'eve bağlı olmaya' ilişkin anlamını, yani ileri derecede bağımlılık ifade eden kullanımını düşünerek yanıt vermişler ve Umaru'nun aynı zamanda dışarıda da bir yaşamı olduğu için onun tam olarak bir otaku olmadığına kanaat getirmişlerdir:

Mod: Peki evdeki Umaru için otaku diyebilir miyiz?

Haruko: Hayır denemez

Otaku eve tamamı ile bağlı demek çünkü

Yoko: Bence de denemez

Chiya: Olabilir

Irei: -_-

Chiya: Ama oyunlara bağımlı sayılmaz mı? .z.

.-.*

Kamin: Kendini tamamen soyutlamıyor bence sadece bağımlı

Chiya: Bence de aşırı bağımlı değil ama belki otaku sayılabilir diye düşündüm

Irei: Ama kendisi olarak ben derim

Haruko: Otaku ev demek özünde. Ama eve bağlılık olarak kullanılıyor ve japon toplumunda eve bağlılık özelliğini gösteren kesim ise animeciler. Ama o animeye veya oyunlara evden çıkmayı kesecek kadar bağlı değil

Chiya: Biliyorum ama sanırım şu an yalnızca "bağımlı" olarak kullanıyoruz? 😊

Öyleyse

Bilmiyorum ya:\

Haruko: Evet o hâlde

Bu durumda soru çeşitli biçimlerde güncellenerek yeniden sorulmuşsa da; katılımcılar dizideki tezatlığın veya abartılmış ikili kişiliğin pekiştirici bir işlev gördüğünü ve bir ifade sanatı olarak kullanıldığını düşünmemekte; sosyal yaşamda başarılı ve sağlıklı görünen ilişkilere sahip karakterin durumundan yola çıkarak animeyi otakuya ilişkin bir yergiden ziyade toplumsal yapının bir eleştirisi olarak okumaktadırlar. Bu noktada Umaru karakterinin yaşam biçimiyle kendi hayatları arasında kurdukları benzerliğin de bu kabulde etkili olduğu görülmektedir.

⁵² Sevimli.

Katılımcılar açısından Umaru-chan oldukça tanıdık bir figürdür ancak katılımcıların AOT'dakine benzer biçimde karakterlere bağlandıkları ya da duygusal bir ilişki geliştirdikleri söylenemez. Bu durumda Umaru-chan'ın anlatı tarzının ve karakter tasarımının AOT kadar derinlik barındırmadığının, daha çok stereotipler biçiminde örüldüğünün altı çizilmelidir. Hayran forumlarında yer aldığı ve katılımcıların da belirttiği gibi Umaru-chan daha “eğlencelik”, “iyi vakit geçirmeye yönelik” bir anime olarak görülmektedir. Buna karşın AOT hayranlar arasında ciddi anlamda karşılık bulan bir animedir. Bu doğrultuda katılımcıların iki dizideki karakterlere yönelik yaklaşımları da birbirinden oldukça farklıdır. Örneğin AOT'daki karakterlerle ilgili odak grupta iki katılımcı -iki farklı karakter için- yorumlarını özelden bildirmeyi tercih etmesi, karakterle ilişkileri dahilinde korumak istedikleri mahremiyeti göstermesi açısından önemli bir veri olarak kaydedilebilir. Bununla birlikte farklı zamanlarda ancak alımlama çalışması dışında, daha samimi sohbetlerin olduğu grup konuşmalarında katılımcılar, benzer bilgileri ve deneyimlerini diğer katılımcılarla da paylaşmışlardır. Bu, katılımcıların gelişen samimiyetin durumuna göre aldıkları tavırla ilgili olarak dikkat çekici bir kayıttır. Zira Galbraith'in (2011:2013-214) bahsettiği türden sınırları zorlayan bir samimiyet girişiminin parçası olarak görülebilir ve buna nispetle alımlama analizi gibi grubun gündemine konsantre kalarak gerçekleşen sohbet ortamında böylesi kişisel deneyimlerin kısmi bir mahremiyet ihtiyacıyla birlikte aktarılması da anlamlı hale gelebilir.

Diğer yandan katılımcılar, AOT anime serisini sıklıkla hayran kültürüne (hayran kurgular, shipler vs) atıf yaparak ele almış; hatta kimi zaman kendi aralarında tartışmışlardır. Umaru-chan'da ise hikayelerinden ya da onlarda uyandırdığı duygulardan ziyade karakterlerin anime konusu içinde oynadığı rol ve temsillere odaklanmış, kendilerine özgü tarzlarıyla alt metni araştırmaya çalışmışlardır:

I.

“Aslında zayıf görünen kişiliklerin altında daha önce hiç görmediğimiz bir gücün yattığına inandırıyorlar bizi.

Example:

Harry Potter'da bir bölümde Neville Harry'leri durdurmaya çalışırken Dumbledore "düşmanlarına karşı çıkmak cesaret ister, ancak dostlarına karşı çıkmak daha büyük bir cesaret ister." Diyerek Gryffindor'a ek puan vermişti. Oysa Neville de oldukça özgüvensiz bir tip gibiydi.

Veya Nagisa...

Küçük bir kız çocuğu gibi görünen Nagisa, aslında çok yetenekli bir suikastçi çıktı.

Belki yanlış yorumlamışımdır fakat vardığım sonuç bu..” (Chiya, Ebina'nın güçsüz ve kendine güvensiz görünümüne karşı tek başını yaşıyor olması ve tüm işlerini kendi halletmesi hakkında)

II.

Haruko: Ebina'nın ailesi samimi ve içten. Fakat 'Umaru ve abisi' şeklinde olan aile biraz daha geniş. Rahat anlamında yani.

Aile, yardımlaşma ve anlayışı temsil etmiş bence animede

Kamin: Aile tam takım değil ama abisi ile olan ilişkileri Umaru'ya yokluklarını hissettirmiyor diye tahmin ediyorum elbet özlüyordur tabii

Ebina ailesinin yokluğunu çok hissediyor mesela:(

Irei: Anne ve babası yakında olsaydı daha kontrollü olabilirdi

Chiya: Anne ve baba fazla arka planda bırakılmış ve daha çok-abi kardeş ilişkisini anlatmış.. abi-kardeşten çok şey de olabilir:

"Ya reis biz bu Umaru'yu yarattık ama ona kızmadan her şeyi yaptırarak biri yuh."

"B planı. Abi tasarlıyoruz."

Kamin: Bwxxmwkxkdmx

Mod: O zaman anne ve baba rolleriyle uğraşmak istemediler mi :)

Irei: Mantıklı

Chiya: Aynen bence ihtimal vermekte fayda var..

Kamin: Umaru'nun ailesi sadece 1 kere o da flashback olarak gösterildi diye hatırlıyorum Umaru onların yokluğunu pek hissetmiyorken abisi iş gezisine gittiğinde önce doyasıya oyun oynuyor ama daha sonra evdeki sessizliği fark edip ani bir çöküşe geçiyor abisine ihtiyacı var;-; duygusal açıdan değerlendirmem ne kadar doğru bilmiyorum belki sadece Umaru'nun eğitimi yüzünden oraya taşındı aile ilişkileri pek net değil

Chiya: Çünkü düşünsenize. Aile olsaydı böyle relax bir konuyu işlemek için her gün işte veya dışarıda olup çocuğu kenara atan bir aile modeli olacaktı herhalde. Bu iş böyle olursa da işkolik bir abiye dergi ve kola aldırarak için yalvaran ve mükemmel rol yapan bir umaru da olmazdı..

Kamin: Doğru:)

Haruko: Evet. Aile bir çocuğun gelişiminde çok büyük bir rol oynar herkesin bildiği üzere. Fakat animede kişisel gelişimden çok günlük yaşamda sıkıntı yaşıyor gençler animede. Abisinin çalışması veya kardeşine bakması, Ebina'nın kendi başına idare etmesi gibi

Chiya: Ailesi yerine konulmuş basit obje bence abi.

Büyük ancak basit bir rol diyelim..

3.2.2.3. Eleştirel okuma: Üst anlatı & alt metin

AOT alımlama çalışmasında katılımcılardan duvarlar, dış dünya, Keşif Birliği, Askeri İnzibat, askerlik, düşman, devler, insanlık, savaş ve barış kavramlarını anime doğrultusunda değerlendirmeleri istenmiştir. Duvarların bir güvenlik çemberi oluşturduğu kadar sınıfsal ayrımları da işaret etmesine karşın, katılımcılar duvarlarla ilgili bu bağlamda bir yorumda bulunmamışlardır. Genel olarak duvarları koruyucu surlar ya da dış dünya ile bağı kesen ve özgürlüğü engelleyen bir olgu olarak ele almışlardır. Öte yandan “düşman” devlerin, katılımcılar tarafından, “bilinçsiz katiller” (Haruko) ya da “çoğu aslında masum ve durumları iç acıtıcı...” (Kamin) varlıklar olarak ‘karakterler’e dönüştürüldüğü gözlemlenmektedir:

“Tam olarak açıklanmadı galiba ama devlerin çoğunun bilinci yok ve ne yaptıklarını bilmiyorlar diye biliyorum.⁵³ titan shifter⁵³ dışındakiler kılık olsun diye değil de ne yaptıklarını bilmedikleri için yapıyor bunu yani onlar ne düşman ne de müttefik. Shifterların çoğu da kötü insanlar değildi ya zorla bu hale getirildi ya da kendisinden önceki shifterın anıları yüzünden delirdi” (Kamin)

⁵³İnsana dönüşebilen devlerden bahsediyor.

AOT’da farklı ırklardan oluşan insanlar bir arada yaşamakta ve mücadele etmektedirler. Irksal tasarım, kimi çelişkiler barındırmakta; ırklar ve milliyetler arası bir ayırım olduğu animede yalnızca sözel biçimde ifade bulunmaktadır. Örneğin aynı klandan oldukları vurgulanan ve soyadları da aynı olan Mikasa ve Levi (Ackerman), benzer görsel irksal tasarıma sahiptir ancak biri Japonca diğeri Fransızca isim taşımaktadır. Bununla birlikte diğer karakterler de farklı dillerden isimler alır ve çeşitli irksal imalar karakterlerde birleştirilerek sunulur. Bu “insanlık” adına ortak düşman “devlere” karşı verilen bir savaş olarak dizinin genel temasıyla uyumluluk gösterse de, animenin ilerleyen bölümlerinde insanlar arasındaki güç mücadelelerinin de devreye girmesiyle animenin anlatısı farklı bir hal almaktadır. Irk ve milliyet gibi vurgulardan ziyade sınıflar ve tabakalar arası çatışmalar ve siyasi gruplaşmalar öne çıkmakta ise de, bu duruma katılımcılar tarafından dikkat çekilmemektedir. Katılımcılar, daha önceki görüşmelerde irksal ayrıcalıklara inanmadıklarını söylemiş olsalar da, anlatıyla ilişkili olarak Ackerman klanı ile ilgili detayları aktarmakta ve orijinal metinde bu konuyla ilgili örneklere değinmekte ancak bununla ilgili bir sorunsallaştırmaya gitmeden, Ackermanların özel bir ırk olduğunu verili biçimde kabul etmektedirler:

“ Mikasa ailesi ölene kadar normal biriydi. Ailesi öldürüldüğünde Eren ona savaş dedi ve içindeki Ackerman kanı etkinleşti. Ne olduğu uzun hikaye ama Eren anlatıyordu mangada özelden atabilirim. Kısaca Ackermanlar özel bir ırk ve onlarda bu gücü etkinleştiren insanlara istemsizce bağlı kalıyorlar.” (Kamin, Mikasa hakkında)

“Ackerman'ların hepsi mükemmeldir.... Ackerman klanını çok sevdiğimi söylemiştim....Oldukça güçlü. Hatta insanlığın en güçlüsü. Ama bu animede fiziksel güçten daha önemli bir güç var. O ki, o güce sahip değilsen o a hayatta kalmak zor olur. Bu güç de Levi'da faslasıyla var. Ruhun güç. Duygusal güç.....” (Chiya, Levi hakkında).

Buna karşın anlatım tarzındaki aşırılıkla birlikte iki zıt kişiliğin bir karakterde vücut bularak sunulduğu ve metnin hangi karakterin hangi kişiliğini eleştirdiğini anlamının zor olduğu Umaru-chan dizisine yönelik alımlamalar daha eleştirel bir perspektif taşımaktadır. Dizinin otaku tarzını yergiye dönük bir biçimde verirken topluma ve toplumsal baskıya işaret etmesi ve katılımcıların bu konudaki eleştirileri, bu bağlamda öne çıkabilecek bir örnek oluşturmaktadır. Çalışma açısından bu dizi, esasında “otaku” kimliğinin katılımcılar arasında nasıl yorumlandığını izlemek için seçilmişse de, dizinin alımlamasının daha çok toplumsal yapıya vurgu yapan bir biçimde gerçekleştiğini görmek; araştırma açısından anime hayranların eleştirel okuma becerilerine yönelik de önemli bir açılım sağlamıştır. Katılımcı tavrının iki dizi arasındaki farklı yaklaşımının nedeninin, izleyicinin anime

kahramanlarıyla kurduğu duygusal ilişki ve sürükleyici, uzun soluklu öykü olduğu söylenebilir. Umaru karakteri, katılımcıların hepsinin özdeşlik kurduğu/kurabileceği bir karakter olmasına karşın katılımcılar onunla herhangi bir duygusal ilişkiye girmiş değildirler. Ancak AOT karakterleri için durum oldukça farklıdır. Katılımcılar hem bu animedeki karakterlere karşı hayranlık, sevgi, aşk, nefret vb. duygular hissetmekte hem de hayran kültüründe onları tekrar tekrar yeniden üretmektedirler. Öte yandan kurguyla ve karakterlerle kurulan duygusal bağın, tercihen eleştirel okumanın devre dışı bırakılmasına neden olduğu da vurgulanmalıdır.

“Umaru abisini dışarıda hep saçma sapan davranmakla tehdit edip istediğini yaptırıyor. Bu da bir bakıma Japon kültüründeki insanların düzgün davranmayan insanlara farklı bir açıdan baktığını gösteriyor.. ...Toplumun onu yargılamasından kimse hoşnut olmaz sanırım bir çeşit önlem ama bir bakıma benliğinden uzaklaşıyor sanki olmak istediği kişi gibi olamıyor” (Kamin)

“Bana kalırsa bir kızın oyunları ve şu Umaru'nun takip ettiği şeyleri falan takip etmesi yadırganıyor ki Umaru kendini göstermiyor..” (Chiya)

Çalışmada cinsiyet ve toplumsal cinsiyet rolleri araştırma süresince, alımlama odak grubunun dışında da sıklıkla farklı anime metinlerine başvurarak açıklamalarda bulunulan kategorileri oluşturmuştur. Animelerde gender-bender eğilimin ve agender karakter temsillerinin tıpkı bedenine oldukça farklı ve fantastik biçimlerdeki tasarımları gibi verildiği şekilde kabul edildiği; ancak toplumsal cinsiyet rollerine ilişkin temsillerin sorgulandığı görülmektedir. Ana grup sohbetindeki şu diyalog izleyici alımlamalarında genel eğilime örnek olarak gösterilebilir:

Mod: Bazı karakterlerin cinsiyetinin belli olmaması ya da mesela mangakanın o karakterin cinsiyetinin ne olduğuna karar vermeyi okuyuculara/izleyicilere bırakmasını nasıl değerlendiriyorsunuz?

Yama: Bence özellikle animedeki transeksüel karakterler (travesti diyenlerle ciddi anlamda kavga edebilirim zira bu kelimedenden nefret ediyorum) bize homofobikliği kötölemek için.

Cinsiyet onun dışında reel dünya standartlarına göre inceleniyor, reel dünya gibi.

Haruko: Daha önce de söylediğim gibi bunun bir tür farklılık olduğunu düşünüyorum. Tıpkı doğuştan mavi pembe saçlı olabilmek için animelere özgü bir farklılık durumu. Oluşturulan kurgunun içindeki karakterlere ellerinden geldiğince farklı özellikler veriliyor

Suzuki: Bence trans olan veya agender olanların da anlayabileceği karakter yapmak istiyor olabilirler

Haruko: Evet bu da olabilir

Yama: Aynen

Mod: Reel dünyadaki gibi ele alıyor derken neyi kastediyorsun, doğuştan getirdiğimiz biyolojik cinsiyeti mi yoksa toplumsal cinsiyet rollerini mi?

Yama: Toplumsal cinsiyet rollerini.

Mesela kadın her seferinde becerikli olur veya olmak zorunda görülür, erkek toplumda işlendiği gibi ne kadar nefret ettiğim bir söz olsa da "eve ekmek getirir"

İki açıdan da düşünülebilir bence

Mod: Evet, toplumsal cinsiyet rolleri.. ve animelerde bu tür rollerin devam ettirildiğini düşünüyorsun değil mi? Doğru mu anlıyorum?

Yama: Evet.

Kamin: Kadın ve erkek olmak çoğu animede toplumda anlatıldığı gibi işlenmiş, Kahvaltı, çamaşır, yemek bunun gibi işleri kadın, işe gidip çalışmayı ise baba yapıyor. Bu konuda kendini diğer şeylerden ayıran bir yönü yok gibi. Bazı karakterlerin cinsiyetine karar vermek zor oluyor ama sonuçta mangaka belli olmasa da karakter erkek ise bir erkeğin özelliklerini ona da veriyor bu sadece dış görünüş açısından bir farklılık. Bazıların cinsiyetine karar vermemeleri ise ya çeşitlilik katmak, ya okuyucuları tatmin etmek ya da uğraşmak istemedikleri içindir.

Yama'nın şu açıklaması ise, bu konuda kendi görüşünü beyan eden katılımcıların görüşleriyle yaklaşık olarak örtüşmektedir:

Mod: "Bize homofobikliği kötölemek için" kısmını biraz açabilir misin?

Yama: Homofobinin kötü olduğu algısı yaratmak için.

Animelerde mesela, sevilen karakterlerin birinin mutlaka cinsiyeti izleyiciye bırakılmış oluyor.

Mod: Etkili olduğunu düşünüyor musun? Ve sen homofobi hakkında ne düşünüyorsun?

Yama: İlla ki oluyordur diye düşünüyorum ve homofobik insanlardan nefret ederim. Genel olarak insanların birbirine karışmasından da. Bir ebeveyn çocuğunun iyiliği için ona bazı konularda karışabilir. insanların saygısızlığı beni ayrı deli ediyor, isteyen istediğini sever ve buna kimsenin karışma hakkı yok. LGBT üyeleri lanet değil, veya canavar. Onlar da insan.

Dünyada anneler ağlıyor, çocuklar ölüyor, tecavüz taciz hayvana çocuğa yaşlıya gence had safhada ve insanların bunu elinin tersi ile itip başkalarını aşağılamaya çalışmalarına deli oluyorum.

Ben nefes alan her canlıya belli bir saygı duyarım ki duyulması gerekli kanaatimce lakin bunlara saygım yok.

Analiz başlıklarının her birinde cinsiyet, toplumsal cinsiyet ve cinsellik önemli konular olarak ortaya çıkmıştır. Ancak genel olarak katılımcıların animelerin cinsiyeti nasıl problematize ettiği ile ilgili bir sorgulamalarının olmadığı gözlemlenmiştir. Animelerde cinsiyetin kendisinin problematize edildiği görüşü, bu araştırmanın kuramsal verilerle desteklenen kendi iddiası olsa da; katılımcıların ayırında oldukları bu durumu anime evreninin verili bir bileşeni olarak kabul ettikleri ve genellikle bu konunun onlarda yapıcı tavrını olumlu ya da olumsuz biçimde eleştirecek herhangi bir gündem oluşturmadığı gözlemlenmiştir:

"Cinsiyeti belli olmayan çok karakter var. O konuyu pek bilemiyorum mangakaların kendisine sormak lazım. Yani evet cinsiyeti belli olmayan ya da cinsiyeti açıklanınca bizi şoka uğratan bir sürü karakterler var" (Setsu)

Ana grupta gerçekleşen şu doğaçlama sohbet, cinsiyetin bizatihi kendisinin önemsiz bir değişkene dönüşmesine ve bunun hayranlar arasında nasıl ele alındığına yönelik olağan bir örnek niteliğindedir:

Suzuki: Bence herkesin zevkine uygun karakterler çıkarmak biraz etki ediyor olabilir ama emin değilim

Kamin: Dediğim gibi orası çok özgür bir dünya, kimse kimseyi yargılamıyor, insanların bundan daha önemli işleri var ve bu yüzden mangakalar buna çok dikkat etmiyor ya da umursamıyor olabilir

O da olabilir

Suzuki: Ya da belki stüdyoda böyle kız mı olsun erkek mi olsun diye tartışıyorlar

Kamin: Sonra karar veremiyorlar

Suzuki: Ondan sonra biri diyor ki "aman be dostum. İKİSİNİDE YAPIN!"

Kamin: Bam cinsiyetsiz

Aynen qkdnwkdkd

Haruko: Sınırsız hayalgücünü betimleyen eden bir durum bence bu
Saçların doğuştan mavi pembe olabilmesi gibi bir çeşitlilik

Kamin: Böyle bir yerde her şey garipken cinsiyetin göze çarpması garip olurdu
Ama anime içerisinde bunun üzerinden yapılan espriler var ya da cinsiyetini anlayıp şaşırıyorlar

Kamin: Yine böyle Ao Haru Ride'da bir kız vardı

Cinsiyeti karıştırılan ya da belli olmayan / Armin / Hanji⁵⁴ (Aslında göğüs hatları falan belli..) /
Nagisa⁵⁵ (Böyle olması annesinin suçu) / Aklıma gelirse daha yazarım

Yama: Tsukiyama'nın yönelimi belli değil / Suzuya'nın⁵⁶ da cinsiyeti

Kamin: Bu önemli evet wkdnwkdk

Yama: Cidden biri şuna bir açıklık getirsin

Kamin: Erkek ya yav;-;

Yama: Ama big madam ona suzuya-chan demişti ve chan yakın kızlar için kullanılan bir ek / re bölüm 2 ya
da 3

Haruko: Kanka suzuya erkek / Wiki'de de yazıyor

Kamin: (öğrenince) Şoka girmiştim beğ wkdnwkdk

Haruko: Jdlwpxğwoxğsoxğsps

Yama: "suzuya-chan"

Haruko: O kız gibi olmasını istiyordu / O yüzden onu kız kabul ediyordu / Ama değil / Baya erkek işte .d

Kamin: Onun ses tellerini falan kesmişlerdi sanki sesi o yüzden kız gibiydi hiç bir şey hatırlayamıyorum
wkdnwkdkd

Diyalogda tartışılan karakterin görsel tasarımı şu şekildedir:



Resim 3.6. Suzuya (Tokyo Ghoul)

⁵⁴ AOT'tan bir karakter. Keşif Birliği'nden asker bir bilim insanıdır. Devler hakkında bilimsel araştırmalar yapmasının yanı sıra iyi bir savaşçıdır. Bu yönüyle geleneksel anlamda erkeksi alanlarda varlık göstermektedir. Aynı zamanda güçlü ve sert bir kişiliğe ve görsel tasarıma sahiptir. Animede kadın olarak tasarlanmış, ancak mangada nötr çizilmiştir ve cinsiyetini belirten herhangi bir sözel ifade kullanılmamaktadır. İlerleyen bölümlerinde karakterin görsel tasarımlarına ilişkin temsiller metin içinde sunulmaktadır.

⁵⁵ Suikast Sınıfı (Assassination Classroom) anime serisinden bir erkek karakter olan Nagisa'nın, hep bir kız çocuğu olmasını isteyen annesiyle gerilimli ve tuhaf ilişkilerine gönderme yapıyor. Karakterin görsel tasarımı kadınsı nitelikler taşımaktadır.

⁵⁶ Tokyo Ghoul'den iki karakter.

Öte yandan bu noktada kimi animelerde kadın karakterlerin, kendi deyimleriyle “cinsel obje” olarak gösterilmesi ya da bu karakterlerde çok büyük göğüsler gibi “abartılmış” biçimdeki cinselleştirilmiş kadınsı özellikler katılımcıların dikkatini çekmekte ve katılımcılar tarafından eleştirilmektedir. Ancak, katılımcılar giderek bunun kendileri için normalleştiğini de söylemektedirler. Genel eğilimin dışına çıkan bir katılımcı görüşü ise şu şekildedir:

“Bence böyle düşünülmemeli. Çoğu erkek karakter de kas kütlesi olarak çiziliyor. Karşı cinsin ilgisini çekecek şekilde tasarlanıyor” (Haruko)

Öte yandan katılımcılara göre cinsellik ise cinsiyete benzer şekilde önemsiz bir detay görünümündedir. Bununla birlikte katılımcıların üzerinde soru sorulmadığı zaman hiç durmadığı şiddet içeriği de katılımcılar tarafından normal karşılanmaktadır. Aşağıda alıntılanan diyalog ve bireysel görüş, katılımcı grubun genel tavrını yansıtır niteliktedir:

I.

Suzuki: İçerik bana hiç bir zaman tuhaf gelmedi heralde Corpse Party⁵⁷ dışında

Irei: İçeriği hiç garipsemedim

Mod: Mesela animelerin şiddet ve cinselliği ele alış biçimi?

Irei: +sonsuz

Yani onlarda normalleşti bu konu hakkında yorum yapamıyorum skdkldksld

Yuzuki: Eh şiddet tamam da cinsellik pek alışık olmadığım bir şey(yani özellikle animelerde birazcık **farklı** olduğu için)

Yoko: Bana konular hic degisik gelmemisti yani hic garipsememiştim

Akane: Şiddet içerikli animelerin normalleştiğini düşünüyorum ama cinsel içerikli animeleri hâlâ garipsiyorum, Japonların kadın vücudunu fazlaca objeleştirdiğini gösteriyor gibi

Suzuki: Yani animelerin **çoğunlukla** büyük göğüsler dışında büyük bir cinselliği yok bence. Şiddet konusunda ise bence bazen aşırı kan olması dışında çok büyütülecek bir şey değil????

II.

“Aynı zamanda bazı cinsellik içeren animeler tüm animelerin yanlış anlaşılmasına sebep olabilir ama aslında bu tarz animeler farklı türde animeler yani diğer animelere de cinsellik yanlış örnek olması vs ile suçlayamayız. Bu tarz animeler ecchi ve hentai olarak sınıflandırılır ki animeciler genellikle bu tarz animelerle zaman kaybederler mi bilmem.....Onun dışında çocuklar için olmayan animeler dışında özellikle

⁵⁷ Aynı adı taşıyan bilgisayar oyunundan uyarlanan dört bölümlük anime, gizem ve korku etiketlerini taşıyor. Sıradan bir okul animesi gibi başlamasına karşın giderek korku dozunu arttırırken, yoğun şiddet sahneleri de içeriyor.

13 yaş üzeri animelerde kan şiddet dram ölüm gibi şeyler olması muhtemeldir ki bunlarda animenin tuzu biberidir ki zaten anime fanı olmak belli bir yaştan sonra o olgunluğu yakalayınca olur.” (Setsu)

Araştırma sürecinde katılımcıların yapımcıların niyetini (olumlu-olumsuz yaklaşımlarla) sorguladığı ve eleştirel perspektifler sergilediği anların çoğunlukla toplumsal cinsiyetin bir gündem olarak ortaya çıkmasıyla gerçekleştiği gözlemlenmektedir:

“Çünkü belkide iki tarafında cinsiyet için dünyada genel olarak kazıdıkları rollerin aslında iki tarafında yapabileceğini göstermek” (Irei, Umaru-chan alımlama çalışması, abisinin ev işlerinin tamamını yapmasına karşın Umaru’nun hiç bir sorumluluk almamasını değerlendiriyor)

“Ha bir de AOT’da bana bu ayrım ÇOK silikmiş gibi geliyor. Hajime üzerinde neredeyse hiç durmamış...Ben Eren’i birçok kez patates soyarken,Mikasa’yı da odun keserken gördüm. Aynı şekilde Levi’in temizlik hastası olması (bu pek değil çünkü yaşadığı yer vb. şeyler yüzünden), kızların da erkekler kadar güçlü olması, Hanji’nin sinirlendiğine şiddet uygulaması.d, Armin’in görünüşü ve bunun gibi daha bir sürü şey var ne bileyim o ayrımı göremiyorum.-.” (Kamin, AOT alımlama analizi)

“Death Note ilk bölüm arka planda annesini arayan bir çocuk vardı ve ulaşamayınca şöyle diyordu, daha doğrusu bağılıyor "bu lanet fahişe nerede?" diye. Toplumda küfreden erkek olmuş oluyor ya hani, onunla ilgili bir şey veya yine Death Note'da Yagami Light'ın kendini normal bir lise öğrencisi gibi göstermek için ecchi⁵⁸ bir dergi alması da toplumsal cinsiyet algısı örneği.” (Yama, ana grup sohbeti)

Katılımcılar öte yandan hayranlık duydukları animelerin yapımcılarını birçok mecradan takip etmektedir. Zira yapımcılar, araştırmanın giriş bölümünde de değinildiği üzere; sık sık anime metni dışında hayranlara mesajlar vermekte; hayran üretimleri için onları teşvik etmekte ve onlarla anime hakkında konuşmakta; hayranların izleme pratiği dışında da anime deneyimini devam ettirmelerine yardımcı olmaktadır. Dolayısıyla anime metninin, bilhassa hayranlık duyulan animelerin, genel olarak izleme deneyiminin dışında anlamlandırıldığı söylenebilir. Bu nedenle izleyen başlıkta incelenen hayran kültürü, toplumsal cinsiyet de dahil olmak üzere birçok açıdan alımlama çalışmasının bir devamı niteliğindedir.

3.2.3. Ekran Dışı Deneyimler: Shojo’nun Hayran Kültürü

Hayran kültürünün ana materyali olan orijinal anime ya da manga ürünü ile ilgili tüketim (izleme/okuma) katılımcıların büyük çoğunluğu için anime evreninde geçirdikleri sürenin - diğer faaliyet ve meşguliyetlere nispetle- sınırlı bir kısmını ifade etmektedir. Katılımcıların büyük bir kısmı hayran etkileşimlerine, türev eserler üretmeye/tüketmeye, RP ve shipleme gibi sohbet ortamlarında bulunmaya daha fazla zaman ayırmaktadırlar. Öte yandan

⁵⁸ Pornografi içeren manga türü.

katılımcılar anime izlemedikleri ya da hayran faaliyetleri ile ilgilenmedikleri zamanlarda da bu evren ile etkileşimlerini kendi iç dünyalarında sürdürebilmektedirler:

“Anime izlemek” bunun çok küçük bir parçası zaten. Anime yalnızca hayal dünyamda yeni bir ufuk açıyor. Onu ben genişletiyorum ve ekran karşısında değil, her an bunu yapıyorum. İki dünyada yaşıyorum ve canım sıkıldığında birinden diğerine çok kolay bir şekilde geçiş yapıyorum. Bazen sıkıntıdan kurtuluş yolum bazen mutluluğu bulma şeklim ya da nedensizce orada olma isteğim oluyor bunu yaptırır. Dışarıdan hiç bir şey fark edilmiyor ama hayatımın her dakikasında hayal dünyam ile- ki buna animeler de dahil- iç içeyim;-; (Kamin)

“Bazen kitap okurken kitaptaki karakterleri animede gibi hayal ediyorum (xxx öğretti) her karaktere bir anime hali buluyorum ve olaylar anime dünyasında geçiyormuş gibi hayal ediyorum” (Hideo)

“Aslında düşüncelerime işlediği için her yerdeler. Onun dışında ne bileyim bir kelime geçince derste aklıma animedeki bir part geliyor saçma saçma gülüyorum falan. Onun dışında beni sıkıntılardan arındıran bir şey. Zira duygularımı çok saklarım veya belli edemem bilmiyorum, bu konuda hep sıkıntı çekmişimdir ve duygularımı saklamaktan canım sıkılırsa, bir şeyler üstüme geliyormuş gibi hissedersen kendimi bu dünyaya ışınlarım.” (Yama, ana grup sohbeti)

Aşağıda yer alan diyalog, katılımcıların deneyimlerine örnek olabileceği gibi ortak dili göstermesi açısından da ilgi çekicidir:

Haruko: Bazen tepkilerimi Japonca sözcükler ile veriyor veya kendi kendime kaldığımda hep Japonca konuşuyorum. Anime karakterlerini günlük hayatımda yanımdaymış gibi düşünüp hayal ediyorum ve benzeri..

Kamin: Ve çok güzel oluyor*^^* İnsanı mutlu ediyor yani;-;

Haruko: Evet... :)

Başka bir katılımcı ise diğerlerine benzer biçimde kendi dünyasının ikili yönünden bahsetmişse de; ekran dışı deneyimi kendisiyle özdeşleştirmeden; bu ikili yapının onun için işlevselliğini öne çıkarmıştır:

Suzuki: O kadar etkilediğini düşünmüyorum. Sadece benim için bir kaçış dünyası gibi bir şey. Herkes ve her şeyden uzak, sadece bana ait bir evren gibi. Stresimden, sıkıntılardan falan anlık uzaklaştırıyor. O kadar.

Mod: Anlık uzaklaşmalar anime izlerken mi geçerli, yoksa animelerle ilgili her şey böyle sayılabilir mi?

Suzuki: Genel olarak sanal dünya diyelim ona

Mod: Role play, ship muhabbetleri, fanfic vs.. Onları da birlikte düşündüğümüzde yani.. Bunlar da var mı bu evrenin içinde?

Suzuki: Kesinlikle

Diyaloğun sahibi katılımcı araştırma boyunca deneyimlerinin “kaçış olduğu” yönünde açıklamalarda bulunmuş ve animelerin üzerindeki etkisini diğer katılımcılar gibi yaşamının her alanına genellenebilir bir biçimde aktarmakta mesafeli bir tavır sergilemiştir. Ancak diğer yandan katılımcı araştırma süresince hayran kültürün bir üyesi olduğunu çeşitli biçimlerde ifade etmiştir:

“Fan art olmazsa ben olmam heralde ya fjskabska. Telefonumda binden fazla fanart var ama fanfictionları ayda 1 falan okuyorum o da güzel bir tane bulursam. Fakat 1 yıl önce filan fanfic çok okuyordum sonra soğudum galiba”

“Multishipperım açmayalım o kapıyı dialagsja”

Başka bir katılımcının şu görüşü ise, bu kültür ile dijital medya arasındaki ilişkiyi gösteren bir örnek olması açısından açıklayıcıdır:

“Çünkü rp yapmak / Fanfic okumak / Ya da fanartlara bakmak / Otobüste bile yapılabilecek bir şey/ Ama anime izlemek için /Uygun bir ortam olmasını isterim ben” (Setsu)

Yukarıda katılımcıların genel yaklaşımına ilişkin örnek teşkil edebilecek görüşlerinin ikili bir dünyayı işaret etmesi, katılımcıların dünyasını anlamak için olduğu kadar; bugünün bilhassa animeler özelinde ve onların sağladığı materyallerin katkısıyla inşa edilmiş hayran kültürünü anlamak açısından da önemlidir. Dijital araçların bu ikili/iki uçlu dünyanın kurulumunda bireylere sağladığı ihtimal ya da olanaklar; ilgili literatürdeki sayısız araştırmayla desteklenebileceği gibi, katılımcıların kendi ifadeleriyle de açıkça ortaya çıkmaktadır. Bu noktada, buraya kadar animeler özelinde anlaşılmaya çalışılan ve katılımcıların kendi jargonuyla sanal-reel; araştırmanın baktığı açıdan fantezi-gerçeklik ayrımı; hem hayran kültürü hem de hayranların kişisel kimlik inşası konu edildiğinde çevrimiçi-çevrimdışı geriliminde devam edebilecek bir tartışmaya dönüştürülebilir. Ancak bu çalışmanın kuramsal kaynaklarından hareketle ve çevrimdışının çevrimiçiyle kurduğu ilişkinin -ahlakiliğini ya da dürüstlüğünü sorgulamayı kasıtlı olarak çerçeve dışında bırakarak- organik bir ilişki olduğu ön kabulü ile hareket edildiğinin tekrar vurgulanması gerekmektedir. Öte yandan bu çalışma bağlamında çevrimiçi dünyanın olanaklarının animenin sağladığı materyale ihtiyacı olduğunun; bu çalışmanın anlamaya odaklandığı hayran kültürünün spesifik görünümünün, bu iki etkenin birleşimiyle ortaya çıktığının altı çizilmelidir. Zira çevrimiçi ortamda gelişen hayran kültürünün birbirinden farklı biçimleri onu inşa eden anlam kodlarına ilişkin malzemeyi, o kültüre katılanların ortak ilgilerinden almaktadır. Bu bağlamda katılımcıların fantezi-gerçeklik ikiliğiyle hayran kültürünün gerçeklikle ilişkisi ve dijital dünyanın bu ilişkinin kurulumunda sağladığı imkanlar analizin bu bölümünün ana temasını oluşturmaktadır. Ortak kodların, ortak dil ve anlamların kişisel kimliklerin inşasındaki yeri, katılımcıların grup etkileşiminden ve pratik uygulamalara dönüşen hayran faaliyetlerinden izlenilmeye çalışılmaktadır.

3.2.3.1. Hayran kültürü: Fantezi, türev eserler ve veri tabanı kullanımı

Önceki iki bölüm, animelerin bir materyal olarak fanteziye nasıl kapı araladığını, hayranlarına bu bağlamda ne gibi veriler sunduğunu araştırmış; katılımcıların anime metinleri (ve onun öğeleri) ile kurdukları ilişkiye odaklanmıştır. Ancak bu konu ile ilgili verilere hayran etkileşimi, anime yapımcısının hayranları dikkate alan tavrı ve hayran kültürünün yapımcılar üzerindeki baskısı da eklenmelidir. Aşağıdaki diyalog hem anime hem de hayran evreni hakkında da önemli veriler sağlamaktadır.

Diyalog kesiti AOT dizisindeki Hange isimli karakterin cinsiyet belirsizliğine ilişkin tartışma ile başlamaktadır:

Kamin: (Hange'nin kadın olduğu) Zaten animede onaylandı mangada serbest ama.. davranışlarında erkeksi bir yan olması cinsiyetinin değişeceğini göstermez bu az önceki konuya gidiyor wkdwmmd (Toplumsal cinsiyet rollerine ilişkin önceki yazışmaları kast ediyor)

Mod: Erkek diyen fanlar mangadan mı yola çıkıyor ?

Kamin: Bazen evet bazen de araştırmadan animeye göre
Sadece davranışa bakıyorlar yani

Mod: Benim Hange ve diğer birçok meselede anlamadığım şu.. Hajime okuyucuyu birçok konuda serbest mi bırakıyor? Mesela siz nasıl düşünüyorsunuz o mu diyor? Bunları nereden söylüyor? Sosyal medyadan falan mı ?

Chiya: Evet çünkü AOT fandomu da mangakası kadar psikopat. Linç yiyebilir yani adam zeki, canını koruyor.

Kamin: Her konuda değil. Bazı konularda derin açıklamalar yapıyor bazılarında sığ bazılarında ise cevap bile vermiyor..

Haruko: Hajime kurgusu üzerinde insanların RPlar yapması, shipler uydurmasını, fanart ve fanfic yapılmasını sevdiğini söylemişti bir röportajda

Kamin: Adam gibi adam demek isterdim de adam vicdansızın teki wkskwmz

Chiya: +1

Kamin: Hikayesini bizim tamamlamamızdan zevk alıyor gibi..

Eremika⁵⁹ yapsa erericiler⁶⁰ onu linç edebilirdi bunu her shipper yapabilirdi

⁵⁹ Eremika: Eren/Mikasa ship.

⁶⁰ Eleri: Eren/Levi ship. Katılımcıların sıkça ve ısrarla vurguladığı üzere Levi, "Rivay" olarak okunmaktadır ve Eleri shipi Eren ve Rivay sözcükleri karıştırılarak oluşturulmuştur.



Resim 3.7. Hange'nin mangadaki (üstteki görsel) ve animedeki (alttaki görsel) görsel tasarımı

Grupta paylaşılan bir videonun (AOT'dan bir sahne) ardından gelen katılımcı yorumları orijinal metnin ship olgusunu destekleyen tavrını⁶¹ en azından AOT özelinde anlamaya

⁶¹ Katılımcıların "moment vermek" dediği, yapımcının (mangaka ya da yönetmen) içeriği olası ship'lere kapı aralayacak şekilde sunduğu "ship tease", hayranlar için ship fantezilerini üzerine kuracakları bir zemin/başlangıç noktası sağlamaktadır. Bunun tersi, katılımcıların "canon" diye bahsettiği, "ship sinking"dir. Bu durumda yapımcı, içerikte bir ilişkiye açıklıkla yer vererek diğer ihtimalleri ortadan kaldırır.

yardımcı olacak bir görünüm sergilemektedir. Paylaşılan sahnede, Mikasa yaralıdır ve Eren bir deve karşı Mikasa'yı korumaya çalışmaktadır. Bu esnada Eren, Mikasa'ya (Mikasa'nın her zaman taktığı Eren'in olan atkısını kast ederek) "O atkıyı boynuna dolayacağım, sen her istediğinde, şimdi ve sonsuza dek, ne kadar istersen" der ve deve saldırır. Bu esnada diğer karakterler de oldukça hareketlidir ve gruplar birbirlerini korumaya çalışmaktadır. Sahnenin ardından gruptaki yazışmalar şu şekilde gelişmektedir:

Kamin: Sonra Mikasayla aralarında bu konuşma geçiyor ve biz ship için umutlanıyoruz ama olmuyor wxnsmx ve ayağı kalkıp titana yumruk atarak farkında olmadığı halde titanları koordine ediyor. Sonra da herkes pes etmişken kaçıyorlar ve kurtuluyorlar:)

Chiya: Burada en sevdiğimiz ve idolümüz olan mangaka (!), yani Hajime... diyor ki: "Her türlü shipe umut veririm. Asla gerçekleştirmem. Yine de animemizi izlemeye devam edin pls."

Bir de Jearmin⁶² ve Eremikacı titanlar var.d

Irei: Mikasa Eren'e sarıldı bu yüzden mutlu

Dikkat ettiğim tek nokta sorry jshdksjdkjc

Kamin: AMA BU DOĞRU WJDNWMD

Yoko: hdksjskshksj

İzlenen sahne aksiyonlu sahnelerden oluşmasının yanı sıra film anlatısının çözümlenmesine yönelik önemli anlar sunmamaktadır. Katılımcılar büyük oranda bu nedenden kurguya değil animede verilen "momentlere" yoğunlaşmışlardır. Bu esnada katılımcılar sohbetten keyif almaktadırlar ancak rahat ve ciddiyetsizdirler. Diyalogun devam eden kısmı hem ship kültürüyle ilgi bilgi almak hem de hayranların ortak dilini görmek ve etkileşimleri anlamak açısından önemli bulunduğu için -kısaltılarak- verilmiştir:

Mod: Birkaç farklı ilişkiye odaklanıyor sanki sahne. Reiner Berthol'u , Eren Mikasa'yı, Ymir Historia'yı korumaya çalışıyor?

Chiya: Armin de Jean'ı. Bunlar önemli detaylar, pls.

Kamin: Armin ve Jean çok iyi anlaşıyor o yüzden öyle skxnkskd

Mod: Bu ilişkileri, shiplemeden izleyemiyor musunuz?.. Gerçekten soruyorum..

Irei: Hangi animemizi izlediğime bağlı

Kamin: Yani olaya biraz daha heyecan katıyor diyelim

Mod: AOT neden üzerinde bu kadar ship dönen bir anime ?

Haruko: Çünkü karakterler gerçekçi ve çok fazla hayran var

Irei: Ama genel olarak shiplemek ve bir moment yaşadığında heyecanlanmak güzel oluyor

Kamin: Her ship moment veriyor çünkü

Hajime kendi can güvenliği için ship yapmadığını söyledi ama her shipper için moment veriyor

Tabii kalkıp Pixis ve Levi gibi şeyler shiplemezseniz nwxmwkd

Haruko: Oha şu an shipliyorum KDWŞDOWĞODĞWOXĞSODĞAODĞWODŞŞL

Kamin: İYİ SHIP WKDNKWMXKSMXL

Mod: Nasıl yani? (Kamin'i yanıtıyor: "Her ship moment..")

Yani her türlü shipi mümkün kılacak şekilde mi davranıyor yönetmen ?

Kamin: Shipperlar arasında soğuk savaş var gibi daha doğrusu bir ship içinde iki ayrı taraf var bir kısım kendi halinde diğeri ise sevmediği shipin shipperına falan saldırıyor

⁶² Jearmin: Jean/Armin ship.

Mümkün kılacak demeyelim de insanları tatmin edecek şeyler koyuyor (Mod.'ü yanıtlıyor: “yani her türlü shipi...”)

O Jean Armin-Mikasa Eren sahnesi gibi ya da Levi Eren /Levi Hanji gibi bir sürü sahne var animede

Mod: Çok ilginç.. Gerçekten fanlar arasında büyük bir gündem o zaman bu?

Irei: Evet çok kavga edilen bir konu

Kamin: Fandomun büyük bir bölümü shiplere ilgileniyor nakxmwxld

Chiya: Ereciler ile Eremikacılar vb. ölümüne düşman mesela.s

Kamin: Bazı tipler var örnek olarak söylüyorum ereri shipliyorsa gelip Eremikacıya sövmeye başlıyor veya tam tersi ya da birisi başka bir ship shiplerken canon olmaya bile yanaşmamış shiplerin canon olduğunu iddia ederek karşıdaki kişinin fikirlerini kendince bastırmaya çalışıyor ve çok sinirimi bozuyor

Irei: Adam bana gelip diyor ki Levi Ereni seviyor hatta ona sarkı Nike yazdı bende sinirleniyorum doğal olarak çünkü bu İngilizce yoksunları şarkının Petra'dan bahsettiğini anlamıyor

Kamin: Officiallar:) Aynen öyle sadece bu değil böyle bir sürü şey oluyor

Irei: Ama genel olarak sinirlendiğim şey bir ship yapabilmek için bu mutant türünün başka birinden nefret etmesi

Chiya: Misal: "HANNES X MIKASA CANON AKSINI İDDIA EDEN FETOCU SHAGWGSFQG" (Ay kendimi gördüm :d)

Kamin: Ben de hiç hoşlanmıyorum. Örneğin bir arkadaşım benim Rivetra⁶³ sevdiğimi öğrenince Petra'nın can çekişmesini sevdiğini ve önüne çıkan herkese yavaşadığını söyleyip beni engellemiştir. Birisi de Historia'yı sevmediğim için ve arkadaş Levi x Historia shipleliği için yine engellemiştir wkdkwkd

Kısaca böyleleriyle muhattap olmak sinirimi bozuyor.

Chiya: Mesela bir de şey var. Eren'i seviyor diye Mika'dan nefret edenler. Levi'ı seviyor diye Petra'dan nefret edenler falan... Gerçekten anlamakta zorlanıyorum bu tür insanları. Tek sebebi de birini sevmesi. Bence... saçma.

Irei: Yani adam mesela Gray Juvia'yi canon yapmış animede⁶⁴ izleyici Grey'i baska birileriyle yada hatta genel olarak kendileriyle shipleliği için Juvia dan nefret ediyor buna sinirleniyorum abi iste normal shiplerden git mutant ne gereği var

Chiya: +1

Kamin: +1

Yoko: +1

Katılımcıların hayran kültürüne ve diğer hayranlara yönelik tavırlarının tepkiselliği araştırma sürecinde sıkça teyit edilmiştir. Çevrimdışı birlikte gözlemlene fırsatı bulunan Kamin, Chiya ve Irei'nin çevrimiçi iletişimde kullandıkları dili çevrimdışı iletişimlerinde sürdürdükleri görülmüştür. Çevrimdışı ortamda tanışıklıkları bulunan katılımcıların shipleriyle ilgili konuşurken oldukça eğlendikleri, sık sık seslerinin yükseldiği ve zaman zaman sohbetlerinin taşkın bir biçim aldığı izlenmiştir. Öte yandan bu örneğin dışında da katılımcılar sık sık ilgisiz konularda dahi bir animeden ya da karakterden konuşurken konuyu shiplere getirmiş; bazen kendi aralarında bu sohbetlerle grup gündeminde tartışılan konunun odağını dağıtmış ve araştırmacı tarafından uyarılmışlardır.

Orijinal metnin verdiği “momentlerle” ve anime metni dışında hayranlarıyla iletişim kuruyor olması ilgi çekicidir. Örneğin söz konusu animedeki sayısız momentin oldukça farklı shiplere kapı aralmasına karşın, animede kanon olmuş tek ship olan Ymir ve

⁶³ Rivetra: Petra/Levi ship.

⁶⁴ Fairy Tail isimli animeden ve bu animedeki karakterlerden bahsediyor.

Historia ilişkisi, ilginç bir biçimde anime metni içinde hiç gösterilmemiş, yalnızca mangaka bir röportajında bunu teyit etmiştir. Bundan sonrasında “resmileşmiş” bir ilişki olarak bu ship hayranlar arasında artık sorgulanmamaktadır. Hayranlarla yapımcılar arasındaki etkileşim, bu anlamda oldukça dikkat çekicidir ve Jenkins’ın (2018) bahsettiği yakınlaşma kültürüne ilişkin somut bir örnek sunmaktadır. Öte yandan çalışmada katılımcıların, hayranı oldukları animenin mangakasının söylediklerini sanki metinde yer alıyormuşçasına izledikleri kurgunun bir parçası yapması söz konusudur. Dolayısıyla bu ve benzer etkileşimlerin tümü, aynı zamanda çalışmanın önceki bölümünün (İzleme Deneyimi ve Alımlamalar) devamı niteliğindedir. Medyalar arası okumalarla birleştirilen parçaların izleyici alımlamalarını etkilemesi kaçınılmaz olarak gerçekleşirken; “moment veren” sahnelerin “nasıl alımlandığı” da konunun bir diğer boyutunu oluşturmaktadır. İzleyiciler, mangakanın tarzını ve tavrını bildikleri halde bu momentler üzerinden shipler ve hayran kurguları üretmekte; forumlarda “kıyasıya mücadeleler” vermektedirler. Alımlama üst başlığı paranteze alındığında, bu görünüm aynı zamanda hayranların shipleme davranışını da bir problematiğe dönüştürmektedir.

Bu noktada hayranların shipleme davranışını geliştirmedeki temel motivasyonlarının sözcüğün tüm anlamlarıyla fantezi ile kurdukları ilişki ve anlatıya katılımlarını mümkün kılan izleyici pratiklerinden duydukları haz olduğu söylenebilir. Katılımcıların benzer düşüncelerini ifade eden, aşağıda alıntılanmış görüşlerin de işaret ettiği üzere, hayranlar shipleri yoluyla anime karakterlerine bir canlılık kazandırırken onlara yönelik fantezi davranışlarıyla kendilerini de işin içine katıyor, onlarla aynı evrende var olmayı başarabiliyor gibi görünmektedirler:

“Mesela bir dizi izliyorum. Ve dizi hetero dizisi. Orda bir erkek ile erkeği bir anda yakıştırıp shipliyorum. Oysa alakası yok.....Önüme geleni okurum mesela riren⁶⁵ çok okurum. Riren shiplerim ayrıca. AOT’da, Levi ve Eren” (Reika)

“Levi’in veya başka sevdiğim x bir karakterin özgürce kendi iradesi ile yaptığı bir şey için bir çok şeyimi feda edebilirdim. Onlara daha fazla eylem sunuyorum....” (Haruko)

Miyoko: Shiplemek bence oldukça keyif verici bir şey ve animeciler arasında büyük öneme sahip bence. İki insanın birbirlerine bağlı olduklarını düşünmek ve inanmak anime izlemenin en güzel taraflarından biri bence
A: Senin en sevdiğin shipler ?

Miyoko: Gerçekten zor bir soru 😊

O kadar çok shipleddim insan var ki hepsine de bayıldığım için seçemeyeceğim galiba

⁶⁵ Eren ile aynı ship.

“Wattpadim⁶⁶ ful fanfic kaynıyor. Ve fanart ile ilgilenmeyen animeci olduğunu sanmıyorum. Her an önüne fanart çıkar illaki. Aynı zamanda ben bir shipper im. Tabiki fanart lar ile içli dışlıyım” (Setsu)

Setsu, aynı zamanda bir fujoshi olduğunu da söylemiştir. Onun ve aslında diğer katılımcıların bilhassa ship konusuna yaptıkları vurgular, otakunun ‘karakter moe’sinden ziyade fujoshinin bir ilişkideki romantik çekimin ve yükselen gerilimin peşinde olduğunu ifade eden ‘faz moe’sini hatırlatmaktadır:

Setsu: Ya bilemiyorum. Yani farklı bir çekimi var. Daha tatlı duruyor. Hani feels⁶⁷ denen duyguyu duymuşsunuzdur. Boy x Boy shiplerinde o duyguyu yaşıyorum

A: Feels ?

Setsu: Ehe.. Yani.. Nasıl diyim.. Mesela sevdiğim bir shipte ki yaoi de bu daha fazla.. Onu görünce.. İçin kıpır kıpır oluyor... Eriyecek gibi oluyorum mutluluktan.. Yaoi okuyunca veya izleyince öyle oluyorum... Yaoi yi seviyorum Ama tam nedenini kelimelere dökemiyorum

Shiplerde ya da türev eserlerin üretiminde ve tüketiminde etkili başka bir unsur da katılımcıların “kendi dünyalarını yaratmaya” yönelik yaptıkları vurgular olmuştur. Katılımcılar, türev eserler üretirken hayran kurgunun kendine özgü kurallarının dışına çıkmakta, kanonlara sadakat göstermemekte ve kimi zaman orijinal eseri yalnızca bir başlangıç noktası olarak almakta; ancak karaktere büyük oranda sadık kalmaktadırlar. Bu, genel hayran kültürünün hayran kurgu teamüllerinden ziyade doujinshinin parodik üretimine benzerlik göstermekte ve aynı zamanda katılımcıların kişisel fantezilerini kurguya döktükleri alanı işaret etmektedir:

“ Ve bazen sevdiğim 2 karakter ile ilgili hikayeler yazıyorum / Kendi dünyamı yaratıyorum” (Tomoe)

“Karakterleri daha çok shipliyoruz ve genelde animelerde bu shipler istediğimiz gibi gitmiyor bizim duygusal yönden bağdaştırdığımız karakterlerin animede farklı bir dünyası olduğu için kendi dünyamızda shipi istediğimiz gibi şekillendirmeyi tercih ediyoruz”(Kamin)

Ancak bu kişisel fantezi alanı tamamen ilkesiz bir alan değildir. Burası dışarıdaki kuralların geçerli olmadığı ve katılımcıların özgürce hareket ettiği bir çeşit serbest bölge işlevi görse de, bazı katılımcıların kendi dünyalarını yaratmada bir takım referans

⁶⁶ www.wattpad.com adresinde yer alan ve amatör yazarlarla okuyucuların ücretsiz olarak buluştukları, kullanıcılarına kişisel alanlar sağlayarak bir çeşit ağlaşma da sağlayan bir web platformu. Hayranlar kurgularını yayınlamak ve diğer hayran kurgularını okumak için aktif olarak kullanılmaktadırlar..

⁶⁷ Hayranların gündelik dilde “feels olmak” biçiminde kullandıkları ve aşırı duygu yoğunluğunu ifade eden tabir. Kimi zaman tahrik olmakla eş anlamlı kullanılırken, katılımcılar bunu çok yoğun heyecan içeren ve çığlık atma isteği uyandıran abartılı bir duygusal durum olarak tariflemişlerdir. Sözcüğü kullandıkları yerler/zamanlar ve verdikleri tepkiler ‘moe’yi hatırlatan, tanımlanması zor bir cinsellik veya aşkın bir heyecanlanma içeriyor gibi görünmektedir. Sözcük aynı zamanda K-pop hayranlarınca da kullanılmaktadır.

noktalarına bağılılıkları söz konusudur. Bu referanslar ise fanteziye kimi zaman belirli kısıtlar getirirken kimi zaman da katılımcıyı sınırlarını genişletmek için teşvik etmektedir:

“(Cinsel yönelimle ilgili sınırlar) Kesinlikle yok. Homofobik insanlar hariç onlar farklı” (Tomoe)

Aşağıdaki diyalog ise katılımcılarda fantezi alanının tamamen ilkesiz ve sınırsız olmadığı ile ilgili fikir vermektedir:

Miyoko: Bir de hangi akıllı Violeti 14 yaşında yaptı?⁶⁸

Suzuki: +++

Irei: HSJSHSJSKDJ

Miyoko: Kız normalde 19 yaşında falan

Kamin:üstün zekalı biri woxnwkwxm

Yoko: of harbi

Miyoko: Sonra niye animelerde pedofili var

Yoko: gkdgsksgsj

Miyoko: Küçültmeyin abi

Kamin: Shipleyince vicdan azabı çekiyordum onları

Suzuki: +++++

Yoko: Evet ben de ya xjshsgdkshs

Katılımcılar fantezide büyük oranda karakterlerin kendinden referans almaktadırlar. Bir ship’i ya da türev eseri oluştururken veya tüketirken ilk başvuru kaynakları karakterin kendisidir:

“Benim okuma nedenime gelirsek, anime mesela tek sezon 12 bölümden oluşmuş olur ama ben ordaki bir karakteri çok severim ve onu daha çok görmek isterim gibi. Onunla ilgili fanficleri okuyunca da onun farklı olaylarda vereceği tepkileri görmüş gibi oluyorum. Ya da belli bir hikayede onun adını görmek bile onu orda hayal etmeme yarıyor gibi bişey. Benim yazma nedenim ise aslında bununla az çok aynı gibi. Ben bir olay yaratırım, bu olayda onun da olmasını isterim, onun ne tepki vereceğini düşünür ve yazarım. Benim kitabımı okuyan kişi de benim hayal ettiğim kurguyu okur ve onun o karakteri o kurgunun içinde hayal eder ve sanki animenin başka dalları ortaya çıkmış gibi olur” (Hideo)

“Fakat anime karakterleri, tıpkı benim gerçekliğimi animeye yansıtmam gibi gerçek bir olgu benim için. Bu yüzden gerçek olması durumunda onu birisi ile shiplemeden ötürü vereceği tepkiyi hesaba katarak bir sonuca varırım. Diğer türlü kendi istek ve arzularına göre onu kullanıyordum gibi gelen histen dolayı pek o yönde kullanmam tercihim.....Yani, bir ship içine veya bir arkadaş ortamına bir karakteri sokacaksam reel dünyada, onun kişiliğine veya "Gerçek olsaydı bunu ister miydi?" Sorusunun cevabına bakarak ilerliyorum çoğu zaman. Çünkü onlar benim için gerçek gibi ve onların görüşlerini hesaba katarak hareket ediyorum” (Haruko)

“fanart seviyorum ben resim çizemem hdkabeudsk- Ben her türlü seviyorum ya. Hani bazı karakter çizimleri çok gerçekçi oluyor bazen cosplay mi değil mi anlayamıyorum ve aşırı hoşuma gidiyor. Mesela sevdiğim bir karakterin o resimdeki duygusunu çok iyi yansıtan resimler oluyor onlar kalbimde ayrı yer taşır. Bazen ise 'çizgi roman' halindeki fanartlar hoşuma gidiyor. Bazen komik, bazen iç ısıtıcı, bazen ise üzücü oluyor. Ama şey, bazen sadece düpedüz çizilmiş karakter resimleri oluyor. Hiç bir duygu yansıtmıyorlar, onları çok sevmiyorum” (Suzuki)

⁶⁸ Violet Evergarden isimli animenin kahramanı.

Azuma (2009) hayran üretimini postmodernizmle ilişkilendirerek açıkladığı için, orijinal ürüne gönderme yapan “türev eser” kavramını kullanmayı tercih eder. Katılımcı yaklaşımları hayran kurgu ve hayran sanatının açık bir biçimde Azuma’nın “türev eser” tanımını karşıladığını göstermektedir. Ancak “türev eser” formülasyonu araştırmada yalnızca hayran faaliyetlerini değil, onların genel olarak yaratım motivasyonlarını da açıklamaktadır. Katılımcıların tamamı bir şekilde ve farklı düzeylerde hayran kurgusu ve sanatıyla ilgilenmektedir ve bu anlamda yazma ve resmetme becerilerini geliştirmişlerdir. Ancak katılımcıların orijinal eser yaratma motivasyonu açıkça gözlemlenemeyecek kadar belirsizdir. Örneğin resim konusunda yetenekli katılımcılar sıklıkla hayran sanatı üretimi yapmaktadırlar. Sevdikleri ya da çizmek istedikleri karakterleri kendi teknikleriyle yorumlayan katılımcıların türev eserler ürettiğini söylemek doğru ise de; bu noktada dikkat çekici bir başka durum, hayran sanatı ile uğraşan katılımcıların kendi özgün eserlerinde de Azuma’nın bahsettiği anlamda bir veri tabanına başvuruyor olmalarıdır.

Aşağıdaki katılımcılardan gelen fanart örneklerden birinci grup (Resim 3.8.) türev eserlere ikinci grup (Resim 3.10) veritabanı kullanımına örnek olarak gösterilebilir.



Resim 3.8. Katılımcıların hayran sanatından örnekler: Higurashi no Naku Koro ni isimli animeden Ryuugu Rena Higurashi (soldaki çalışma) ve Attack on Titan isimli animeden Levi (sağdaki çalışma)

Levi dizide erkek karakter olmasına karşın yukarıdaki hayran sanatının üreticisi olan katılımcı, Levi’ı bu şekilde resmetmeyi daha çok sevdiğini söylemiştir. Ancak bu çizim

Levi'ı kadın olarak resmetmek anlamına gelmemektedir. Katılımcı Levi'in 'uke'⁶⁹ görünümünü tercih ettiğini söylerken; hayran kurgu üretirken/okurken, RP esnasında ya da genel olarak karakterle kurduğu (yoğun duygusal) ilişkide onu olduğu gibi korumaktadır. Bu örnek aynı zamanda, hayranların fanteziyle kurduğu ilişki hakkında da fikir vermektedir. Aşağıda Levi'in orijinal görünümü yer almaktadır.



Resim 3.9. Levi'in animedeki görsel tasarımı

Görüldüğü gibi, hayran sanatında hayranlar bir karakteri diledikleri gibi yorumlama özgürlüğüne sahiptirler. Hayran kurguya benzer şekilde hayran sanatında da karakterin orijinal hali, hayranlara bir başlangıç noktası işlevi sağlarken; hayranın kendi fantezilerini de harekete geçirmektedir. Bununla birlikte katılımcılar kimi zaman kendi özgün karakterlerini de yaratmaktadırlar. Ancak bu noktada aşağıda yer alan örneklerden de anlaşılacağı üzere, katılımcıların harekete geçtikleri noktayı yine anime evreni oluşturmaktadır. Zira bu çalışmalarda katılımcıların başvurdukları veritabanı öğeleri (moe elemanlar/ kedi kulaklar, iri gözler, küçük ağız vs.) açıkça gözlemlenebilmektedir. Aşağıdaki örneklerde soldaki çalışmada, katılımcının kullandığı veritabanına kendi

⁶⁹ Uke/semi: İlişkilerde baskın olan taraf ile diğerini ayırmak için kullanılan betimlemelerdir. Çoğunlukla eşcinsel ilişki içeren metinlerde ve shiplerde uke; pasif, daha kırılğan bu nedenle de açıkça böyle söylenese de daha kadınsı kabul edilen; semi ise güçlü ve baskın bu nedenle de daha erkeksi olduğu düşünülen tarafı tarif eder. Heteroseksüel ilişkiler için de kullanılabilen terimler olsalar da yaoi terminolojisinin bir parçası haline gelmişlerdir.

çalışmasında temsil olarak yer vermesi ise (resminin sağ alt köşesine koyduğu elemanlar) bu bağlamda ayrıca dikkat çekicidir.



Resim 3.10. Katılımcıların özgün karakter üretimleri

Diğer taraftan katılımcılar, tamamen özgün resimler de yaptıklarını (karakter çizimi dışında) söylemişler ancak bu konuda bir paylaşımında bulunmamışlardır. Benzer bir durum onların kurgusal yazıları için de söz konusudur. Bazı katılımcılar, kendi manga ve hikayelerini yazmaya çalıştıklarını, bazıları da akıllarında orijinal bir kurgularının olduğunu ancak harekete geçemediklerini söylemişlerdir. Bu konuda paylaşımında bulunmayı reddeden katılımcılara hayran sanatı ya da hayran kurgusu içeren üretimleri paylaşmanın daha kolay olup olmadığı sorulmuş, konuyla ilgilenen tüm katılımcılar hayran üretimi yaratımlarını daha kolay, çekinmeden, eleştirilmekten korkmadan paylaşabildikleri yönünde yanıtlar vermişlerdir. Dolayısıyla katılımcıların türev eserlere yönelmelerindeki temel motivasyon üretimlerini daha rahat bir biçimde paylaşma istekleri olabilir. Ancak, araştırma kapsamında özgün üretime yönelik materyaller kısıtlı olduğundan bu konuda katılımcıların yaratıcı motivasyonlarını değerlendirmek zorlaşmaktadır. Net bir biçimde böyle bir motivasyonun tamamen olmadığını söyleyememek (ya da olduğunu söyleyebilmek), aynı zamanda onların kurgu ile neredeyse organik ilişkilerinin zaman zaman çeşitli yanılsamalar yaratması nedeniyle de mümkün görünmemektedir. Katılımcıların gündelik yaşamlarının her aşamasında kurgu ve kurgusallaştırma arzusu yoğun bir motivasyon olmanın ötesinde giderek bir davranış biçimi haline gelmektedir. Bu

durumda fantezi ve gerçeklik alanlarındaki sınırlar muğlaklaştığı gibi “yaratıcılık” da sorgulanması gereken bir probleme dönüşmüştür.

3.2.3.2. Kurgusallaştırma arzusu ve hayranların dünyasında fantezi-gerçeklik ikiliği

Kurgunun ve kurgusallaştırmanın türev eserler ya da shipler dışında da katılımcıların hayatında önemli bir yere sahip olduğu gözlemlenmiştir:

“Diyalog kurmaya çalışırken kafamda orayı kurguluyorum olabilecek ihtimalleri düşünüyorum karşımdakilerle onları konuşuyor gibi yapıyorum kafamda hani sizin dediğiniz gibi pratik yapıyorum sonra eğer en kötü ihtimale değerse insanlarla konuşmaya başlıyorum bunları gene de karakterleri anime olarak hayal ederek yapıyorum çünkü daha eğlenceli oluyor” (Yoko)

“ Kurgulaştırıyorum sürekli
Hikayeye dönüştürüyorum
Anime karakteri manga veya oyun karakterlerini hikayenin içine yer ediyorum
Ve içinde bende oluyorum yeni bir hikaye gibi” (Reika)

Aşağıdaki diyalog kesitleri kimi zaman kurgusallaştırmanın bir düşünce pratiği olması gibi bir ifade pratiğine de dönüşmesine (I); ortak dile sahip katılımcılar arasındaki iletişimde temel elemanlardan biri olarak yer almasına (II) veya duyguların daha iyi ifade edilmesi için kullanıldığına (III) örnek olarak alıntılanmıştır:

I. Odak grup/ Umaru-chan alımlama çalışması

Chiya : Anne ve baba fazla arka planda bırakılmış ve daha çok-abi kardeş ilişkisini anlatmış.. abi-kardeşten çok şey de olabilir:
"Ya reis biz bu Umaru'yu yarattık ama ona kızmadan her şeyi yaptırarak biri yok."
"B planı. Abi tasarlıyoruz."

II. Ana grup/serbest sohbet:

Irei: Kamin okulda çenesini o şekilde sürtmüştü hsjdhjshsjd
Kamin: He yav koşarken çenem ağaca girip kanamıştı wosmwkxld
O günden sonra ağaçlı ve sinekli yoldan bir daha geçmedi -küçük adı olmayan siyah şeylerin ve zombi adamların laneti-

III. Ana grup/ serbest sohbet:

Suzuki: En sevdiğim karakterin whatsapta sadece 2 gif var :(
Bu acidır

Öte yandan araştırmada katılımcıların kurgusallaştırma ihtiyacının/arzusunun en açık gözlemlenebildiği alan, RP (role play) hakkındaki görüşleri ve RP performansları

olmuştur. Katılımcılara göre örneğin bir “*animeyi hayal ettikleri, mutlu, tatmin oldukları hale getirmek gibi bir şey*” (Kamin) ve “*karakterlerin kişiliklerine bürünerek onun iradesini üzerine alıp, tepkilerini kurgulamak*” (Chiya) ya da kendi “*hayallerini ifade etme yöntemi*” (Yama) olarak görülen RP hakkında bir katılımcının şu tarifi, teknik bir tanıma ulaşmak için oldukça açıklayıcıdır:

“2 veya 2den fazla kişinin en az bir karakter seçip, mesajlarda onlar gibi davranması. Mesela ben bir arkadaşımınla RP yapmak istiyorum. Arkadaşım bir karakter seçer ve ben bir karakter seçerim, onların başından geçen bir olay uydururuz ve o olayda nasıl davranmalarını hayal eder bunu genellikle yazı üzerinden gerçekleştiririz” (Suzuki)

RP, kurgusallaştırma arzusunun ve alışkanlığının bir yansıması ve en belirgin pratiği olarak önemli olduğu kadar, hayran kültürü açısından da dikkate değer bir alandır. Zira RP’ler eğer kurgusal bir esere dayanıyorsa, sonuçta ortaya çıkan diyalog, açık bir biçimde parodidir ve bir çeşit türev eser üretme pratiği olarak görülebilir. Bununla birlikte canlandırılan karakterin “tepkilerini kurgularken” yine karakterin kendisi ve karakterin ait olduğu anime sahnesi referans alınmaktadır. AOT alımlama çalışması sırasında bir karakter hakkında konuşurken, iki katılımcı arasında geçen şu diyalog, hem RP’leri hem de RP’lerin ve katılımcıların orijinal metinle ilişkilerini ortaya koyacak niteliktedir:

Haruko: (Eren) Ciddi olacak olursak, duygusal, azimli, içe dönük, kolay arkadaş edinemeyen, çabuk gaza gelen, idealleri doğrultusunda gerekli birçok şeyi yapabilecek birisi
(Hep rplerde Eren’i konuşturmadan bunlar .d)

Kamin: Sen ne diyorsun ben o kadar çok Eren oldum ki artık duygu diye bir şey kalmadı.d Anlaması zor biri ve insanlara önem verse de çoğu olaya kendi açısından bakıyor.

Haruko: Aynen

Kurgusal eserler zemininde gerçekleşen RP’ler, hayranların anime ekranı dışı deneyimlerinin en yoğunluklu alanı gibi görünmektedir. Ancak RP’ler aynı zamanda her zaman kurgusal eserlere dayanmamakta, kimi zaman katılımcılarının kendi tasarladığı karakterleri canlandırdıkları bir alanı da oluşturmaktadır. Bu bağlamda hayran kurgu ve hayran sanatında icracı veya tüketici olan bu katılımcıların özgün üretimlerdense türev eserleri tercih etmelerine karşın RP’lerde kimi zaman kendi yaratımları olan karakter ve dünya tasarımlarına meyletmeleri ilgi çekicidir. Aşağıdaki alıntı, Haruko’nun kendisi için tasarladığı sanal karakterle ilgili görüşlerinden derlenmiştir:

“Animenin bana sunduğu bir kimliğin yanı sıra bana sunduğu bir evren var. Xxxx Yyyy⁷⁰, Haruko'nun ta kendisi çünkü. Xxxx'i tasarlama sebebim anime evrenini benimsemem ve kendimi oraya gönderirken de oraya aitleştirmemdi. Hatta daha önce de söylemiştim ki, Xxxx'in görünüşü, reeldekinin aynı. Tek farkı saç rengi. Onun sebebi de ilk başta rasgele seçtiğim karakter turuncu ve uzun zamandır öyle olduğu için de kaldı. Anime karakterleri ile olduğum evrende 24 yaşında bir savaş pilotuyum..... Yalnızca, kendimi sevdiğim kişilere, sevdiğim yere uyarlıyorum. 2 boyutlu dünyadaki ben, o. Geri kalan hep aynı. Ortama ayak uydurmak adına ufak oynamalar elbette var ama. Xxxx Yxxx, ailem tarafından da benimsenmiş bir kişilik. O direkt olarak benim...:) Yeni bir kişilik değil, ben neysem, o.”

Katılımcılar özelinde, “yaratıcılık” ve “yaratıcı beceriler” eğer yalnızca “özgünlük” ile ilişkilendirilerek kavramsallaştırılsa; üretim sürecinin çıktılarının yaratıcı olduğunu söylemek iki nedenden dolayı mümkün görünmemektedir: İlki, hayran üretimleri doğaları gereği türev eserler olarak özgün ürünler değildirler. İkincisi, önceki başlıkta da ifade edildiği üzere katılımcıların özgün eser üretme motivasyonları açıkça gözlemlenebilir değildir. Ancak katılımcıların kendi tasarımlarından oluşan RP'lerin özgün performanslar olarak yaratıcı olduğunu söylemek mümkündür. Bu bağlamda yaratıcılık, özgünlük temelinde ortaya koyulmuş bir eserden (tamamlanmış çıktı) değil, performatif bir olgu olarak RP'lerden (sonuca bağlanmayan süreç) okunabilir:

“Bir karakteri öğrenip ona bürünmek veya hiç olmayan bir karakter oluşturup onu oynamak. Güzel ve eğlenceli. İzlediğim şeyleri canlandırmayı severim. Veya hiç olmayan bir hikayeyi yazmaktansa oynamayı. Kişiyi göre değişen bir şey bu ama bana göre böyle rp sevme nedenimde bu” (Reika)

RP'lerin bir oyun gibi gelişse de katılımcılar açısından oldukça ciddiye alınan bir pratik olduğu gözlemlenmiştir. Bununla birlikte aşağıda alıntılanmış katılımcı görüşlerinden de anlaşılacağı gibi, RP'ler katılımcıların fantezi ile gerçeklik arasında gidip gelen dünyalarına ve deneyim alanlarına, kurgusallaştırma arzularına ve kendilerini ifade etme kurşunun oynadığı rollere dair önemli veriler sağlamaktadır:

“Rp, benim 2017 Aralık ayından bu yana aralıksız her gün yaptığım bir iş. Rp, istediğim insanlar ile istediğimi yapabileceğim dünyayı reele geçirmemde bir aracı. O ortamda beraber oluyor ve o anı birebir yaşıyoruz. Ve, oradan o kadar güzel kurgular çıkarıyoruz ki.. Bazen geçirdiğim günlerin birçoğunu rp konusu/kurgusu tasarlama için ayırıyorum. Rp yaparken kendimi rahat ve benliğime kavuşmuş gibi hissediyorum. Olmak istediğim kişi oluyorum ve hayal ettiğim her şeyi başarabiliyorum. Rp'ler öyle basit canlandırmalar gibi de değil, öylesine detaylı işliyoruz ki bazen yaptığım üzücü bir rpnin etkisinden uzun süre çıkamıyorum bile. Arkadaşlarım ile kazandığım anıların çoğunu bana rpler bahşetti. Yani, sanal arkadaşlarımla. Hâlâ bazı rp sahnelerini hatırlıyor, eğleniyoruz. Onun nasıl bir his olduğunu anlatmaya çalışmak zor fakat kelimenin tam anlamı ile mutluluk denebilir... Rpde kendimle ilgili bir şey olursa genelde reelden gidiyorum. Reelde başım ağrıyorsa, rpde de ağrıyor oluyor gibi. Ve aslında konuşma, cümle kurma, tasarlama gibi özelliklerimi geliştirdiğim yer de rp ortamı” (Haruko)

⁷⁰ Katılımcı kendisi için aldığı Japonca adı ve soyadını çevrimiçi hayran platformlarında kullanmaktadır. Katılımcının mahremiyetini sağlamak açısından adı gizlenmiştir.

“Her şeyi... Mutluluğu, üzüntüyü, öfkeyi ya da içimde yaşadığım tüm duyguları rahatça ifade edebildiğim tek yer. Beni mutlu ediyor, ağlatıyor ama bunları yaparken hiç rahatsızlık duymuyorum. Kendimi olmak istediğim kişi gibi, olmak istediğim kişilerle, istediğim kurguda, bambaşka bir dünyada yeniden yaratıyorum ve bu hoşuma gidiyor. Bunaldığımda, bir şeyden çok sıkıldığımda kaçış yolum oluyor. Yaşadığım herhangi bir şeyi gerçek olan birine anlatamıyorum, bunu sanal yoluyla yapınca belki biraz daha kolay oluyor ama yine de tam olarak ifade edemiyorum. Beni yargırlar, saçmaladığımı düşünürler diye korkuyorum. Sanırım ben konuşamıyorum. Bütün bunları rp'ye aktardığımda konuşmama gerek kalmıyor, istersem konuşuyorum ama karşımdaki kişi öyle birisi oluyor ki ben daha ağzımı açmadan her şeyi anlıyor ve beni tatmin edecek tepkileri veriyor. Belki bir ihtiyaç diyebiliriz. Bu sayede içimde olan her şeyi gerçeğe yansıtıyorum. Bunu tek başına değil de birisi ile yapınca bazen daha eğlenceli, daha üzücü oluyor. Toparlarsak rp benim için bir ihtiyaç wxkxmwldm” (Kamin)

Azuma'nın (2009: 25-27), otakunun başından beri gerçeklikle kopuk ilişkisine ve Saito'nun (2007: 227) kurgusallaştırmaya yaptığı vurgu hatırlandığında araştırmaya katılan anime hayranların yalnızca hayran üretiminde değil; genel olarak yaşamlarında ve düşünce sistematiğini geliştirmede hem kurgusal ürünleri anlatan bir terim olarak hem de kelimenin sözlük anlamıyla fantezinin onların dünyasında önemli bir yer işgal ettiği söylenebilir. Katılımcıların jargonuyla sanal-reel (çevrimiçi-çevrimdışından farklı olarak, kurgusal alana ait ve “iç dünya” ile ilgili olan ile pratik yaşamda olanı ayırt etmeye yönelik iki kavram), araştırmanın terminolojisiyle fantezi-gerçek; hayranların yaşamlarını biçimlendirdikleri ikili bir dünyayı temsil etmektedir:

“ Kendi alemimde birçok dünyam var, idollerimin annesi gibi görürüm kendimi hep, eğer bir şeyler zorlaşıyorsa kendimi bu dünyaya atarım. Anime alemimde ben yepyeni bir karakterim, ismim, kişiliğim, görünüşüm, diğer alemlerimden anime alemi farklı kılan şey bu. Diğer alemlerimin hepsi reel ilişkili lakin anime alemi apayrı bir alem ve burayı diğerlerine kıyasla daha çok seviyorum.” (Yama)

“Sanırım ben iki dünyada aynı anda yaşıyorum. Yani benim için bu ayrım keskin bir şekilde belli ama günlük hayatta yaşadığım şeyleri hayal dünyama dökabiliyorum ya da tam tersi. Olaylara bakış açım o anki ruh halime bağlı aslına heh:3 bakış açım da iki dünyamda birbirinden oldukça farklı” (Kamin)

“Kendi kişiliğimin anime hâlini bir dünyaya geçirdiğim gibi benim gibi olan arkadaşlarımı da kendi dünyamda barındırıyor ve bir boyut daha yaratarak iki dünyayı idare ediyorum. Reel dünya ile boğuşmaktan bunalınca istediğim insanlar ile istediğimi yapabileceğim dünyaya geçiyor ve tüm imkânlar ile kelimenin tam anlamı ile kendim oluyorum. Rpler, fanficler ve benzeri unsurlar da bu dünyanın reel hayata geçmiş bir yansıması zaten. Hayal dünyamda olan şeylerin rpsini yapıyor, fanficlerini tasarlıyorum. Bunu yaparken hayal gücümü kullanmamdan ötürü kendimi daha özgün ve özgür hissediyorum. Çünkü tam anlamıyla kendimin yönlendirdiği bir alem bana rahatlama veriyor.” (Haruko)

Katılımcılara bu ikili yapının gerçeklik alanına ne yönde etkide bulunduğu sorulduğunda; yukarıdaki alıntılarla paralel biçimde kendilerine sağladığı alternatif alana bağlı olarak özgür, renkli ve konforlu bir bölge yarattıklarını ifade etmişler; ancak, bu durumun olası olumsuzlukları hakkında akıl yürütmemişlerdir. Soru, yarattıkları bu alanların onların pratik yaşam becerilerini geliştirmede yeterli olup olmadığı ve onları ileriki yaşamlarında gerçeklik alanında karşılaşacakları sorunlara hazırlayıp hazırlamadığı şeklinde doğrudan tekrar sorulmuştur. Bu bağlam içinde ise katılımcılar soruya gerçeklik alanında

karşılaşmalarına imkan olmayan fantezi evrenindeki deneyimlerinin onlara sağladığı kazanımlara odaklanarak yanıt vermişlerdir. Örneğin katılımcılar arasında toonophilialı olduğunu söylediği için gerçeklikle ilişkisinin belki de en sorgulanabilir olduğu Haruko bu soruya şöyle yanıt vermiştir:

“Ben gerçek hayatta da kendimi ifade etme açısında genellikle zorlanmıyorum ve açıkçası kendi hayal dünyamdaki rahatlığım sayesinde gerçek dünyada da böylesine rahat olabildim”

Çevrimdışında da bir araya gelinen Haruko'nun yüzyüze iletişimde de çevrimiçindeki açıklığını ve iletişim becerilerini devam ettirdiği gözlemlenmiştir. Bu anlamda, katılımcının iletişim konusundaki rahatlığı çevrimiçi ve çevrimdışı görüşmelerle doğrulanmış görünse de, araştırma sonucunda ortaya çıkan bu sorunun ve katılımcı görüşünün daha detaylı ve uzun vadeli bir gözleme ihtiyacı bulunmaktadır. Ancak bu noktada Haruko ve diğer katılımcıların sanal-reel / fantezi-gerçeklik parametrelerinin farkında olduklarının; pratik yaşamlarını onun gerekliliklerine göre organize ettiklerinin altı çizilmelidir. En basit ifadesiyle akışa göre birini diğerine tercih etmekte; ancak hiçbirini, diğerini dışarıda bırakacak şekilde tamamen kabul etmemektedirler. Dolayısıyla onların fantezi alan dışındaki kültürel yapıyla olan ilişkileri ve kişisel kimliklerini kurma süreçleri bu ikili dünyaları dikkate alınarak değerlendirilmelidir.

3.2.3.3. Gerçeklik alanı: Japonya'ya duyulan ilgi ve shojo kültürle ilişkiler

İlgili literatürde yer alan yumuşak güç ve genel olarak animelerin Japonya dışında tüketimine ilişkin tartışmalarda, Japonya'nın kültürel ürün ihracatının Japonya lehine bir algı yarattığı ve Japon kültürüne yönelik bir ilgi oluşturduğu sıkça vurgulanmıştır. Araştırma bulgularına bakıldığında da, katılımcıların tamamının genel olarak Japonya ile ilgili olduğu ancak ilgi düzeylerinin farklılaştığı söylenebilir. Araştırma katılımcılarından onunun Japonya'ya gitmeyi bir hedef olarak belirlediği ya da Japonya'ya gitmeyi hayal ettiği ve dokuzunun anime izlemeye başladıktan sonra Japonca öğrenmek için harekete geçtiği görülmektedir. Katılımcılardan üçü Japonca kursuna gitmekte, altısı ise kendi imkanlarıyla Japonca öğrenmeye çalışmakta ve ileride bir kursa gitmeyi planlamaktadır:

“Anime hayatımı şekillendiren şey oldu. İlk başladığım anime, 200 bölümdü ve 50 kelime öğrendim. Sonra büyüttüm ve şu an 378 kelime+alfabe+gramer biliyorum Japoncada. Onun dışında, edindiğim insanlar, tavırlarım, düşünce şeklim bunlara göre şekillendi. Beni ben yapan şey oldu. :)” (Haruko)

“Animeler sayesinde Japon kültürü ile tanıştım ve çok sevdim.....Japonların geleneklerine bu kadar bağlı olması beni şaşırttı.....Japon kültürü ile ilgili ufak tefek bilgileri animelerden öğrensem de ilk detaylı bilgileri (Japonca öğrenmek için) gittiğim Türk Japon Vakfı'nda öğrendim....” (Miyoko)

Katılımcılar, Japonya'ya ve Japon kültürüne olan ilgilerine karşın “Japonya’da doğmuş olmak ister miydin?” sorusuna kendi ülkelerinde doğmuş olmaktan memnun olduklarını söyleyerek yanıt vermişler; ancak ileriye dönük Japonya’ya gitme veya orada yaşama hayallerinden bahsetmişlerdir. Aşağıdaki diyalog kesitleri, katılımcıların genel yaklaşımını özetler niteliktedir:

I.

Chiya: Bilmem ki.. Japonya'da doğmuş olmak istemem ama yaşamak isterim.

Tomoe: Hayır

Soruya baktığımda isterdim derdim

Ama düşünüyorum

Ve Türkiye’de doğmuş olmak negatifleri çok olsa bile gerçekten güzel bir durum

Kamin: Evet isterdim sokakları, gezilecek yerleri beni büyülüyor. Şu an da istediğim tüm o anime eşyaları karşımdaki dükkanda olsun isterdim tabii ama bir turist olarak bana daha ilgi çekici geliyordur muhtemelen.Kültürüne gelirsek bana pek uymuyor gibi

Yaşamak daha iyi bence de

Chiya: Şintoist şey seni nfiwjdwjd

Kamin: Kxmwxmowmx

Tomoe: GlgŞGLHKGLG

Chiya: Oenfowjfowjdiw

II.

A: Japonya’da doğmuş olmak ister miydin?

Setsu: Japonya kendi ülkem dışında en çok sevdiğim yabancı ülke. Aslında çifte vatandaşlığım olması için isteyebilirdim fakat

Kendi ülkemden mutluyum

A: Mesela okumak ya da çalışmak için Japonya’ya gitmek ister miydin ?

Setsu: Evet...

Oraya gitmeden ölmek gibi bir niyetim yok

En kısa zamanda tatile gitmek istiyorum

Hayallerim var...

Bu noktada dikkate değer bir tartışma kültürel kimlik açısından ortaya çıkmaktadır. Katılımcıların çoğu, çevrimiçi tüm ortamlarda ve çevrimdışı yakın arkadaşları arasında Japonca isimlerini kullanıyor, Japonca öğrenmek için girişimlerde bulunuyor, Japon kültürüne ilgi duyuyor ve okumak, çalışmak veya turistik amaçlarla Japonya’ya gitmek istiyor olsalar da genel eğilim “Türk olmak”tan memnun oldukları / gurur duydukları yönündedir:

“Türk olmaktan, kesinlikle ve kesinlikle gurur duyuyorum. Ne kadar günümüzde, atalarımıza lâıık bir millet olmadığımızı düşünsem de, her dâim Türklük bir gurur kaynağıdır. Yâhu, benim ecdâdım 600 sene cihâna hükmetmiş. Atam Mustafa Kemal Atatürk, dünyanın en iyi komutanı. İlk başöğretmen unvanlı yönetici benim atam. İlk Türk boyları her yere yayılmış, Avrupa'da, Asya'da, her yerde hâkimiyet kurmuşuz. Uzun süre kocaman toprakları yönetmişiz. Böyle bir milletle, böyle bir soyla, böyle bir geçmişle gurur duyulmaz mı?” (Yama)

“Günümüz Türklerini esas alıp konuşamam. Ecdadıma şöyle bir dönüp baktığımda, kendimde her şeyi yapacak gücü bulabiliyorum. Öylesine heybetli bir ırk olduğumuza inanıyorum ki.. Tarihimle gurur duyuyorum.” (Haruko)

Katılımcılar kendi kimliklerinden bahsederken ya da bir başkası hakkında bilgi edinmek isterken milliyet ve din gibi referanslara başvurmayı önemsemediklerini, kişisel özelliklerin ve beğenilerin bu anlamda daha önemli olduğunu söylemiş; ancak soru “milliyet kavramı sana ne ifade ediyor?” gibi özelleştirilmiş bir biçimde sorulduğunda kimi zaman aşırıya varan bir milliyetçilik söylemi ile yanıt vermişlerdir. Katılımcıların tümü ülkesini sevmektedir ve Türkiye’de doğmuş olmaktan mutludur. Buna karşın, bu konuda net görüş beyan edenlerin tamamı Japonya öncelikli olmak üzere öğrenim görme, staj, çalışma vb. gibi nedenlerle kalıcı olarak veya geçici bir süre yurtdışında yaşamayı planlamaktadırlar. Bu noktada yalnızca iki katılımcı hedefini Japonya dışında bir başka ülke olarak belirlemektedir. Söz konusu iki katılımcının ortak noktası ise Japonya’da bir süre yaşamış akrabalarının olmasıdır. Onların deneyimlerinden yola çıkan katılımcılar Japonya’da yaşamının zor olduğuna inanmaktadırlar. Bununla birlikte katılımcılar büyük oranda kendilerini milliyetçi olarak tanımlamaktadır. Buna karşın Türk toplumu hakkındaki görüşlerde olumsuz yönde bir genel eğilim vardır.

“ Ne kadar dünyanın çoğu bizi sevmese de bu milletin bir parçası olmayı seviyorum ne kadar bozuk insanımız çok veya ülke düzeni olarak kötü olsak da tarihimiz yeter. Fakat işte sorun bunun devamını getiremeyen yeni nesil hakkımızda... Nerde o Cumhuriyet dönemindeki Türkiye...” (Setsu)

“ "Türk" olarak iyiyiz ancak "Türk toplumu" olarak idare bile edemiyoruz.....Türk olmak güzel, ama Türkiye'de yaşamak kötü.” (Chiya)

Bu noktada ilgi çekici bir bulgu, katılımcıların tamamının aynı zamanda her türlü ayrımcılığa karşı olduklarını her fırsatta dile getirmiş olmalarıdır. Irk, cinsiyet ve cinsel yönelim, görüşmelerde öncelikli ayrımcılık konuları olarak öne çıkmış; bu alanlar çoğunlukla ayrımcılığa neden olan kaynaklar vurgulanarak tartışılmış ve katılımcılar tarafından doğuştan getirilen özelliklerin ve insanların cinsel tercihlerinin onlar hakkında karar vermede önemsiz detaylar olduğu sıklıkla vurgulanmıştır. Buna karşın örnekleme milliyetçilik yönünde genel bir eğilimin bulunması, katılımcı bireylerin kendilerini inşa etme sürecini sorunsallaştırmakta; anlam kurma alanını, dünya görüşünü şekillendirmede

atıfta buldukları kaynaklarla şimdiye değin edindikleri kültürel kodların ve toplumsal sağduyunun çatıştığı tutarsız bir meydan haline getirmektedir. Ayrımcılığa konu edilen alanlara ait tartışmalarda da benzer çatışmaları gözlemek mümkündür. Örneğin, temel materyal olan animeler zemininde gelişen görüşmelerde, katılımcıların animelerdeki “gender-bender” eğilimine ilişkin herhangi bir gündemlerinin olmadığı bununla birlikte toplumsal cinsiyet rollerinin sunumunda duyarlı ve eleştirel oldukları gözlemlenmiştir. Ancak öte yandan cinsiyet ve toplumsal cinsiyet konularındaki görüşlerinde tutarsızlıklar ya da çelişkiler de gözlemlenebilmektedir. Örneğin AOT anime alımlama çalışması sırasında, dizinin karakterleriyle ilgili yorumlarda bulunan katılımcılar, naif görünüşü ve korkak tavırları nedeniyle Armin’e “kız gibi”; cesur ve güçlü bir karakter olduğu için de Mikasa’ya “erkek gibi” benzetmelerinde bulunulduğundan bahsetmiş ve buna tepki göstermişlerdir. Bununla birlikte bu konuda gelişen diyalogda bazı katılımcıların animelerde toplumsal cinsiyetin sunumuna ilişkin farkındalık sahibi olsalar da; kişisel anlamda benzer kodlara sahip olabilecekleri gözlemlenmektedir. Aşağıda kısaltılarak alıntılanan diyalogda katılımcıların bu bağlamdaki tartışmaları izlenebileceği gibi, diyalog aynı zamanda katılımcıların kendi cinsiyet kimliklerine yaklaşımlarını göstermesi bakımından da dikkat çekicidir. Diyalogda yer alan katılımcıların dördü (Irei, Chiya, Haruko ve Kamin) yüz yüze ortamlarda gözlemlenmiştir ve dördü de kendilerinin ifade ettiği anlamda “erkeksi” tavırlara sahiptirler. Benzer biçimde çevrimiçindeki serbest sohbetlerinde de birbirlerine zaman zaman “bro”, “kardeşim”, “aga”, “oğlum” gibi hitaplarda bulunmaktadır. Bütün araştırma sürecinde araştırma katılımcılarının hiçbirinin birbirilerine sevgi ve samimiyet içeren ve daha “kadınsı” kodlanan hitaplarda bulunmadığı da eklenmelidir.

Diyalog cinsiyet-toplumsal cinsiyet gerilimine ve katılımcıların anlam kodlarına ilişkin önemli veriler sunduğu için, düşünce akışı bozulmadan kısaltılarak alınmıştır:

I.

Mod: Kız gibi ve erkek gibi yakıştırma ve tanımları birbirinden farklı imalar içeriyor olabilir mi? Mesela biri övmek diğeri yermek için kullanılıyor olabilir mi?

Irei:saç konusuna gelirse benim saçım da kısa baya kısa dün kestirdim ve Chiya'nın ki gibi bu erkeğe benzediğimi göstermez

Chiya: Aklıma kuzenlerimin birbirine hakaret etmek için "karı" demesi geldi.. ./ olabilir yani. Feministleri kudurtmak için de söylüyor olabilirler tabii 😊

Armin'i anlıyorum çünkü beni ilk görenler sürekli erkek sanıyor.. -.71

Haruko: Fiziksel açıdan daha güçlü olan bir varlığa -ortalamaya baktığında erkekler diyebiliriz- daha zayıf bir bünyeli varlığı yakıştırdığında -ortalama kadınlar bu da- biraz yermek gibi oluyor. Fakat bu durum tam tersi biçimde kadınlara yapıldığında övmek oluyor

Chiya: Bana "şşt yakışıklı!" diye seslendikleri zaman övülmüş hissettiğimi sanmıyorum. Yalnızca komik geliyor.d çünkü dünyadaki iqsuzlar olmazsa gülemeyiz değil mi?

Mod: Seni tanıyanlar seninle ilgili "erkek gibi cesur bir kız" deseler..?

Chiya: Yine gülerim ve yaptıkları benzetmeye söverim .-

Bana daha çok güçlü bir kadın, kız vs. dedikleri zaman gurur duyarım. VEYA CİNSİYET BELİRTMESİNLER, BU ZORUNLU MU YANİ ÇOK MU ZOR AA?

Kamin: Açıkçası benim hoşuma gitmez.. Güçlü görülmek iyi bir şey ama neden erkek..?

Haruko: Erkeksi tavırlarımdan ötürü insanların bu ve benzeri sıfatlar takmaları beni hoşnut ediyor

Kamin: Bu tavırların bazıları bende de var ama işte neden bu tavırlara "erkeksi" deniyor

Haruko: Çünkü kadınların fitratı daha naiftir

Kamin: Oluşan algı da bu değil mi kadın kibar olmak zorunda mı;-;

Haruko: Bu bir algı değil. Fitrattan diyorum ya ;-;

Erkek gibi denmesindense, güçlü kız/kadını yeğlerim ben de ama

Yaratılıştan gelen bir özelliktir. Yani, mesela kadınların eli neden erkeklerinkinden daha küçüktür? Çünkü daha ince, ayrıntılı işleri yapabilsin diye. Ya da, tam tersi erkeklerinki neden daha büyüktür? Daha güç gerektiren işleri yapabilsin diye. Fakat sıradan kızlara göre daha sert bir yapım -Kısaca erkeksi- var benim de. Yani, her zaman böyle olmalı demiyorum. Bir kadın da güç gerektiren şeyleri âlâ yerine getirebilir. Bu noktada kişilik devreye giriyor biraz. Sanki, kişiliğine göre bedeninin de şekilleniyor gibi. Küçüklüğümden beri atlamalı zıplamalı, kavgalı koşmalı erkek çocuklarımdan yaptığı şeyleri yaptım. Kızlara kıyasla bacaklarımda bu yüzden belirgin ve sıkı bir kaslı yapı var. Veya kollarım, karın kasım. Kollarım hariç özel bir çaba sarf etmedim fakat bedenime gücü kazandırdım. Bunu yapmamda geçerli bir sebebim yoktu. Kişiliğim güçlü olmaya, yerinde herkese yetebilecek konumda olmaya odaklı ve ben de buna göre şekillenmişim

Yoko: ama öyle olması bunun kadınları aşağılama ya da hepsini kibar olarak genellemeyi gerektirmez ki ya da erkekleri bi övgü olarak güç unsuru olarak kullanmayı vs kullanılabilecek farklı şeyler var mesela aslan gibi vs diye de kullanıyorlar yani bilmiyorum fitratı öyle diye bunun böyle olması gerekmez bence

Kamin: Çok haklı. Bu yaratılıştan gelse de istediğimiz şekilde buna yön verebiliriz bana kalırsa:/

Chiya: Oluşan algılarda belli bir kadın tipinin olduğunu gözlemledim.

Kimi zaman cinsel yönden bir oyuncak olarak kullanılan kadın motifi, yeri geldiğinde gerçekten toplumun istemsiz baskısının altında kalıyor.

Dizi ve filmlerden bile "hormonlarına sahip çıkamayan karşı cins" yüzünden intihara yönelen onlarca kadın var. Kadına tecavüz edilir, Kadın iş yapar, Kadın köledir, Kadın oyuncaktır, Kadın ihtiyacını karşılar. Kadın... hanım efendi dir. Olmak zorundadır. Kadın toplar saçını, geçirir elbise önlüğünü, takar takısını... kapar çenesini. Ve yapar işini. Susarak söyleneni ve yapması gerektiğini öğrendiğini yapar. Düzgün oturur. Pürüzsüz cildiyle evinde oturur.

...

Ama bir de şey vardır.

Gerçekten kadın.

Aşık olunan ve sevilen kadın. Bir dediği iki edilmeyen kadın falan...

Çok uzadı ve bu konu üzerinden tüm gece konuşabilirim.

İşte aslında bu yüzden kısa saçlarımı ve süslenip etek giymeyi sevmeyen karakterimi seviyorum.

Kamin: Zaten yanlış olan da bu. Kadınların hiç biri bunlara maruz kalmak/yapmak zorunda değil.

Chiya: Bir kadını tanıdığımda direkt olarak bir kalıba oturtan insanlara ömrüm boyunca nefret kusabilirim.

Chiya'nın son cümlesinin belirli bir tepkisellik taşıdığı, kendi stilini bu tepkisellik üzerinden bildirdiği gözlemlenmektedir. Onun tepkiselliği yalnızca kadınların uğradığı kötü muamelelere ya da kadınlara biçilen toplumsal rollere değil, genel olarak kadınlarla ilgili klişelerdir. "Gerçekten kadın" dedikten sonra yaptığı betimlemeler de bu klişelerle ilgilidir ve ona göre bu tip algıların tamamı kadınlar için yapılan genellemelerden ibarettir.

⁷¹ Kısa saçlarından ve giyim tarzından dolayı erkeğe benzetildiğini kast ediyor.

Haruko ise biyolojik cinsiyetin belirleyiciliğine vurgu yaparken, kendi geliştirdiği stilini “kişiliğine” bağlamaktadır. Diğer katılımcılarınsa, biyolojik cinsiyetin belirleyiciliğine direk bir tepkileri bulunmamakta; onların itirazının “fıtrata” göre yargılanmaya olduğu gözlemlenmektedir. Diyaloğun ilerleyen kısmında, Haruko’nun yorumunun ardından gruba “kız ve erkek oyunlarını” değerlendirmeleri istenilen bir soru sorulmuştur. Haruko dışındaki katılımcılar bu görüşe karşı çıkmışlarsa da, tartışma erkek oyunları norma alınarak gerçekleştiriliyor gibi görülmektedir:

II.

Haruko: Bu da doğru değil. Yani, kız oyunu erkek oyunu. Fakat cinslerin yine fıtratından gelen özelliğinden dolayı kızlar bebek oynamayı, erkekler çamurun içinde top yuvarlamayı sever ortalama olarak. Ben, Chiya veya aramızdaki diğerleri istisna olabilir bu durumda

Yoko: Ben buna katılmıyorum bence kız oyunu veya erkek oyunu diye bir şey yoktur bebek oynama çamurda yuvarlanma da yaratılıştan gelen değil toplum tarafından oluşturulan bir şeydir bence

Chiya: Evet küçükken eve akşam ezanından önce girmediğimi hatırlıyorum... çamurda koşarak ve top yuvarlayarak şahsen gayet iyi yetiştiğimi düşünüyorum:/

Bence de.. yani, bir kız çocuğu küçükken ona bebek vermezsen ve serbest bırakırsan o da çamurda top sürer herhalde. (Yoko’yu alıntılıyor: “Ben buna katılmıyorum..”)

Kamin: Top sürmek yalnızca erkekler için değildir. Kız veya erkek bir çocuğun bunu yapması çok normal yani bebek versek bile bu kız topla oynayabilmeli değil mi

Chiya: Gördüğümüz şeyler bize öğretir. Sanki beynimizi kemirmişçesine bizi cinsiyet kalıbına sokar ve haddimizi öğretirler.. gibi.

Haruko’nun iddiası ve katılımcılar arasında “fıtrattan gelen özelliklerin” aşılabileceği biçiminde gelişen diyalog, oyunlar arasındaki cinsiyetler ayrımını erkeğe atfedilen oyunlar temelinde okumak veya Chiya’nın kadına ilişkin klişeleri sıraladığı konuşması ve bu klişelerin olduğu yerin belirsizliği; katılımcıların kendilerine özgü akıl yürütme süreçlerinde ataerkil kültürel telkinlerden çok da uzak olmadıklarını göstermektedir. Chiya’nın ilk bakışta eleştirel bir tepkisellik taşıyan görüşleri bu noktada oldukça somut veriler sunmaktadır: Zira Chiya, ilk önce erkek egemen dünya görüşüyle oluşan/oluşturulan algılara ve klişelere karşı ciddi bir tepkisellik taşıyan ifadelerini hemcinslerine yönelik bir klişeleştirmeyi kendisi yaparak bitirmektedir. *Kısa saçları ve süslenip etek giyinmeyi sevmeyen karakterinin* ataerkil toplumsal klişelere yönelik bir muhalefet mi yoksa tam da bu noktadan hemcinslerine yönelik bir protesto mu olduğunu kestirmek oldukça zordur. Diyaloğun devamı, -her ne kadar katılımcıların tamamı aynı noktada konumlanmasa da- tartışmada ataerkil kültürel kodların ataerkil retorikle nasıl beslendiğini göstermektedir:

III.

Haruko: Bakın, bence ilk kadın nedir erkek nedirden gidelim bence

Irei: Toplumun seni erkeklikten nasıl ayırıyorsa onlara göre davranarak

Irei: Uzun saçlısın kadınsın güçlüsün adamsın sürekli birilerine muhtaçsın kadınsın kadına bakıyorsun adamsın. Bu

Mod: Bunlar dış sesler mi?

Irei: Evet

Kamin: Olay insanlara göre bundan ibaret ama çok yanlış bir ayırım. İnsanları iyi-kötü, kız-erkek diye ayırmak. İnsanın bir tecavüzcü ve sıradan bir insana karşı tutumlarının farklı olması normal ama kız/erkek diye seçimlerini yargılamak, kısıtlamak yanlış. (Irei'yi yanıtlıyor: "Uzun saçlısın kadınsın.....")

Haruko: Bu nasıl hissettiğin ile ilgili. İçinde bulunduğun toplumun örf ve adetleri, ailenin seni yetiştirme şekli. **Yani mesela erkek olarak doğmuşsun ama, adam olmayı sana içinde bulunduğun şartlar öğretir.** Oldukça önemli faktörler. (vurgular katılımcıya aittir)

Mod: Erkek ve adam da ayrı kavramlar o halde ?

Haruko: Evet. Biri cinsiyet, birisi de cinsiyetin gereğini yerine getiren

Chiya: Erkek olup adam olamayanlar var sonuçta.. Bazı erkeklerden daha adamım. Toplum bize her şeyi öğretmiyor.

Irei: Biri cinsiyet diğeri de övgü bence

Mod: Cinsiyetin gerekleri derken.. bunu açabilir misin (Haruko'yu yanıtlıyor: "Evet. Biri cinsiyet...")

Kamin: Bu durumda "adam gibi kadın" lafı da suya düşüyor doğru mu anladım? Yani bana göre öyle (Haruko'yu yanıtlıyor: "Evet. Biri cinsiyet...")

Mod: Adamım derken neyi kast ediyorsun ? (Chiya'yı yanıtlıyor: "Erkek olup adam...")

Kamin: Övgü olarak adam kelimesinin kullanılması saçma ama işte wkdnkems (Irei'yi yanıtlıyor: "Övgü olarak adam...")

Niye iyi insan, güçlü, çevik ya da iyi bir kavram "adam" sıfatı altında inceleniyor?

Haruko: Ama bunu kadına uyarlayamıyorum... Yani, kız ve kadın olmuyor gibi... Türkçede Erkek-Adamın birbirini karşıladığı gibi kadın ikileminin olmaması, Türk veya dünya toplumunda bu tarz sorunların erkeklere ait olduğunu gösteriyor olabilir belki de

Chiya: Yani, belki daha şereflili, dürüst ve hani... nasıl anlatsam, onların yapamadıklarını -ve toplum açısından yapmaları gerekenleri- yapabilen (?)

Dilimizin sert bir mizahı var xd

Kamin: Öyle

Haruko: Erkek; kadını, yaşlıyı, çocuğu, yardıma muhtaç olanı korur. Belki de kadınlara kıyasla 1 tık güçlü oluşu bunu ifade ediyor olabilir. Bu başta olmak üzere cinsiyetinin gerektirdiği şeyleri yerine getirmesi gibi mesela erkekler için en azından. (Mod'ü yanıtlıyor: "Cinsiyetin gerekleri derken....")

Haruko'nun dilde erkek-adam ikiliğine benzer şekilde kadınlar için benzer bir yapı bulunmamasından "bu tarz sorunların erkeklere ait olabileceği" sonucuna ulaşması oldukça dikkat çekicidir. Bu sahip olduğu tüm kalıp yargılara karşı akıl yürütme becerisinin özgünlüğüne dikkat çekerken diğer yandan toplumsal rolleri erkekler açısından sorgulayan bir bakış açısı sunmaktadır. Ancak bu toplumsal rollerin bizatihi kendisinin sorunsallaştırılmasını içermemektedir. Farklı zamanlarda "aşklı meşki...kızvari" şeyleri sevmediğini sıkça söyleyen katılımcının diyalog içinde kendi erkeksiliğine sıkça atıf yapmasıyla birlikte düşünüldüğünde ataerkil retoriğin onun görüşlerindeki belirleyiciliği de açıklık kazanmaktadır. Paralel biçimde tüm tepkiselliğine rağmen "bazı erkeklerden daha adam" olduğunu söyleyen Chiya'nın görüşleri de benzer etkiler taşımaktadır. Tartışma içerisinde Kamin ve Irei'nin duruşları daha eleştireldir. Yoko'nun görüşleri ise özellikle diyalogdaki ikinci ve üçüncü kesitlerde sorgulayıcı bir eleştirelilik taşımaktadır.

Diğer dört katılımcı açısından; farklı zamanlarda ve bilhassa gündelik sohbetlerinde kullandıkları retoriğin, sıkça vurgu yaptıkları erkeksi tavırların, hemcinslerine yönelik ataerkil kültürel telkinlerin sunduğu kalıp yargıları ifadelerine taşımalarının ve hatta kimi zaman da hemcinslerine yönelik küçümseyici tavırlarının; onların içinde buldukları yaş döneminden kaynaklanan çelişkili ve tutarsızlıkla karakterize dönemsel bir gelişim sürecini mi işaret ettiği; yoksa kendilerine alternatif bir kız kimliği oluşturma motivasyonunu mu gösterdiği hakkında net bir tespitte bulunmak oldukça güçtür. Zira katılımcılar, tüm bu öne çıkan “erkeksiliklerine” rağmen “Bir şansın olsaydı, aynı anne babadan erkek mi kadın mı olarak dünyaya gelmek isterdin?” sorusuna kadın olmaktan mutlu olduklarını dile getirerek yanıt vermişlerdir.

Öte yandan, shojo kültür kapsamında⁷² yapılan özel görüşmelerde genel eğilim aynı biçimde gerçekleşmiş, katılımcıların tamamı kadın olmaktan memnun olduklarını söylemişlerdir.⁷³ Bu noktada soru ilk sorulduğunda kadın olmayı seçerdim şeklinde yanıt veren kimi katılımcılar bazen/bazı durumlarda erkek olmak istediklerini ifade etmişlerdir. Bu istisnai zamanlar toplumsal cinsiyetin farkındalığını içermektedir:

“Bazen erkek olmayı ne kadar istesem de sanırım kadın olarak gelmek isterdim. Hayat erkekler için daha kolay gibi görüldüğü zamanlar :p” (K1)

“ Kız olmaktan memnunun ama keşke erkek olsaydım dediğim zamanlar da olmuyor değil. İnsanların algısına yerleşmiş bir ayrımcılık var bazen bununla uğraşmak istemiyorum çünkü algıya yerleşmiş olan bir şeyden vazgeçmek çok güç ve bunu çevremdekilere benim yapmam gerekiyor” (K2)

Tercihi farklılaşan katılımcılardan biri de diğerlerinin göndermelerine benzer motivasyonlarla erkek olmayı seçeceğini söylemiştir:

“.. ..Ailem erkek olsaydım... (erkekler için mesleklere) izin verirdi ama kız olduğum için izin vermiyorlar mesela / Ayrıyeten kız olduğum için daha çok üstüme düşüyorlar daha çok korumacı oluyorlar vs” (K3)

K3 aynı zamanda kendi cinsel yönelimi hakkında da bilgi vermiş; daha önceleri biseksüel olduğunu düşündüğünü, romantik anlamda kız arkadaşlarının da olduğunu ancak daha sonra kendisiyle ilgili ‘soru’larının cinsel yönelimi ile ilgili olmadığını anladığını ifade

⁷² Shojo’nun izinin sürülebileceği ilk alan olarak katılımcıların toplumsal cinsiyet ve cinsiyete ilişkin görüşleri hem odak grup / ana grup görüşmelerinden hem de katılımcılarla yapılan derinlemesine görüşmelerden elde edilmiştir. Bireysel / derinlemesine görüşmeler 12 katılımcıyla gerçekleştirilmiştir.

⁷³ On iki katılımcının tamamı kadın olmaktan mutlu olduğunu söylemiş, “doğarken cinsiyetini seçme ihtimalin olsaydı” sorusuna ise üç katılımcı erkek olarak doğmak isteyeceğini söyleyerek yanıt vermiştir.

etmiştir. Dolayısıyla kendisi hakkındaki düşüncesi, heteroseksüel ama erkek olmak isteyen/istemmiş bir kadın şeklindedir:

“ Erkek olup gay olma isteği vardı hep içimde.....Erkek olmak daha hoş olurdu gene de / Erkek olup kızlardan veya erkeklerden hoşlanmak yani / Yani biseksual olmadığımı şu şekilde anladım / Erkek olsaydım ve erkekleri sevseydim.../ Kız olmasa da olur ama erkek olmalı.. / yani ben aslında heteroyum / Sorun cinsiyette / Ama şu an memnunum çok şükür sadece öyle olsa güzel olurdu diyorum”

Katılımcı farklı örneklerle -aile yaşamında hem de toplumsal hayatta karşılaştığı kısıtlamalar ve erkeklerin bu alanlarda sahip olduğunu gözlemlediği özgürlük ve konfor nedeniyle- daha önceleri erkek olmayı istediğinden farklı zamanlardaki görüşmelerde bahsetmiştir. Katılımcı şu an bu kısıtları eğitimine ağırlık vererek, doğru kariyer planlamasıyla aşabileceğini düşünmektedir ve kadın kimliği içinde kendini iyi hissettiğini söylemektedir.

Araştırmada katılımcılara cinsel yönelimleriyle ilgili doğrudan bir soru sorulmamışsa da, derinlemesine görüşmelerde dört katılımcı hemcinsleriyle yaşadığı romantik ilişki deneyimleri hakkında bilgi vermiştir. Diğer üç katılımcı kadın olmaktan mutlu olduğunu söylerken; ikisinin toplumsal cinsiyet bağlamında erkek kimliğinin varsayılan hegemonik üstünlüğüne kimi zaman eleştiri kimi zaman da çelişkili bir kabul ile göndermelerde bulunduğu gözlemlenmektedir. Katılımcıların üçü de -geçmişte- hemcinsleri ile romantik ilişkileri devam ederken biseksüel olduğunu düşündüğünü söylemiş ancak şu anki yönelimi hakkında net bir ifadede bulunmamışlardır.

Kuramsal bölüme atıfla shojjo kültür açısından “muhtemel eşcinsel” eğilimden bahsederken hem genç kızların romantik ilişkilerine hem de bu kültür içindeki anlatı biçimlerine ve içeriklerine atıfta bulunmak mümkündür. K3’ün *birçok arkadaşının animelerle tanıştıktan sonra biseksüel olduğunu* söylemesi bu anlamda dikkat çekici ise de, aynı görüşme içerisinde K3, kendi eğilimini animelerden önce fark ettiğini de ifade etmiştir. Ancak K3’e göre, animeler onun fark ettiği eğilimini tanımlamasına ve kabullenmesine neden olmuştur. Kırdığı önyargılar ve ihtimal verdiği tüm kimliklerle animelerin, katılımcılar açısından yarattığı cazibeye önceki bölümlerde değinilmiştir. Ancak, buradan animelerin katılımcıların cinsel yönelimini etkilediği gibi bir sonuç çıkarmak öncelikle ilkesel olarak mümkün değildir. Zira, bireylerin cinsiyet ve cinsel yönelim konularındaki davranışsal durumlarına etki eden çok sayıda değişken bulunmaktadır. Araştırmanın bu noktada teknik olarak belirleyebileceği tek değişken, katılımcıların cinsiyet, toplumsal cinsiyet ve cinsel

yönelim konusundaki görüşleridir. Bu nedenle geleneğine içkin gender-bender eğilimiyle biyolojik cinsiyetin çizdiği sınırlarından ve toplumsal tabulardan özgürleşen bu anlatıların tüm katılımcılar üzerindeki etkileri ancak onların bu konulardaki görüşleriyle çarpıştırılarak değerlendirilebilir. Bu noktada, katılımcı grubunun tamamının bilhassa cinsiyet ve cinsel yönelim konusuna daha çok vurguda bulunarak her türlü ayrımcılığa ve önyargıya net bir biçimde karşı olduğunu sıkça dillendirdiğinin altı çizilmelidir. Anime tüketiminin katılımcı görüşlerine bu bağlamlardaki etkileri, odak grup sohbetlerinde katılımcılar tarafından da ifade edilmiş; zaman zaman animeleri katılımcılar açısından cazip kılan şey tam da bu olmuştur. Öte yandan hem araştırma hem de katılımcılar, fantezi evrenine ne kadar önem atfederse atfetsin, fantezideki sınırsızlığa ve özgürlüğe karşın; gerçeklik düzleminde toplumsal cinsiyetin, genç kızların gündeminde yerini sürekli biçimde koruduğu araştırmanın açık bulgularından biridir. Bu bulgunun ortaya çıkması, toplumsal cinsiyete ilişkin farkındalığın sözel iletişimle aktarılabilir, bilişsel bir durumu işaret etmesi ile yakından ilgilidir. Retorik olarak biyolojik cinsiyete yönelik soruya verilen yanıtların toplumsal cinsiyete ilişkin görüşleri içermesi bu anlamda dikkate değerdir:

“ Kadın olmak erkek olmaya göre çok daha zor / Hem maddi hem manevi / Bu yüzden erkek olmak diyebilirdim / Yani seçim hakkım olsaydı erkek diyebilirdim / Ama / İyi ki kızım / Ya demeye çalıştığım şu / Diyelim doğacağım ve cinsiyetim belirlenmedi / Benim kararına bırakıldı / Ve kadın olmanın zorlukları anlatıldı / Erkek olmak istedim / Ama kızım bir kere / Tanrı beni kız yaratmış 🧑” (K4)

K4'e kadınsılık ve erkeksilik ile ilgili ne düşündüğü sorulduğunda, soruya kendisiyle ilişkilendirerek şöyle yanıt vermiştir:

“Ya bence aslında / Her kızın içinde bir erkek fatma vardır ya / Bilmiyorum / Ya bana göre / Böyle sert ve korumacı olma tavırlarını / Sadece erkeklere empoze etmek çok yanlış / Bence erkek tavırlarını kızda görmek "erkeksi" olmamalı / Bence yeri geldiğinde bende diğer insanların tabiriyle "erkek gibi" tavırlarım oluyordu her kızdaki gibi / Yani kız olmak pembe olmak değil bana göre ay canım cicim ay tırnağım kırıldı ay saçım bozuldu ay karnım ağrıyordular ibaret değil / Bence yeri geldiğinde atarlanmak / Bağırarak çağırmak dövmek / Bence bunlarda kızlara ait özellik erkeklere ait olduğu kadar / O yüzden ben buna pek erkeksi davranışlar gözünden bakmıyorum”

Bir diğer katılımcı ise cinsiyetini belirleme şansına ilişkin soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

“Fark etmez / Zaten nasıl davranmak istiyorsam öyle davranıyorum / Kadın veya erkek olmak için değil / Büyük ihtimalle şu anki hareketlerimle erkeği andırıyorum/ Ama / Kadın olmak güzel ✨ / Daha önce hiç erkek olmadım bilmiyorum / Ama nasıl bir his çok merak ediyorum” (K5)

Esasında K5 özelinde ifadesini bulan ve -ergenlik gibi- diğer faktörler paranteze alındığında kabaca psikolojik bir cinsel kimlik karmaşası olarak yorumlanabilecek bu

görünüm diğer katılımcılara da uzak değildir. Yukarıda da ifade edildiği gibi, tüketilen kültürel ürünler ve shojo kültürüyle kurulan ilişki bağlamı dışında cinsiyet kimliği bu çalışmanın kapsamı dışındadır. K5'in alıntılanan görüşleri, katılımcıların genel tavırlarındaki, cinsiyeti bir çeşit yapı bozuma uğratan ve geçişkenliği/geçirgenliği yüksek, eğilip-bükülebilir tam ifadesini 'gender-bender' tabiriyle bulan yaklaşımlarını özetler niteliktedir. Katılımcılar kendi fantezi dünyalarıyla ve kurgusallaştırma arzularıyla zaten çoğu zaman *nasıl davranmak istiyorlarsa öyle davranma* ehliyetine sahiptirler. Örneğin katılımcıların çoğu RP'lerde aldıkları karakterlerde de tasarladıkları özgün karakterlerde de cinsiyetin erkek ya da kadın olmasının hiçbir önemi olmadığını, bunun role girmede bir sorun yaratmadığını söylemişlerdir.

Shojo kültür bağlamında, bazı katılımcıların, "erkeksi" tavırları ve beğenileri ile gündelik yaşamlarında kendilerini belirli klişelerden uzak tuttuğu görülmektedir. Onların klişelere sahip çıkıp, kabullenerek ve bazen de bu klişeleri -hemcinslerine yönelterek- kendilerine alternatif bir "kız kimliği" oluşturmaya çalıştıkları düşünülebilir. Öte yandan daha önce de değinildiği gibi, bu çalışmada bununla ilgili net bir tespit bulunmak kolay değildir. Ancak burada katılımcıların onlara dayatıldığını düşündüğü rollere ve toplumsal kabullere karşılık vermektense kendi alternatiflerini üretmeye ve kendine özgü bir kişisel kimlik kurmaya çalıştığı söylenebilir. Bu açıdan katılımcıların genç kız kültürü, shojo ile yaklaşırken; bazı katılımcıların shojonun ön plana çıkarılan "kızsal" nitelikleri sahiplenmeyi tercih etmeyerek shojo kültürün temel elemanlarından ayrıştığı gözlemlenmektedir:

K6: Kadın olmayı seçerdim. Cinsiyetimle ilgili bir sorunum yok. Erkek gibi giyiniyor, erkek parfümleri sıkıyor, erkek saati takıyorum ve yürüyüşümden tutun, konuşmama kadar hiçbiri bir kızı andırmıyor. Ama bu kız olduğum gerçeğini deşmiyorum ve illahaki yerine göre cinsiyetimin gerektirdiği şeyleri yapıyorum.

Şöyle diyeyim... Zevkime onlar hitap ediyor ama bunların sebebi başında 'erkek' sıfatı olması değil

A: Cinsiyetin neleri gerektiriyor?

K6: Bu soruya sanırım yanıt verebilmek için düşünmem gerek...

Kibar olmak... Buna örnekleme ile gitmem gerekiyor sanırım... İleriki hedefim fiziksel güce dayalı olacağı için kas çalışıyorum ve bulunduğum ortamda ağır kaldırılması gereken bir şey olduğunda yanımda olan erkek çocuğu değil, ben yapıyorum.

Ben yapmalıymışım gibi hissediyorum. Böyle olmak beni rahatsız etmiyor

Pelinsu gibi öyle aval aval kız triplerinde gezemem.. 😊

Katılımcılarda shojo kültürün izinin sürülebileceği ikinci alan, katılımcıların dünya görüşlerini biçimlendiren çizgilere bakmak olabilir: Araştırmanın bu aşamasında derinlemesine görüşmelere katılan genç kızlara -animelerden ve hayran kültüründen bağımsız- geleceğe dair hedefleri, yaptıkları iyilikler, sorumluluk sahibi olma durumları,

özgürlük, evlilik, annelik vb konulardaki görüşleri sorulmuş; kişisel alanlarda dünya görüşünün nasıl inşa edildiğine ve toplumsal olanın anlamının nasıl kurulduğuna odaklanılmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda, araştırmada; katılımcılar “yaşadıkları kültüre atıf yapıyorlar mı”, “toplumsal duyarlılıkları var mı”, “bütünüyle bireysel ve fantezi/kendisi referanslı bir dünya görüşüne mi sahipler” gibi soruların yanıtları aranmıştır. Araştırma bulgularına göre, katılımcıların tamamı kendi bireyselliğine, kişisel alanına, özgürlüğe ve özgürlüğüne büyük bir önem atfetmektedirler.

Katılımcıların tamamı için önemli olmakla birlikte, katılımcılar kendi özgürlüklerini farklı açılardan değerlendirmişler; çeşitlilik gösteren düzeylerde özgür olduklarını söylemişlerdir. İçlerinde pratik yaşamın getirdiği kısıtlardan yakılarak özgür olmadığını düşünenler de vardır. Evlilik ve annelik ile ilgili görüşlerine bakıldığında da katılımcıların bu konuları kişisel anlamda bağımsızlık ve özgürlükle ilişkilendirdikleri görülmektedir:

“ İnsanların seni yargılar ve kısıtlar gözlerle bakmaması, bir yerden bir yere giderken giydiğin kıyafetten tut her şeyine laf etmemeleri, tekil zafer / Bence özgür değilim, bazı insanlar durmadıkları için kurallar var ve bu kurallar etrafındayken özgürlük olmaz” (K7)

“Özgürlük bireyin profili gibidir. Herkes kendisi bu dünyaya gelir ve kendi hayatını yaşar ve bana göre belli bir yaştan sonra anne baba bile karışmamalı... (evlilik ve annelik) Bana göre dünyanın en gereksiz şeyleri... İnsan bir kere dünyaya gelir ve kendi için yaşamlı kimse için değil...” (K4)

“ Yani ben büyüyünce ne evlenmek istiyorum ne de anne olmak. Hani nasıl desem... sevgi gerekli ama evlilik zor şey yani her konuda anlaşabileceğim birini bulmak falan vs çok zahmetli zor işler ve ben hayatımı kendi isteklerime göre sürdürmek istiyorum. Bu yüzden ikisinin de beni kısıtlayacağını düşünüyorum” (K8)

Katılımcılar, evliliği ve anneliği çoğu zaman *sınırlayıcı* ve *zor* fenomenler olarak ele almışlardır. Üç katılımcı, evliliğin ve anneliğin genel olarak iyi şeyler olabileceğini ancak kendileri açısından uygun olması için yeterli şartların oluşması gerektiğini düşünmektedirler. Katılımcılar genel olarak evliliği ileride tercih edeceklerinden emin değildirlere ve bu konularda özgürlüklerinin tehlikeyle karşılaşması ve hareketlerinin kısıtlanma ihtimali onların görüşlerini açıklarken atıfta buldukları noktalar olmuştur:

“İleride fikrim değişir mi bilmiyorum ama su anda evlilik bana hiç sıcak gelmiyor annelik de öyle ben çocuklardan pek haz etmem aslında onlar benim için bir engel bir fazlalık gibi yani o çocuğun umutlarını hayallerini taşımak ve ona tüm sabrımı sevgini vermek bana çok aşırı bir yük gibi geliyor yani kısaca ne evlilik ne de annelik pek güzel değil bana göre” (K9)

“ Korkunç bir fikir gibi. Birine o kadar bağlanmak istemem. İkisi de...Annelik te aynı şey gibi sonuçta” (K10)

“Evlilik konusunda "saygı duyarım ama evlenmem" kafasındayım / Bana saçma geliyor, evlenince tek değişen şey bir kağıt üzerindeki imza gibi benim için yani önemi yok / Anneliğe gelirse annelik yapmak istemiyorum” (K7)

Katılımcılar bazen sorulara kendi fantezi dünyalarına atıf yaparak yanıt vermişlerdir:

“ Bence, özgürlük tam anlamıyla olmayan bir şey. Düşüncelerimiz dahi bir noktada kısıtlanıyor ve bu çok da özgürlük sayılmaz sanki.....Kendime oluşturduğum özgürlük alanı zihnim, eğer özgür hissetmiyorsam - normal tanıma göre- ki bu beni deli eder, kulaklıklarımı takar ve zihnimi boşaltırım...” (K11)

“Kimsenin bana karışmadığı, benim de kimseye karışmadığım kısaca benim çektiğim hayali sınırlara saygı duyulması. O çizginin ardı benim için özgürlüktür. İçinde yaşadığım koşullardan bağımsız olarak düşünürsek evet kendi içimde özgürüm” (K2)

Aynı katılımcı aile hakkındaki görüşlerinde de yine fanteziye atıf yapmaktadır. Katılımcı kendi ailesinden memnun olduğunu ancak ailesi olmasını isteyebileceği anime karakterlerinin de olduğunu söylemiştir:

“Hmm yine gerçek insanlar olacaksa memnununun tabii kalsın ama bana karakter seçebilirsin denirse bir ikileme düşerim belki akdnwk ama anne babamdan memnun olmadığım için değil ailem olmasını isteyeceğim karakterler var o anlamda.... Yani aslında bir çoğuyla uyum sağlayıp yaşayabilirim diye düşünüyorum örnek vereceksem;-; hanji, mikasa, armin levi ya da aottaki herhangi biri ile (birkaçı hariç) aile olmayı isterdim..... Açıkçası her gün titanlarla deney, temizlik yapmak ya da kitap okumak benim için şikayet edebileceğim şeyler değil hem yakından tanımak istediğim ama bilgileri kısıtlı olan çok karakter var eğer böyle bir şey olsaydı çoğunu tanıyabilirdim biraz saçma belki ama işime yarardı bence:)”

Aşk da fantezi evrende karşılık bulan temalardan biri olmuştur:

“Hiç aşık olmadım, aslında oldum ya / Sailor moon izlediğim 2.animedir orada bir kız vardı Evet onlar bizim aramızda yaşıyor gibi / Hayatımı etkiliyor resmen” (K7)

Aşağıdaki alıntı, grup sohbetlerinde toonophilialı olduğunu söyleyen Haruko’yla yapılan derinlemesine görüşmelerden derlenmiştir:

“(Aşırı bağlandığı karakter olan X.’i) reel yaşama taşıyabiliyorum. Hiçbir engele sapmadan. Çevrem ile, ailem ile ilgili bir sıkıntı oluşturmuyor, onu yalnızca bir koltukta huzurluca çay içerken hayal ettiğimde bile kendimi mutlu hissediyorum....Eğer 2 boyutlu bu X. gerçek olsaydı ondan beni sevmesi gibi bir şey de beklemezdim, mutlu olduğunu görmek benim için daha önemli olur/olurdu. Kendimi üzgün hissettiğimde onun varlığını anımsıyor, onu örnek alıyorum. Bana güç veriyor. O varken de 'sevme' duygusunu paylaşacağım birisine ihtiyacım yok. En azından bu yaşlarda..... Hayır, X’e bağlandığımı anladığımdan beri reel hayatımda kimseye karşı beğenme duygusunu yaşamadım.”

Fantezi dünyaları, katılımcıların tümü için kendilerini her an özgür hissedebildikleri ve tam anlamıyla oldukları/olmak istedikleri gibi varlık gösterebildikleri tek alandır. Animeler ise bu alanla birleşerek katılımcıların kişisel yaşamlarında onlara farklı ve çok çeşitli alternatifler sunmaktadır. Yalnızca özel görüşmelerde değil, odak gruplarda ya da ana sohbet grubunda da katılımcılar sıklıkla bu alana atıf yaparak, bu alanın kendi kimliklerini inşa etmede, kişiliklerini oluşturmada ve dünya görüşünü belirlemede ne kadar önemli olduğunu dile getirmişlerdir.

“ Hep aynı şeyler derken bir tümsek her şeyi değiştirir ya, onun gibi animeler de.. bizi bağlıyor çünkü özgür hissettiriyor. Burayla aynı değil. Yeni bir yer, ortam, insanlar, insan olmayan varlıklar falan.....Belki de kendimize koymak için yeni bir çerçeveye ihtiyacımız vardır. Yeni bir millet, fizik, farkındalık, gelenekler, dil, renk. Olabilir bence... bilmiyorum neden.” (Chiya)

Katılımcılar en azından söylemsel düzeyde kendi kimliklerini kurmada animelere büyük bir önem atfetmektedir:

“ Animeler hayatimin / Her an içinde olan bir parçası / O olmazsa ben olmam gibi” (Setsu)

“ Konuşmalarımı bile etkiliyor animede çok küçük detay dahi hayatimi şekillendiriyor örneğin animedeki çalışkan baş karakter sayesinde ben de çalışkan oluyorum gibi özenirken bi anda ona bürünüyorum şu an o karakteri hatırlamasam da bilmesem de sevmesem de o özelliğin izi kalıyor bende” (Reika)

Bir katılımcı “*Benim için hayatımın en önemli parçası*”, “*ben oyum, o da ben*” diye ifade ettiği animelerin gündelik yaşamdaki ilgilerine nasıl etki ettiğini şöyle anlatmaktadır:

“Animeler sevenler üzerinde bir etki bırakıyor
Eğer fazla seviyorsan tıpkı bir otaku gibi bu senin hayatının bir parçası oluyor
Örnek olarak ben anime izlediğimden beri bazı japonca kelimeleri sesimi incelterek arada söylerim
Bu ilk zamanlarda daha sıkı ama şimdi azaldı
Animeci birini gördüğümde de japonca birkaç kelime söyleyerek konuşmaya başlarım
Aldığım eşyalarda animeli birkaç detay olmasını isterim
Normal giyinsem bile benimle o olsun isterim yani
Bu sanki bir filmi izlediğinde orada olduğunu hissetmek gibi
Ardından sanki "bende anime karakteriyim" gibi bir düşünce bile kafanda canlanabiliyor” (Tomoe)

Araştırmanın evlilik ve anneliğe ilişkin soruları, temelde onların bu kurumlarla olan ilişkisini ve bu kurumlara ilişkin rolleri nasıl algıladıklarını anlamak için sorulmuştur. Ancak katılımcıların özgürlüklerine ve bağımsızlıklarına yönelik bir tehdit olarak yorumladıkları bu konularda görüşmeler genellikle derinleştirilememiş, iki kişi hariç katılımcılar bu konudaki düşüncelerini kişisel deneyimleriyle (kendi ebeveynleri, gördükleri rol modeller ya da romantik ilişkilerine yönelik hayaller, beklentiler vs.) hiç ilişkilendirmeden kavramsal olarak ele almış ve genellikle net bir tavırla istemediklerini söylemişlerdir. Buna paralel olarak, katılımcılar kendi geleceklerini de önemsemekte ve bunun üzerine düşünmektedirler. Bir kişi hariç kendilerine koydukları hedeflerden, gerçekleştirmek istedikleri hayallerinden, planlarından ve bu konuda attıkları somut adımlardan bahsetmişlerdir. Genellikle sahip olmak istedikleri meslekleri belirlemişlerdir ve hatta bazıları hedefledikleri kariyer basamaklarını net bir biçimde tanımlamışlardır. Genel olarak bu hedeflere ulaşmak için üstlerine düşenleri yaptıklarını, bununla ilgili sorumluluklarını yerine getirdiklerini düşünmektedirler. Dolayısıyla önceki bölümlerde işlenen bulgularla paralel biçimde, fantezi evreninin dışında gerçeklik alanının da farkında

oldukları ve pratik yaşamlarını buna göre organize ettikleri söylenebilir. Ancak öte yandan içinde yaşadıkları topluma yaptıkları referanslar genellikle olumsuzluk taşımaktadır; kendi gündemleri oranında toplumsal hassasiyetlerinden bahsetmişlerdir ve bu nedenle genel olarak duyarlı olduklarını/olmadıklarını söylemek mümkün görünmemektedir:

“International psikolog olmak istiyorum / Bu yüzden dilimi geliştiriyorum, daha fazla kitleye ulaşmak için / Amacım insanların kalıplaşmış saçma algılarını yıkmak / homofobia gibi, erken evlilik ve daha fazlası gibi.” (K11)

K12: Sesimi duyurabileceğim bir yerlere gelmek.....Hep onun için çalışıyorum

A: Sesini duyurmak derken tam ne kast ediyorsun ?

K12: Yüksek bir makama gelirim beni kale alıcaklarını düşünüyorum

Sonuçta kimseyi dinlemiyorlar

Ve belki ordan bir şeyleri değiştirebilirim

Yani tek başıma her şeyi yapamam ama en azından. Bir kaç şey

A: Dinlemeyenler kimler?

K12: Devlet

A: Devlet tarafından mı kale alınmak istiyorsun o halde ? Doğru mu anlıyorum ?

K12: Yani ülkeyi kim yönetiyorsa

A: Mesela neleri yoluna koymak isterdin?

K12: Mesela 2 katlı evden daha yükseği yasaklardım çünkü gökyüzümü çalmaları kabul edilemez kafamızı kaldırdığımızda beton yığınlarından göremediğimiz gökyüzünü açmak istiyorum

Bazı katılımcılar için başarılı olmak ve tanınmak önemli bir motivasyon gibi görünmektedir:

“Kısaca insanlığa yararlı olmak isterim (insanları düşündüğümünden değil ama..) ve biyografisi yazılacak kadar değerli biri olmak isterim:” (K2)

“(Gerçekleştirmek istediğim hedeflerimden biri) Dünyaya nasıl biri olduğumu göstermek sanırım / Sanırım biraz iddialı oldu :p / Ama ne yaparsam yapayım dünya çapında alanımda en iyilerinden biri olarak anılmak isterim” (K1)

Katılımcıların çoğu zaman hem geleceklerine ilişkin tasarımlarında hem de genel olarak yaşadıkları dünyaya ilişkin perspektiflerinde Aoyama'nın (2005) tanımını ihtiva eder biçimde “özgür ve kibirli” görüldüğü söylenebilir. Elbette katılımcı grup birbirine tamamen benzeyen bireylerden oluşmamaktadır ve homojen değildir. Ancak, genel bir tavır olarak katılımcıların kendi hayatlarını kurmak ve hedeflerini gerçekleştirmek için aldıkları sorumluluk ve duyarlılık ya da bireyselliklerine, özgürlüklerine ve kişisel alanlarına atfettikleri önem; konu onlara yönelik beklentiler ve yüklenen sorumluluklar olduğunda çoğunlukla bir şekilde savuşturulan ve geçiştiriliverilen önemsiz detaylara dönüşmektedir:

“ Ne tür bir iyilik? / Sürekli bir şekilde iyilik yapıyoruz aslında / En son iyiliği kendime yaptım / Bugün. Hatta az önce / Yapamadığım bir soruya baktım ve çözdüm / ✨ ” (En son kim için nasıl bir iyilik yaptınız?)

“Sorumluluk sahibi.. aslında tartışılır. Verilen görevi işime geldiği sürece -yani temizlik olmadığı sürece, belki ecel teri döktüren matematik testleri- iyi yaparım, elimden geldiğince iyi yapmaya çalışırım.” (Sorumluluk sahibi biri olduğunu düşünüyor musun?)

Bu, bunun gerçeklik alanında böyle olduğu anlamına gelmese de, söylemsel düzeyde böyle bir tavır ortaya çıkmakta; dolayısıyla katılımcıların görüşlerine de bu şekilde yansımaktadır. Söz gelimi gündelik pratiklerin nasıl aktığından bağımsız olarak ve katılımcıların gerçeklik alanında iyi, sorumluluk sahibi ve duyarlı insanlar olup olmadığını bağlam dışı bırakarak, yukarıda alıntılanan iki görüş genel anlamda katılımcı grubun kişisel olarak hassasiyet gösterdiği alanlar dışındaki umursamaz tavırlarına örnek gösterilebilir.

Nihai noktada, katılımcı grubun demografik niteliklerini karşıladığı shojonun tüm değerlerinin taşıyıcısı olduğunu söylemek mümkün değildir. Ancak, katılımcı genç kızların kendilerine klişeler dışında bir genç kız kimliği inşa etmek yönünde belirginleşen tavırlarıyla shojonun temel motivasyonuna yaklaştığı söylenebilir. Bununla birlikte animelerin sağladığı önyargısız düşünme ve hayal etme becerilerinin, katılımcıların hayran kültürü içinde kendilerine açtıkları özgürlük alanlarının ve onların genel olarak ikili boyutlu organize ettikleri dünyalarının; kültürel ve kişisel kimliklerini inşa etmede sahip oldukları kültürel/yerleşik kodlarla etkileşim halinde, çarpışan ve kaynaşan bir hal aldığı görülmektedir. Bu türden bir oluş, kurum/kuruluş haline onların hayatlarının ayrılmaz bir parçası olan dijital medya ortamının ve çevrimiçi-kesintisiz iletişimin ne tür bir katkı sağladığı da bu açıdan önem kazanmaktadır. Sonraki başlık, bu bağlamda hem hayran kültüründe ve katılımcıların kişisel dünyalarında çevrimiçi ortamın nasıl bir rol üstlendiğini anlamaya çalışmaktadır, hem de araştırmada kullanılan tekniklerin sağladığı avantajlı ve dezavantajlı durumları ortaya koyma yönünde bir değerlendirme sunmayı amaçlamaktadır.

3.2.4. Kullanılan Araştırma Tekniklerinin Değerlendirilmesi

Araştırmada WhatsApp uygulaması üzerinden çevrimiçi odak gruplar ve özel görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Bununla birlikte serbest konuşmalara izin verilen bir ana grup araştırma boyunca gözlemlenmiştir.

Araştırmanın üzerinde yoğunlaştığı konu itibariyle ve metodolojik yaklaşımı çerçevesinde neden çevrimiçi tekniklerin tercih edildiği, bu bölümün girişinde işlenmiştir. Bu kısımda ise kullanılan tekniklerin çalışma açısından ortaya çıkardığı sonuçlara, araştırma sürecine yönelik katkılarına ve neden olduğu sınırlılıklara; kullanılan sohbet programının araştırma sürecinin bir parçası olarak nasıl işlev gördüğüne ve araştırmada kullanılan bilgi toplama tekniğinin katılımcılar açısından değerlendirilmesine ilişkin durumlara yer verilmektedir.

Araştırmanın çalışma sahası olarak çevrimiçi ortamı tercih etmesinin ilk aşamada gelişmiş güzel gözlemler neticesinde ortaya çıkan bir motivasyondan kaynaklandığının ifade edilmesi gerekmektedir. Orta öğrenim çağındaki çocukların neredeyse tamamının akıllı telefona sahip olması, birçok uygulamayı aktif olarak kullanıyor olması ve ilgi alanları belirleyiciliğinde dijital bir “ağ”laşma içinde olmaları; çocukların kendilerini ifade etmede çevrimiçi ortamı önemli bir saha olarak sahiplendiklerine ilişkin bir kanaat oluşturmuştur. İlgili literatürde de karşılığını bulan bu gözlem neticesinde, araştırmada çevrimiçi görüşmelerin toplanan bilginin kalitesini artırabileceği, katılımcılar açısından kendini açmada ve ifade etmede kolaylık sağlayabileceği ve yine katılımcılar açısından süreci eğlenceli ve zevk alacakları bir etkinliğe dönüştürebileceği düşünülmüştür. Bunun yanı sıra çevrimiçi tekniklerin, ilgili literatürün sunduğu ve kuramsal kısımda da değinilen araştırma ve araştırmacı açısından beklenen avantajları da bu tekniklere yoğunlaşılmasında etkili olmuştur. Genel bir değerlendirmeyle, veri toplama sürecinin bu anlamdaki beklentileri karşıladığı söylenebilir.

Çalışmada katılımcılara böyle bir araştırma için görüşmeleri yüz yüze yapmayı tercih edip etmeyecekleri sorulmuştur. Genel eğilim, çevrimiçi görüşmelerin daha tercih edilebilir olduğudur. Bunun öne çıkan en önemli nedeni, katılımcıların çevrimiçinde kendini daha iyi ifade edebildiklerine ilişkin kanaatleridir ancak, katılımcılardan hiçbiri yüz yüze görüşmeyi tercih etmeyeceğini söylememiş ya da reddetmemiştir. Katılımcılar için çevrimiçi yalnızca “tercihen” daha anlamlı bulunmaktadır. Bunun yanı sıra katılımcılar çevrimdışı görüşmeleri ayarlamak, randevulaşmak vs gibi konularda zorluklar yaşanabileceğini de dile getirmiş; çevrimiçinin bu anlamda iki taraf içinde avantajlı olduğunu vurgulamışlardır. Görüşmelerin çevrimiçinde olmasının onları rahatlattığı konusunda katılımcıların tamamı benzer görüşleri paylaşmaktadır ancak, çevrimiçine atfettikleri önem farklılaşmaktadır:

“Yüz yüze yapılsa daha iyi olabilirdi ama... Whatsapta yazı yazmakla ilgili sıkıntım yok, yüz yüze düşüncelerimi biraz daha zor ifade ediyorum :/” (Chiya)

Chiya, çevrimdışı görüşmede de kendisini WhatsApp aracılığı ile daha iyi ifade edebildiğini tekrar etmiştir. Ancak yüz yüze görüşülen katılımcıların tümünün çevrimdışında ve bilhassa ilgi alanları hakkında konuşurken ifadede bir zorluk ya da kısıt yaşadıklarına dair güçlü bir gözlem notu bulunmamaktadır. Öte yandan katılımcılar çevrimiçinde ifade olanaklarının daha güçlü olduğunu düşünüyor gibi görünmektedirler:

“Bence sağladığı en temel kolaylık soruyu biraz daha algılayabiliyoruz ve daha ayrıntılı bir cevap verebiliyoruz” (Kamin)

“Benim için sıkıntı yok. Online daha rahat hissediyorum ama yüz yüze yapalım dersiniz de sıkıntı olmaz.....Sanalda daha açığım. Daha rahat konuşma başlatıyorum ve daha rahat davranıyorum. Realda ise kapalıyım ve konuşmak daha zor geliyor. Sanalda fikirlerimi ikinci kere düşünmeden belirtebiliyorum ama gerçekte iki kereyi geçtim, on kere düşünüyorum. Realda ki kendim tilki ise sanalda ki kurt” (Suzuki)

Bu noktada katılımcılar için çevrimiçi ortamın onların yaşamının doğal bir parçası olduğu vurgulanmalıdır. Bu aynı zamanda onların internetli bir yaşamın içine doğdukları gerçeği ile birlikte düşünülmeli; bu bağlamda çevrimiçi - çevrimdışı ilişkileri ve daha önemlisi kimlikleri arasına net ayrımlar koymadıkları, önceki kuşaklara ilişkin söz gelimi internette anonimlik gibi tartışmaların onların deneyimlerinde bir gündem oluşturmadığı göz önünde bulundurulmalıdır.

“WhatsApp evi olan birisi için buradan yapıyor olmak bana bir nimet xdkşsdpğspxs/ Aslında yüz yüze de yaparım / Fakat / Yazarken daha kapsamlı düşünüyorum” (Haruko)

“Benim için çok ayrı sanalda daha rahatım konuşmadan olsun kendimi ifade etmeden olsun reelde daha yeni yeni açılmaya başladım ve bende şanslıyım normalde sanal arkadaşlığı X’in dediği gibi güvenli değil ve gelip geçici fakat X ile 2 senelik bir dostluğumuz var” (Reika)

Örneklem grup içindeki 6 katılımcıyla yüz yüze görüşmelerin gerçekleştirilmesi çevrimiçi-çevrimdışı ortamın gerçek bir gerilim yaratıp yaratmadığına ilişkin -daha uzun süreli ve detaylı gözlemlerle araştırılması gerekse de- birtakım kanaatlerin oluşmasına yardımcı olmuştur. Bu durumda dikkat çekici bir gözlem, çevrimdışında konu ilgi alanları olduğunda, söz gelimi animelerden konuşulduğunda sohbetler hızlı ve samimi bir şekilde ilerleyebilmekte ise de çevrimiçinde diyalogların daha kolay kurulduğu ve bireysel görüşmelerde daha hızlı derinleşilebildiği olmuştur. Aşağıda yer verilen iki diyalog kesitinden ilki, katılımcılar arasında samimiyetin hızlı gelişimini göstermesi açısından alıntılanmıştır:

I.

Chiya: Yaei olarak ben Yuri ile Victor, Karma ile Nagisa falan shipliyorum şahsen

Tomoe: Seni çok sevdim

Chiya: ;)

Kamin: Nagisa x Kayano tek atar wkdnwkx

Chiya: Onu da shipliyorum fowjfowjf

Eeh3hrh2idh2hdy

Gruba eklenen yeni bir katılımcıların ardından Kamin'in şu yorumu ise, grubun kolay ve çabuk etkileşimini göstermesi açısından dikkat çekicidir.

II.

Mod: Tanıştırayım arkadaşlar, Yuzuki :)

Irei: H.g

Chiya: :d

Tomae: Hi

Kamin: Selam:)

Yuzuki: Hello

Kamin: Gelen herkesi aynı şekilde karşılamamız wkxkskx

Bunun bir nedeni bu iletişim biçiminde başat olanın sözel ifade olması, dolayısıyla bireylerin birbirine duygu ve düşüncelerini aktarmada mecburen ifade yoluna gitmek zorunda hissetmeleri olabilir. Bir başka neden de iletişim ortamında yazışmaların dışında dikkat dağıtacak verilerin bulunmamasına karşın; çevrimdışı iletişimde; bulunulan ortamın, sözsüz iletişim elemanlarının ve katılımcıların fiziki görünüşlerinden giyim kuşamlarına değin bir çok faktörün etkileşime giriyor olması olabilir. Ancak burada, çevrimiçiyle eşzamanlı olarak bireylerin çevrimdışı farklı ortamlarda bulunmasının da çevrimiçi ortam açısından değerlendirilmesi gereken bir değişken olduğu vurgulanmalıdır. Bunun araştırma açısından dezavantajı, katılımcıların çevrimdışı buldukları ortamın zaman zaman sohbetten kopmalarına neden olması ve araştırmacı tarafından gözlemlenemeyen bu ortamların katılımcılar üzerindeki -sohbete döndüklerinde yanıtlarına yansiyabilen, duygusal durumlarını değiştiren- etkileri olmuştur. Ancak bu kopuşların ve etkilenmelerin araştırma açısından kritik sonuçlar doğurduğu düşünülmemektedir. Zira daha öncede vurgulandığı üzere, katılımcılar açısından çevrimiçi iletişim onların yaşamlarının doğal bir parçası olarak organize olmuş/organize edilmiş, -çevrimdışı ve çevrimiçini birlikte yürütmek üzere- yerleşmiş birtakım davranış biçimleriyle birlikte yapılanan bir olgu

halindedir ki, dezavantaj olarak sunulan bu durum aynı zamanda avantaj olarak da yorumlanabilmektedir. Zira katılımcılar, çevrimdışı ortamda gelişen bazı spontane durumlarla birlikte eşzamanlılığı kaybetmeler de uygun olduklarında tekrar sohbete dönebilmişler, sohbette/diyalogda kalabilmişler, geçen konuşmaları okuyup istedikleri yerden tekrar konuları başlatabilmişler veya kendi görüşlerini açıklayabilmişlerdir. Bunun yanı sıra sık sık katılımcılara, özele ve araştırma grubuna, uygun oldukları yanıtlamaları üzere sorular bırakılmış ve katılımcılar zaman baskısı olmadan ya da şartlarını zorlamadan yanıtlarını rahatça verebilmişlerdir.

Öte yandan katılımcılar çevrimiçinde birbirine duygu ve düşüncelerini aktarmada mecburen ifade yoluna gitmek zorunda olsalar da, bu çevrimiçinde duyguların, jestlerin ve mimiklerin aktarılamadığı anlamına gelmemektedir. Nitekim katılımcılar, çevrimiçinde de sözel ifadenin yanı sıra emoji kullanarak ya da çeşitli imajlar, videolar, gifler göndererek duygusal ifadeye başvurabilmektedirler. Özellikle imajlar, gifler ve videolar bir çeşit eğretilmeyle kullanılırken güçlü bir duygusal ifadeye dönüşebilmektedir. Bunun yanı sıra katılımcılar kalın punto, italik, büyük harf vb. kullanımı ya da cümlelerini/ifadelerini satırlara ayırarak vurgulamayı arttırma yoluna da gitmektedirler. Emojiler de duygusal ifade için kullanılırken, katılımcıların hazır emoji imajlarındansa klavye emojilerini ve random atmayı tercih etmeleri söz konusudur:

Yama: Kendi emojimizi yaratmayı seviyoruz sanırım, normal emojiler itici geliyor.

Kamin: Emojiler bana biraz yapay geliyor.

Yapay ve belirli ifadeleri kalıplaştırmışlar gibi geliyor bana

Suzuki: +1

Yama: Kanaatimce Japonlar da alfabelerindeki değişik harfleri kullanarak yapıyor emojiyi ve bu da bizi biraz itiyor ona

Mod: Neden itici geliyor?

Haruko: Daha çok... 30 yaşında Ayten Teyze'lerin Nurtenlerine attığı "hadi cnm görüşürüz 🤔🤔" şeyine benziyor. Daha yeni jenerasyon sanırım bizim kullandıklarımız.

Suzuki: KDGWOAGWOAWUWYOQQJAO ÇILDIRDIM

Kamin: Cnm şeyine delirdim wxnwxms ama haklı aksiyonu olmadan güne giden teyzeler kullanıyor

Haruko: Evet çok masum ve sıradan ^^

Fakat Japonlardan çıkma değil bunlar

Evrensel. Hatta o da batıvari olabilir. Dediğim gibi, yeni jenerasyon ürünü olduğunu düşünüyorum

Suzuki: Favim ^^ veya T^T

Kamin: (T_T) yapınca aklıma mm'deki Yoosung geliyor ;-; wxnwxm

Mod: T^T bu veya bu T_T ağlayan yüz mü ?

Haruko: Evet

Suzuki: Ama doğrusu bazen T_T ruhumun içine bakıyormuş gibi hissediyorum djsjauahaya, ağza odaklandığımda öyle oluyo

Kamin: Mqksmqkzmxlxlsl

Mod: Peki (: ve :) farkı ne ?

Kamin: Biri masum diğeri senden tiksiniyorum gülüşü ama hangisi çözemedim

Suzuki: :) = gülümsüyorum veya samimi konuşuyorum

(: = İçimden sana sövüyorum veya laf yapıştırdıktan sonra koyuyorum.

Haruko: Sanat dediğin budur ✨
(Suzuki'nin açıklaması için söylüyor)

Mod: Başka neler vardı?

Haruko: B/

Çok coolum adamım bakışı aynı ben

Kamin: (͡° ͜ʖ ͡°)

Üzgünüm gençler wkdmwkdkkwx

Bu noktada dikkat çekici bir gözlem olarak, çevrimdışı iletişimde de -gözlemlenme fırsatı bulunan- katılımcıların bazen emoji kullanımına benzer bir mimik/jest kullanımına gittikleri, bazen jestlerle karışık ve abartılı yüz ifadeleriyle bazı emojiyi taklit ettikleri, bazen de sözel iletişimlerinde çeşitli sözcük deformasyonlarıyla veya vurgularla çevrimiçindeki benzer bir duygusal bildirimde buldukları kaydedilmiştir. Dolayısıyla katılımcılar için iki iletişim ortamı arasındaki ilişkinin organik bir hal aldığı söylenebilir.

Diğer yandan yukarıda ana grupta gerçekleşen sohbette o an çevrimiçi olan katılımcıların hiçbiri diğerini -araştırmaya katılmadan önce- tanımamaktadır. Bu bağlamda kullandıkları ortak dil, oldukça dikkat çekicidir ancak, diyalog çevrimiçindeki çabuk gelişen samimiyetin bir örneği ise de, bunun katılımcılar arasında araştırma sürecinde gelişen bir dil değil; halihazırda sahip oldukları dilin etkileşimi olduğu vurgulanmalıdır. Bu anlamda Haruko'nun "yeni jenerasyon" vurgusu önem kazanmaktadır. Emoji kullanımının bu görünümü animler ortak ilgisinde gelişen bir eğilim değil; yeni jenerasyonun bir çeşit verili olanı protesto ederek kendini ifade etme motivasyonunun bir parçası gibi görünmektedir. Diğer yandan katılımcıların hazır emojiyi itici bulmaları ve kendi duygusal ifadelerini yaratma yoluna gitmeleri onların çevrimiçinde duygusal ifadeye ama aynı zamanda kendini ifade etmeye de atfettikleri önemin bir yansıması olarak okunabilir.

Animeler ortak ilgisi söz konusu olduğunda ise, hayranların bu ortak ilgi etrafında bir araya geldikleri ortamın halihazırda çevrimiçi platformlar olması, araştırmanın kullandığı veri toplama tekniğini belirlemede önemli bir etken olmuştur. Aşağıdaki uzun diyalog kesiti, çevrimiçinde gelişen bir kültürün ifadesini direk yansıtabilmesi açısından önemlidir. Diyalog, aynı zamanda hayran kültürünün farklı görünümünün nasıl açığa çıktığına, katılımcı hayranların kendilerini nerede/nasıl konumlandıklarına ve grup etkileşiminin ve ortak dilin nasıl kurulduğuna ilişkin gözlemlere de olanak tanımaktadır. Diyalogda yer alan katılımcıların hiçbiri araştırma öncesinde diğeriyle çevrimiçi/çevrimdışı ortamda tanışmamaktadır:

Haruko: Weeb kanser hücresi demek. Kdsşdpsipdsş

Miyoko: Ahbxjxbxjcbjc

Kesinlikle

Kamin: Bismillah wksnwkskks

Haruko: Animeler ile ilgili abartılı, gereksiz vıcık vıcık ve itici eylemler sergileyen tayfaya deniyor

En azından benim bildiğim

Kdğwx8aüldiwlxşş (Kamin'i yanıtlıyor: "Bismillah")

Kamin: Weeb aşırı derecede itici olup bunu fark etmeyenlere deniyor.. Kimse weeb olduğunu söyleyemez çünkü weebler weeb olduklarını fark etmez

Miyoko: 5 anime izledim ben otakuyum animelerle ilgili her şeyi biliyorum .s diyen insanlar

Kamin: Aynen wkdnwkdM

Biz de kendimizi karakterlere, olaya kaptırıyoruz ama onlar...onlar çok şey.. doğru kelimeyi bulamıyorum wjdnwkdns

Suzuki: Ben genelde 2 anime izleyip, anime karakteri baskılı yastık alıp ona sarılarak uyuyanlara weeb diyorum jeuwkaai

Kamin: Haixjwkxkwjd

Haruko: X BENİM SENPAİM TAMAM MI .S.S.S (Miyoko'yu yanıtlıyor: "5 anime izledim...")

Kamin: Yani ne bileyim ben etrafta kAneKi BeNiM oNa DoKuNaNı kEsErİm diye gezersem weeb olurum qksnwkms

BEN YANDEREYİM.d

Miyoko: HAYIR O BENİM KOCAM ONA DOKUNAMAZSIN .S

Haruko: SALZPGSPXGSPXGSPXGS

Mod: Hmm anlıyorum şimdi, bu tür şeyler genellikle anime videoları altındaki yorumlarda falan mı oluyor? forumlar da mı yoksa?

Kamin: Her yerde... (Mod'u açıklıyor: " Hmm anlıyorum...")

Yani bu deliler gelir size özelden de saldırır

Miyoko: Her yerdeler

Her fan fiction'ın altında

Her amv'nin altında

Haruko: Yani her oradaki kişi weeb değil. Ama genellikle kendini otaku sanan, tuhaf ve acınası yapan kesime weeb deniyor

SeNpaİmİ mİ sEvİyOrSun?

Kamin: sEnİ deŞeRİM dOkUnMa oNa qkzwmkmls

Suzuki: +1

BiZ oNuNIA eVIEndiK

Kamin: aLdAtmİş O sEnİ o BeNiM kOcAm uZaK dUr

Haruko: Yeter günlük cringe dozumu aldım

Haruko: Şüphesiz ki Allah onları ibret olsun diye yarattı

Kamin: KKQNXKWNXKWKDM

Suzuki: gülersem çarpılırım gülersem çarpılırım gülersem çarpılırım gülersem çarpılırım...

Diyaloğun çevrimdışı ortamın olanaklarıyla bu şekilde gerçekleşmeyeceği açıktır. Zira katılımcılar, "weeb" olarak adlandırdıkları bu belirli hayran grubu ile -aslında genel olarak hayran kültürünün bütün görünümüleriyle- büyük oranda çevrimiçi ortamlarda karşılaşmaktadırlar. Bu nedenle de katılımcıların weeb'leri yazı stilinden ifade biçimine değin birçok açıdan taklit ederek eleştirmeleri de yine çevrimiçi ortamda mümkün olmuştur. Bu bağlamda çevrimiçi ortamın bir başka avantajı da yukarıda duygusal ifade açısından yer verilen çeşitli imajların, video ve benzeri dosyaların paylaşımına izin vermesidir. Bu imkan, hem araştırmacı tarafından katılımcı yorumlarını görmek için hem de grup etkileşimi içinde katılımcılar tarafından -bazen bir duygunun ifadesi bazen eğlenme ve sohbet amaçlı- kullanılmıştır:

Suzuki: Bu doğru mu



Yuzuki: Evet wxmqkxmqlskwks

Irei: Iyy

Mod: Anlamadım ben bunu ?

Kamin: Nasıl açıklasak yav

Suzuki: Yani

En sevdiğin anime ne olursa olsun

Kamin: Gelip Unravel söylersin qomdkqmsn

Suzuki: Tokyo Ghoul 1st openingi herkes sever

Irei: Yani

Tokyo ghoul günü kurtarıyor

Suzuki: Aynen djskaj

Irei: Kskcjdllwlc

Kamin: Nqksnaxsk

Suzuki: Kdhsksjs

Irei: Yalan

Kskcjsldf

Suzuki: Son iki sezon kurtarmıyor

Aslında son 3 sezon

iki güzeldi fjsjaja

Irei: +927392729372972286382628379173937392729472927393729374927393739273

Haruko: Same dude same

Kamin: Ben izlemedim gerisini üşendim

Görüşmelerin çevrimiçi ortamda gerçekleşmesi, geleneksel yöntemlerde araştırmacılar için birçok açıdan önemli bir maliyet olarak görülen deşifre/transkripsiyonu kolaylaştırmıştır. Ancak, bu kullanılan tekniğin transkripsiyonla ilgili herhangi bir yük getirmediği anlamına gelmemektedir. Görüşmelerde ve bilhassa ana grupta gerçekleşen sohbetlerde katılımcıların yüz yüze ortamlara oranla daha fazla etkinlik göstermesi, zaman zaman yazışmalarda gereksiz mesajların (randomlar, parantez içi yazışmalar ya da paralel sohbetler vb.) yarattığı bir kalabalık ortaya çıkarmıştır. Yapılan görüşmenin transkripsiyonu alınmadan yeni görüşmelerin aynı grupta/aynı sohbet alanında gerçekleştirilmesi halinde analizi zorlaşacak bir veri fazlalığına yol açabileceği fark edilmiş; bu nedenle grup sohbetleri sonlandırıldıktan hemen sonra deşifre edilerek, dosyalanmıştır. Bununla birlikte uygulama üzerindeki yazışmalar, orijinal haliyle korunmuştur. Zira, deşifre edilerek dosyalanmış görüşmelerin analizinde, ihtiyaç

duyulduğunda tekrar başvurmak üzere uygulamanın kendi içinde sözcük ve sözcük grubu aramaya izin veren özelliği sayesinde sohbetler ve aynı sohbetteki mesajlar arasında dolaşım yapabilmek, uygulamanın sağladığı bir avantaj olarak ortaya çıkmıştır.

Araştırma Bulguları ve Analiz başlığı altında, katılımcı görüşlerinin alıntılanmasında uygulamanın sunduğu özelliklerin sağladığı avantajlardan bahsedilmiş ve aynı zamanda bu özelliklerden kaynaklanan kimi zorlukların nasıl aşıldığı açıklanmıştır. Ancak analizin yazımında güçlük olarak değerlendirilen bu özelliğin veri toplamada bir avantaj olduğu ve birçok açıdan kolaylık sağladığı burada tekrar belirtilmelidir. Öncelikle uygulamanın bir kişinin bir mesajı işaretleyip onu alıntılıyarak görüş bildirmesine izin veren özelliği sayesinde, katılımcılar kimi ve neyi yanıtladıklarını anlatmak zorunda kalmadan işaretledikleri mesajları yanıtlayabilmişlerdir. Bu aynı zamanda, sohbet içinde geri dönüşlere ve çoklu diyaloglara da imkân vererek, dileyen her katılımcının akış içerisinde geçen her konuda görüş bildirebilmesine ve yeni bağlamlar açabilmesine neden olmuştur. Bu yönüyle bir avantaj olarak ortaya çıkan özellik, zaman zaman paralel sohbetlerin artmasına ve grup gündemindeki konunun fazlaca dağılmasına da neden olabilmiş; bu durumlarda moderatörün yüz yüze tekniklere oranla daha fazla etkinlik göstermesi gerekmiştir.



TARTIŞMA VE SONUÇ

Alan araştırmasının bulgularına göre anime hayranı genç kızlar arasında Japonya ve Japon kültürü önemli bir gündem olarak belirmektedir. Anime izlemeye başladıktan sonra Japonca öğrenmek için harekete geçen (9/14) ve orada bir yaşam kurmak için veya turist amaçlarla ileride Japonya'ya gitmek isteyen (10/14) katılımcı sayısı dikkat çekicidir. Katılımcıların bu türden çaba ve hedeflerinde kararlı bir tavrı sürdürüp sürdüremeyeceklerini söylemek şimdilik mümkün değil ise de, anime izleyicisi olmanın Japonya ve Japon kültürü ile ilgilenmeyi beraberinde getirdiği gözlemlenmektedir. Bu bağlamda bulgular, yumuşak güç söylemi veya kültürel emperyalizmle ilişkilendirilebilir. Ancak, çalışmanın genel perspektifi konuyu kültürel karşılaşmalar temelinde ele almayı tercih etmektedir. Dolayısıyla hayranların tükettikleri içeriği içine doğdukları toplumun kültürel kodlarıyla nasıl işledikleri veya onların alımlamalarında ve anlam kurma süreçlerinde kendi kültürel arka planlarının ne tür etkileri bulunduğu önemli sorular olarak gündeme gelmektedir. Ancak tüm bunlarla birlikte tüketilen kültürel ürünlerin bıraktığı etkinin görmezden gelinmesi de mümkün değildir. Zira alan çalışmasının belirgin bulgularından biri de animelerin katılımcıların dünya görüşünü belirli konularda önemli oranda etkilediği olmuştur.

Katılımcıların tamamında homofobi başta olmak üzere her türlü ayrımcılığa karşı açıkça ifade edilmiş bir anlayış belirmektedir ve çoğu zaman katılımcılar onların bu türden bir dünya görüşü kurmasında “önyargı yıkıcı” olduğunu belirttikleri animelere vurgu yapmışlardır. Bu noktada, animelerin sınırsız konu çeşitliliği içinde ürettiği derinlikli karakterler ve olaylarla izleyicilerine yaşattığı duygusal deneyimlerin onlarda güçlü etkiler bıraktığı ve ekranla izleyici arasındaki bu alanın aynı zamanda bir çeşit deneyim sahası olarak ortaya çıktığı söylenebilir. Çoğunlukla fantastik öğelerin veya hikayelerin yer aldığı animelerde, katılımcılar izledikleri olayların gerçekçiliğini umursamaksızın sunduğu duygusal deneyim alanına çok çabuk ve kolayca girebildiklerini söylemişler; “içine çekildikleri” evrenin kendi realitelerinden daha tercih edilebilir olduğunu vurgulamışlardır.

Kişisel yaşamlarında belirli konularda aldıkları tavırlarda, insanlara ve hayata ilişkin bilgilerinde deneyimlerden ve diğer kültürel kaynaklarından daha fazla oranda animelere atıf yapmaktadırlar. Çoğu zaman, bireysel kimliklerine animelere içkin bir durum

biçmektedirler. Bu noktada animeleri diğer kültürel ürünlerden ayıran en önemli özelliklerden birinin hem kuramsal bilgilerle hem de katılımcı görüşleriyle desteklendiği üzere, izleyiciye boşluklar bırakarak onu hikayenin içine alacak şekilde kurgulanmış olduğunun altı çizilmelidir. Bunun yanı sıra en realistik öyküde dahi kullanılan fantastik öğeler ve fantastik anlatım tarzı ve gerçeklik alanında var olan ırk, milliyet, cinsiyet vs. gibi her türlü sınır ve tür, beden, iyi veya kötü biri olmak vs. gibi her türlü sınırlılığın alt üst edildiği bir evren sunuyor olması da bu bağlam içinde değinilmesi gereken unsurlardır. Zira bu öncelik ve niteliklerle ortaya çıkan anlatıların izleyicilerine sağladığı deneyimsel olanakların yalnızca izleme eylemi içermediğine dikkat çekilmelidir. Nitekim katılımcılar sıklıkla karakterlerle kurdukları duygusal ilişkilerden ve onların başından geçen olayların içine katışan kendi duygusal durumlarından bahsetmiş; izleme eylemiyle izlediğini yaşamının birbirine karıştığı bir pratiği deneyimlediklerini anlatmışlardır.

Burada öncelikle hem teknik hem de içerik olarak animelerin üretilmesinde dikkate alınan süreçlerin önemli olduğu bir kez daha vurgulanmalıdır. Tüm bu etkenler aynı zamanda, izleyicilerin kültürel arka planlarını paranteze almalarını gerektirmeden öykünün, karakterin, olayların, duygunun vs. içine girebilmelerine neden olurken; kendi heybelerinde biriktirdikleriyle animelerde deneyimlediklerini de harmanlayabildikleri bir alan açmalarına neden olmaktadır. Bu çalışmanın bulgularından hareketle bu alanın ilk boyutunun kendi kişisel dünyalarında kurulduğu ikinci boyut olarak da hayran kültürüne açılarak diğer hayranlarla etkileşimi teşvik ettiği söylenebilir.

Temelde hayran kültürüne odaklanılan bu çalışmada, animeler bu kültürün kurulmasında temel materyaller olarak önem kazanmaktadır. Ancak katılımcı davranışlarına bakıldığında anime izlemek bu kültür içinde geçirilen sürenin diğer etkinliklere nispetle ufak bir parçasını temsil etmektedir. Katılımcıların büyük bir kısmı, -çevrimiçi- hayran etkileşim alanlarında bulunmaya, araştırmanın kuramsal çerçevesi itibarıyla “türev eser” olarak nitelenen hayran kurgu (fanfiction, ff) ve hayran sanatı (fanart) üretimine ve tüketimine ve RP (role play) etkinliklerine daha fazla zaman ayırmaktadırlar. Bununla birlikte katılımcılar, bu alanlarda bulunmadıkları ve anime izlemedikleri zamanlarda da kendi iç dünyalarında bu evrene “bağlandıklarını”, bir şekilde bu evrenin yaşamlarında onlara eşlik ettiğini dile getirmişlerdir. Araştırmada fantezi-gerçeklik ikiliği olarak ele alınan bu yapı, katılımcılar arasında çevrimiçi-çevrimdışı gerilimine karşılık gelmeyen bir sanal-reel ikiliği şeklinde ifade bulmuştur. Katılımcıların ‘sanal’dan kasıtları, pratik

yaşamın gerekliliklerini içeren gerçeklik alanı dışındaki fantezi dünyalarını ve hayran kültürü içindeki faaliyetlerini içine alan ve her zaman çevrimiçine göndermede bulunmayan bir alternatif alan olmuştur. Dolayısıyla araştırmada ortaya çıkan bu görünümün literatürdeki “hayranlık” tanımlarına uymakla birlikte katılımcıların dünyasında gerçeklik alanıyla birlikte çalışan bir başka yapıyı daha işaret ettiği söylenebilir. Ancak bu yapının nasıl işlediğinden önce hayran kültürü içinde nasıl kurulduğunu gözlemlemeye çalışmak daha anlamlıdır. Araştırma bulgularından yola çıkarak çalışmanın üzerinde yoğunlaştığı spesifik hayran kültürünün temel iki bileşeni bulunduğu söylenebilir: Ortak ilgi alanı ve tüketim materyali olarak animeler ve sunduğu iletişim ve etkileşim imkanlarıyla çevrimiçi teknoloji ve çevrimiçi ortamlar. Öncelikle çevrimiçi etkileşimin hayran kültürünün temel mekanı olduğu; çevrimiçi iletişim olanaklarının bu kültürün kurulumunda, sürdürülmesinde ve bu kültüre ve onun üyelerine ait yeni ifade yolları üretilmesinde belirleyici roller üstlendiği vurgulanmalıdır. Yukarıda ifade edilen birçok özgün niteliği ile animeler ise çevrimiçi teknolojilerin sağladığı imkanlarla bir araya gelen benzer ilgilere sahip hayranların ortak dil ve anlamı inşa etmede kullandığı temel materyaldir.

Animelerin izleyicilerine araladığı kapıların katılımcılara göre en önemli yönü, onların hayal gücünü harekete geçirerek -ilk bakışta yaratıcılık içerdiği söylenebilecek- süreçlere açılmasıdır. Hayran kurgu ve hayran sanatı üretimi ve tüketimi ile RP bu bağlamda katılımcıların tümü için önemli faaliyetler olarak gündeme gelmektedir. Ancak her birinin ayrı araştırma bağlamları olarak ortaya çıktığı bu faaliyetler için, çalışmanın sonuç bölümünde – türev eser üretimde, tüketimde ve RP etkinliklerinde- temel motivasyonun; katılımcıların etkisinde kaldıkları bir animenin evreninde kalmak için metni yeniden üreterek (veya yeniden üretilmiş metni tüketerek) kendi iç dünyalarıyla orijinal metni harmanlamaya gitmeleri ve izlerken yaşadıkları deneyimlerine benzer biçimde kendilerini bu evrenin bir parçası olarak hissetmeye devam etmek istemeleri olduğu söylenebilir. Öte yandan türev eser üretimi söz konusu olduğunda bunun aynı zamanda paylaşımı/etkileşimi arzu eden bir yönü olduğu da vurgulanmalıdır. Bunun yanı sıra üzerinde düşünülmesi gereken bir soru, bu faaliyetlerin üretim sürecinin yaratıcılık içerip içermediği olarak belirmiştir.

Katılımcıların tamamının bir şekilde, farklı düzeylerde hayran kurgusu/sanatı ile ilgilendiği ve RP yaptıkları gözlemlenmiştir ve bu yönde katılımcıların yazma ve resmetme

becerilerini geliřtirmiş olduđu söylenebilir. Ancak, katılımcıların orijinal eser yaratma motivasyonu açıkça gözlemlenemediđi gibi, örneđin özgün resimler çizen katılımcıların gönderdikleri çizimlerinde de çođu zaman hayran sanatında karşılaşılan, Azuma'nın (2009) kavramıyla "veri tabanına" başvurulduđu izlenerek daha çok yeniden yaratımla açıklanabilir bir üretim süreci ortaya çıkmaktadır. Nitekim katılımcılar özgün yazılarını paylaşmayı net bir biçimde reddederken; ürettikleri türev eserleri eleřtirilmekten korkmadan paylaşabildiklerini ancak özgün üretimlerinde eleřtirilmekten çekindiklerini ifade etmişlerdir. Buradan yola çıkarak katılımcıların hayran üretimine yönelmelerinde gündeme gelen bir diđer motivasyonun, ürünlerini rahat bir biçimde paylaşmayı istemeleri ve bu konuda etkileşimde bulunmayı talep etmeleri olduđu söylenebilir. Bu noktada katılımcı görüşlerinden yola çıkarak saptanan bir başka neden de animelerle kurdukları ilişkiye benzer şekilde hayal dünyalarının harekete geçirilmesinde bir uyarıcıya ihtiyaç duyuyor olmalarıdır. Bu iki bulgu, yalnızca hayran kültürü açısından deđil, gençlerin yaratıcılık içeren faaliyetlerini anlamak açısından da önemlidir. Ancak, araştırma kapsamında hayran kurguda deđerlendirilebilecek özgün metin bulunmayışından ve hayran sanatında kısıtlı örneklerden yola çıkarak bu konuda katılımcıların yaratıcılık süreçleriyle ilişkilerine dair net açıklamalar yapmak mümkün görünmemektedir. Öte yandan araştırmanın kuramsal kısmını doğrular biçimde hayranların "kurgu" ile ilişkilerinin karmaşık doğası ve bu durumun neden olduđu yanılsamalar da bu konudaki genel görünümü muđlaklařtırmakta ve anlama çabasını zorlařtırmaktadır. Zira, katılımcılar gündelik yaşamlarının her aşamasında yoğun bir kurgu tüketiminde ve kurgusallařtırma arzusu içindedirler. Dolayısıyla ortaya çıkardıkları türev eserlerin her zaman ciddiye alınan bir yaratıcılık itkisiyle ve sanatsal kaygılarla üretildiđini söylemek oldukça zordur.

Kurgusallařtırma, katılımcılar için bir düşünce biçimi olarak gözlemlenmektedir. Soyut bir mesele hakkında düşünürken ve akıl yürütürken bile sık sık kurgusallařtırmalar yaptıkları; somut konularda ve olay aktarımında ise kurgusallařtırmayı direkt bir ifade biçimi olarak kullandıkları gözlemlenmiştir. Örneđin başlarından geçen bir olayı anlatırken, temel akışı bozmadan olayın içine yeni – dinleyici tarafından kolayca fark edilebilir- kurgu elemanları ekleyerek hikayeleřtirmektedirler. Bu aynı zamanda onların duygularını daha iyi ifade etmelerini sağlarken diđer yandan sahip oldukları ortak dil ve kurdukları iletişim biçiminin de temel bir elemanına; ama aynı zamanda gerçeklikle ilişkilerinin problematize edilebileceđi de bir alana dönüşmektedir. Bu davranış biçiminin daha derinlikli incelenmesiyle, bu alan, genel olarak hayran kültürü ama daha geniş perspektifte bugün

dijital ortamlarda üretilen/tüketilen gençlik kültürlerinin gerçeklikle fantezi arasında sınırları muğlaklaştıran etkileri hakkında bilgi alınabilecek bir araştırma sahasına dönüştürülebilir.

Yukarıdaki bağlamlara ek olarak; katılımcıların kurguyla ilişkilerini anlamak için, onların gündeminde önemli bir yer işgal eden, bir çeşit oyun ve hayran kültürü unsuru olarak “shipping” teriminin izinden gidilebilir.⁷⁴ Katılımcılarla yapılan görüşmelerden ve katılımcı gözlemci olarak yer alınan ana grup sohbetlerinden yola çıkarak; hayranlar arasında shipping’in yaygın olduğu ve türev eserlerin üretimine orijinal eserden sonra ikincil bir kaynak oluşturduğu gözlemlenmektedir. Katılımcılar arasında daha sıklıkla eşcinsel shiplerin tercih ediliyor olması bu noktada dikkat çekicidir. Bu, katılımcıların oluşturduğu değerler sistemiyle uyumluluk gösterirken; araştırmanın kavramsal çerçevesi dahilinde de tartışılabilir somut bir örnek sunmaktadır. Zira otakunun kurguya atfettiği önem (Saito, 2007) ve kurguyu işlevsel olarak sosyal gerçekliğe yeğliyor oluşu (Azuma; 2009) araştırma katılımcılarında karşılık bulan tespitlerdir. Azuma’ya (2009: 27-28) göre bu durum toplumsal gerçekliğin reddedilişi anlamına gelmemekte; halihazırdaki sosyal değerlerin ve standartların işlevsizliğine karşı üretilmek istenen alternatif ilkeler için hissedilen baskıyla kurguya meyletmek olarak açıklanmakta ve aynı zamanda postmodernizmle ilişkilendirilerek büyük anlatı yoksunluğunun bir tezahürü olarak yorumlanmaktadır. Nitekim, Saito’ya (2007: 227) göre de otaku kurguda değer aramaktadır. Bu kavramsal zeminde, anime içeriklerinin tüketimi kadar hayranların yeniden ürettikleri ve tüketmeyi tercih ettikleri türev eserlerin içeriği de ayrıca bir araştırma alanı olarak çıkmaktadır.

Öte yandan önce hayranların zihninde ve hayal gücünde canlandırarak başladıkları ship’ler ve shipleme davranışı sözlük anlamlarının tümünü⁷⁵ ve sözcüğün bütün çağrışımlarını içerek şekilde “fantezi”dir. Bununla birlikte fantezi, ship tüketiminde de yoğun bir motivasyon gibi görünmektedir. Hayranlar, orijinal eserden aldıkları hazzın üzerine türev eserlerin tüketimini de ekleyerek, ship fantezilerini geliştirmektedirler. Dahası hayranların hayal güçlerine vurgu yapan ship-fantezi ile kurgu tüketimiyle aynı bağlamı paylaşan

⁷⁴ Shipping, yalnızca anime hayranlarını değil K-pop hayran kitlesi başta olmak üzere diğer gençlik alt kültürlerini anlamak için anahtar görevi görebilecek bir terimdir.

⁷⁵ 1. Sonsuz, sınırsız hayal, fantazy. 2. Değişik heves, değişik beğeni, değişik düşünüş. 3. Gerçeğin ve olanağın dışında olarak hayalin serbest işlenmesi ve böylece meydana getirilen eser. www.tdk.gov.tr

fantezi tüketiminin birbirine geçerken, bir davranış ve düşünme biçimi geliştirmelerine yol açarak gerçeklik alanında da kendini gösteren bir oyuna dönüşmektedir. Bu noktada fantezinin bir ihtiyaç olarak ortaya çıkıp çıkmadığı, dijital dünyanın hayran kültürünün üyelerinde bu türden ihtiyaçların karşılanmasını ne şekilde desteklediği ve ne tür davranış değişiklikleri ve kültürel tüketim biçimleri oluşturduğu yukarıdaki bağlama ek olarak üzerinde derinleşilmesi gereken sorulardır.

Araştırmanın kuramsal kısmında bahsedildiği üzere daha patolojik bir hayran imgesi olarak otaku'nun kurgu tüketimindeki aşırılığının bu çalışmanın örnekleminde de uygulanabilir oluşu dikkat çekicidir. Zira katılımcıların hiçbiri kendini otaku olarak nitelendirmemiş; animelere olan bağlılıklarının otaku düzeyinde olmadığını ısrarla vurgulamışlardır. Ancak katılımcılar, marjinal otaku tanımının bugünün küresel dünyasında değişen içeriğinden ve imgesinden haberdar olmamakla birlikte, esasında dünyayla etkileşim içindeki aktüel otaku nitelikleriyle ve onun en başından beri yoğun kurgu tüketimi ve gerçeklikle sorunlu ilişki gibi özellikleriyle kesişmektedirler. Bu, aynı zamanda Azuma'nın (2009: 10-11) otaku kültürünün ortaya çıkışını kültürün postmodernleştirilmesiyle ilişkilendiren görüşleri çerçevesinde de tartışılabilir. Azuma'nın kast ettiği üzere otaku kültürünün Amerikan kültürünün Japonya'da içselleştirilmesiyle ortaya çıkan bir çeşit uyarlama olduğuna ilişkin görüşleri; elbette ki birçok topluma ve topluluğa uyarlanabilir ise de; bu çalışma açısından daha makul kavramsal düzlem; postmodernizm etkisiyle yaratılan; sosyal gerçeklikten kopuk, onu reddetmeyen ancak daha tercih edilebilir bulan (Azuma, 2009) bir varoluş düzeyi biçiminde ortaya çıkması olduğu söylenebilir. Öte yandan gelişigüzel gözlemlerden yola çıkarak tüm bu niteliklerin ve otakuya ilişkin kavramsal çerçevenin, anime hayranlığından çıkarılıp diğer hayran kültürlerine ve çevrimiçi dünyada biçimlenen dijital oyun kültürü başta olmak üzere diğer gençlik alt kültürlerine uyarlanabilir olduğunu söylemek de mümkündür. Dolayısıyla bu konularda araştırmaların derinleştirilmesinin, ortaya çıkan yeni alt kültürleri ve dijital toplulukların sosyolojisini anlamaya katkı sağlayabileceği vurgulanmalıdır.

Araştırmada, katılımcıların ifadelerinden yola çıkılarak oluşturulan akıl haritasına göre, pratik/gündelik yaşamı ifade eden gerçeklik alanı dışında kalan tüm diğer alanlar "fantezi alan" olarak kavramsallaştırılmaktadır. Nitekim katılımcıların kendi dünyalarını anlatmada sürekli olarak vurguladığı ikili yapıdan hareketle; hem sözcüğün "gerçekliği" dışarıda bırakan anlamıyla hem kurgusal ürünleri anlatan bir terim olarak hem de katılımcıların iç

dünyalarına ve hayal güçlerine göndermede bulunan bir kavram olarak fantezinin onların dünyasında yaşamsal bir yer işgal ettiği söylenebilir. Dolayısıyla katılımcıların görüşlerinden ve bu alandaki gözlemlerden yola çıkılarak katılımcıların ifade ettiği bu ikili yapı araştırma terminolojisinde -çatışma içinde olmayan bir- fantezi-gerçeklik ikilemiyle ele alınmıştır. Katılımcılar açısından bu ikili yapının temel dinamikleri ise şu şekilde gözlemlenmektedir: Öncelikle katılımcılar “sanal” dünyalarını; onların deyişi ile reel alandan bir kaçış oluşturması için tasarlamaktadırlar. Zira katılımcılara göre oluşturdukları bu alanda söz sahibi tek kişi kendileridir ve burası onların özgürlük alanıdır. Sanal-reel ikiliği, verdiği izlenimin aksine birbiriyle sürekli çatışan, düalisttik bir yapı değil; daha ziyade geçirgenlikleri yüksek olduğu için sıklıkla birbirinin içine katışan akışlar olarak görülmelidir. Dolayısıyla katılımcıların “gerçekliği” ancak bu ikili yapı içerisinde anlam kazanırken; fantezinin tam karşıtı olmaksansa onunla birlikte anlamlandırılan bir alternatif olarak ortaya çıkmaktadır. Tersinden, katılımcılar için fantezinin gerçekliğin bir çeşit manipölasyonu olduğu söylenebilir. Her iki alan da birbirinden referans olarak tanımlanırken diğlerinden her ne kadar farklı olursa olsun onu reddetmeyecek biçimde örölmekte/örgütlenmektedir. Bu nedenle katılımcılar için birbirini besleyen ve geçirgenliği yüksek bu alanlarda dolaşmak, gidip-gelmek zor olamamakta; gündelik hayatın akışına engel olacak takıntılı durumlar ya da patolojiler barındırmamaktadır. Bu, katılımcıların yaşamlarında tek referansın “gerçeklik” olmadığı anlamına geldiğinden Azuma’nın (2009) bahsettiği anlamda hayranların gerçeklikle kurduğu bağların gevşekliğine işaret etse de; Saito (2007) tarafından sağlıksız görölmeyen kurgusallaştırma arzusunun bir motivasyonu olarak da okunabilir. Ancak öte yandan katılımcılar, pratik yaşamda kendilerini ifade etmede veya tepkilerini göstermede çoğunlukla “diğere” insanları, olguları, durumları vs. hesaba katarak “rahat hissetmediklerini” ifade etmişlerdir. Dolayısıyla fantezinin aynı zamanda onlar için bir çeşit konfor alanı sağladığı, kimi zaman kendini ifade etme ihtiyacı veya başkalarıyla ilgili eleştiriler, öfkeli durumlar, hesaplaşmalar vs. için bir çeşit katalizör görevi gördüğü ve Azuma’ya (2009) atıfla işlevsel olarak tercih edilebilir olduğu söylenebilir. Bununla birlikte katılımcılar, fantezi alandaki deneyimlerinin onlara çeşitli beceriler kazandırdığını ifade etmektedirler. Kimi sanatsal beceriler, kendini daha iyi ifade edebilir olmak, duygular arası geçişlerde zorlanmamak veya -katılımcılar tarafından tecrübi bilgi olarak görölen- tükettikleri kurgularla deneyimledikleri tüm durumlardan çıkardıkları dersler bunlardan bazılarıdır. Ancak bunların ve inşa ettikleri bu alanların; onların pratik yaşam becerilerini geliştirip geliştiremeyeceği, böylesi bir örgütlenmenin onları ileriki yaşamlarının “gerçeklik” alanında karşılaşacakları sorunlar ve sıkıntılı

durumlarla baş etmeye hazırlayıp hazırlayamayacağı cevap aranması gereken sorulardır. Bu alan, detaylı ve uzun vadeli gözlemlere ihtiyaç duymaktadır. Öte yandan katılımcıların gerçeklik parametrelerinin farkında olduklarının; pratik yaşamlarını onun gerekliliklerine göre organize ettiklerinin de altı çizilmelidir. En basit ifadesiyle akışa göre birini diğerine tercih etmekte; ancak hiçbirini, diğerini dışarıda bırakacak şekilde tamamen kabul etmemektedirler. Dolayısıyla onların fantezi alan dışındaki kültürel yapıyla olan ilişkileri ve kişisel kimliklerini kurma süreçleri bu ikili dünyaları dikkate alınarak değerlendirilmelidir.

Sonuç bölümünün girişinde kısaca değinilen “kültürel karşılaşma” zemini olarak anime izleme deneyimi ile katılımcıların alımlama süreçlerine ve etkileşimli alanlar olarak hayran kültürünün inşa edildiği ve sürdürüldüğü mecalara bakıldığında; katılımcıların arka planlarında yer alan kültürel kodların nasıl/nereye kadar çalıştığı da gözlemlenebilmektedir. Araştırmada öncelikle cinsiyet, toplumsal cinsiyet, cinsel yönelim ve ırk/milliyet/etnisite konularının -çatışma veya uyum gösteren- belli başlı kategoriler olarak ortaya çıktığı söylenebilirken; shojo kültür de kendisine bu bağlamda bir tartışma zemini bulmaktadır.

Araştırma sonucunda katılımcıların demografik durumunun örtüştüğü ve benzer kültürel ürünleri tükettikleri shojonun ve shojo kültürünün doğrudan taşıyıcıları olduklarını net biçimde söylemek mümkün değildir. Ancak, katılımcıların özgürlüğüne düşkün, aşırılaştırılmış bir bireyselliği ön plana çıkaran tavırlarıyla Japon shojoyu karşıladığı düşünülebilir. Bu noktada bu görünümün birçok ülkedeki gençlik kültürleriyle ve genç kız alt kültürleriyle uyumlu olabileceğine ilişkin bir karşı argüman geliştirilebilirse de burada kendilerinden beklenenin ne olduğunun ve içinde yaşadıkları kültürde üstlenmeleri istenilen rollerin neler olacağının farkında olarak kendilerini aşırı bireysel ve özgür bir biçimde inşa etmeyi tercih etmelerinin; iki ülkenin ataerkil toplumsal yapısı zemininde anlam kazandığının altı çizilmelidir. Hem Türkiye’de hem de Japonya’da toplumsal cinsiyet rollerine ilişkin gündemin benzerlik arz eden görünümü ve heteroseksist ataerkil söylemin güçlü etkisi bu noktada öne çıkan unsurlar olarak görülebilir.

Shojo kültür kapsamında yapılan görüşmelere katılan on iki katılımcıdan dördü geçmişte bir kızla romantik bir ilişki yaşadığını ve o sıralar kendini biseksüel olarak tanımladığını ifade etmiş; ancak bu deneyimlerinden ve kendi cinsel yönelimlerinden bahsederken

hiçbiri eşcinsel olduğunu söylememiştir. Bu veriler, doğrudan katılımcıların cinsel yönelimleri hakkında değil ancak; shojonun “eşcinsel deneyimle heteroseksüel deneyimsizlik arasındaki konumu” üzerinde düşünmek için anlamlıdır. Araştırma bulgularından çıkan sonuçlar, toplumsal cinsiyet konusunun kişisel gündemlerde aktüel bir yeri olduğunu ve belirli katılımcılar açısından cinsel yönelimin, toplumsal cinsiyete ilişkin kodlar ve deneyimlerle ilişkili olduğunu göstermektedir. Bulgular, cinsel yönelim ya da cinsiyet konusunun bizatihi kendisi hakkında konuşmak için yeterli veriler içermemekle birlikte katılımcıların bu bağlamdaki görüşlerinin ataerkil kültürel kodlara ve Japon toplumundaki genç kız rollerine karşı shojo’nun kendine özgü protest bir biçim olarak - muhtemel- eşcinsel eğilimiyle ilişkilendirilebilir olduğunu göstermektedir.

Animelerin, içinden çıktıkları toplumun heteroseksist ataerkilliğine karşı cinsiyet bükücü (gender-bender) ve ön yargı yıkıcı niteliklerinin shojo ile etkileşim içinde ortaya çıktığı söylenebilir ise de; bu niteliklerin coğrafi olarak oldukça uzakta bulunan katılımcı grup açısından da cazibe unsuru olarak görülmesi ve etkili bir elemana dönüşmesi dikkat çekicidir. Bu noktada, cinsel yönelimi belirleyen diğer birçok değişken paranteze alındığında; bu çalışma bağlamında bir tespitte bulunmak gerekirse, tüketilen kültürel ürünlerin çeşitli kimlik olanakları sunmasının ve toplumsal tabuları yok sayarak sağladığı çeşitli farkındalıkların, bireysel düzeyde önemli etkiler barındırdığını söylemek açıkça mümkündür. Ancak burada daha önemli olanın; alımlama süreçleri olduğunun, hayranların içinde yaşadıkları kültürün ataerkil pratikleriyle, söylemiyle ve maruz kaldıklarını düşündükleri ayrımcılıkla çatışmalı ilişkilerinin daha belirleyici olduğunun altı çizilmelidir. Araştırma süresince katılımcılar arasında toplumsal cinsiyet rolleri önemli bir gündem olarak ortaya çıkmış; kuramsal kısımda ifade edildiği üzere animelerin toplumsal cinsiyettense biyolojik cinsiyeti problematize eden yaklaşımının katılımcılar açısından (olumlu-olumsuz) herhangi bir eleştirel okumayla karşılanmadığı veya bu durumla ilgili bir farkındalığa sahip olunmadığı görülmüş; biyolojik cinsiyete ilişkin hem kişisel görüşleri talep eden hem de animeleri alımlama süreçlerinin nasıl gerçekleştiğini anlamaya çalışan sorularda, yanıtlar yine toplumsal cinsiyet etrafında toplanmış; dikkat çekici bir bulgu olarak da katılımcıların sıklıkla ataerkil retorik içinden yanıtlar verdiği gözlemlenmiştir. Bu noktada katılımcıların toplumsal cinsiyet rolleri konusundaki eleştirel görüşlerine karşı; toplumsal cinsiyetin kendisinde derinleşen eleştirel bir tartışmaya giremedikleri, kimi katılımcıların ise taşıdıkları kültürel kodlarla çelişen veya çatışan tavırlarının farkında olmadıkları vurgulanmalıdır. Hatta bazı katılımcıların hemcinslerine

yönelen eleştirel -veya tepkisel- tavırlarının ataerkil retorikle biçimlendiği gözlemlenmiş ve çoğu katılımcının kendini ifade ederken “erkeksi” yönlerine atıfta bulunmasıyla sıkça karşılaşılmıştır.

Cinsiyetini “ne erkek ne de kadın” olarak kurmayan, “erkek ile kadın arasındaki sığ bir adacıkta” bulunan shojo’nun kendi genç kız kimliğini toplumsal cinsiyet rollerini yıkarak inşa etmesine, ancak bunu yaparken erkek cinsiyet kimliğini ve onun toplumsal rollerini de manipüle etmesine ve hatta feminenleştirmesine karşın; katılımcı eğilimlerinin yalnızca genç kız kimliğini bir inşa sahasına çevirmek yönünde olduğu söylenebilir. Bu bağlamda örneklemin, yeni bir genç kız kimliği üretme çabasıyla shojonun temel motivasyonuna yaklaşırken; özgün süreçlerinde ondan ayrıştığı vurgulanmalıdır. Katılımcı grubun kendi genç kız kimliğini inşasında en karikatürize haliyle ataerkil hegemoniyle kimi zaman kavgacı kimi zaman müzakereci bir duruş belirlediğine ilişkin bir izlenim ortaya çıkmaktadır. Bu noktada katılımcı grubun kendine özgü sürecini protest bir biçimde değil de içine doğduğu toplumun kültürel kodlarıyla kimi zaman çatışan kimi zaman çelişen kimi zaman tutarlı; akışkan ve etkileşimli bir biçimde yürüttüğünün altı çizilmelidir. Benzer bir görünüm kültürel kimlik açısından da ortaya çıkmaktadır.

Katılımcıların -tamamının- her türlü ayrımcılığa karşı olduğunu sıkça vurgulamalarına ve doğuştan getirilen özelliklerin insanlar hakkında karar vermede önemsiz detaylara dönüştüğüne inanmalarına karşın kendilerini artan/azalan kimi zamanda aşırı düzeylerde milliyetçi olarak tanımlamaları oldukça dikkat çekicidir. Bununla birlikte sonuç bölümünün girişinde belirtildiği üzere katılımcıların Japonya ve Japon kültürü ile kurdukları ilişki de bu konu etrafında düşünüldüğünde önemlidir. Zira katılımcıların neredeyse tamamının kendisi için aldığı ve arkadaşları arasında kullandığı Japonca bir ismi bulunmasına, çoğunun herhangi bir nedenle Japonya’ya gitmek istemesine, Japonca öğreniyor ya da öğrenmek istiyor ve gündelik dildeki konuşmalarında Japonca sözcükler kullanıyor olmasına karşın -örneklemin tamamının- Türk olmaktan memnun ve mutlu olduğu veya gurur duyduğu yönünde görüş bildirmesi araştırmanın ilgi çekici bulgularından biridir. Buna karşın katılımcılar Türk toplumuyla ve Türkiye’de yaşıyor olmakla ilgili olumsuz görüşlere sahiptirler. Bu bulgular birlikte değerlendirildiğinde, katılımcıların “ecdada” vurgu yapan milliyetçi söylemin taşıyıcıları olmalarına karşın; milliyetçi ideallerden ve ülküsel davranış biçimleri geliştirmekten uzak oldukları gözlemlenmektedir. Katılımcıların idealleri veya hedefleri daha çok bireysel yaşamlarıyla

ilgili süreçleri ifade ederken; toplumsal duyarlılıklarına ilişkin beyan ettikleri görüşlerinin de toplumsal cinsiyet eşitsizliği ve homofobi karşıtlığı başta olmak üzere yine kendi gündemleri etrafında biçimlendiği gözlemlenmektedir.

Bu noktada, Hall'e (1997) referansla 'anlam'ın, -doğası gereği çok anlamlı ve- ayrılmaz biçimde bağlam bağımlı olduğu; "pek çok anlam arasından birini başat olarak yeğleme mücadelesi" içinde kısıtılarak tam da bu mücadele esnasında oluşturulduğu kabul edilip; katılımcı görüşleri bu çerçeveden okunmaya çalışıldığında, onların öne çıkardığı temaların ve davranış biçimlerinin tutarsızlıktan ziyade anlam kurmaya yönelik bir çaba olduğu görülebilir. Zira farklı bağlamlarda başat olarak yeğlenen anlamlar, baştan verili değildir ve "temsili bir pratikler içinden belirli bir mücadelenin sonucunda inşa edilir" (Hall, 1997: 90-92).

Öte yandan ortaya çıkan bu tutarsız ve çelişkili görünümde, değerlendirme esnasında ele alınmayan ancak önemli bir değişken olarak örneklem grubun 13-15 yaş aralığındaki katılımcılardan oluştuğunun hatırlanması gerekmektedir. Zira içinde buldukları yaş dönemi itibarıyla entelektüel gelişimlerinin, politik tavırlarının, inançlarının, dünya görüşlerinin ve tutum ve davranışlarının sürekli bir oluşum ve dönüşüm halinde bulunduğu hatırd tutulmalıdır. Dolayısıyla bu perspektiften bakıldığında, onların tutarlılık gösteren görüşlerini takip etmeye çalışmaktansa gündemlerini neye göre belirlediklerini saptamaya çalışmak; kültürel/toplumsal kodları nasıl taşıdıklarını ve işlediklerini anlamaya çalışmak ve kalıp yargılardan ne ölçüde etkilendiklerini veya onlara karşı nasıl direnç gösterdiklerini gözleme çabası içinde girmek daha anlamlı görülmelidir. Tüm bu süreçlerde beslenen kültürel kaynaklar ve etkileşim içinde bulunan grupların ve ortamların da birer gözlem alanı olarak işin içine katılması gerekmektedir. Ancak, anlamın bağlamsal boyutları; bununla ilgili olarak da anlamın değişebilir karakterinden yola çıkarak, katılımcıların tükettikleri kültürel ürünlerin içeriklerinden etkilenip etkilenmediğinden daha önemli olarak onları yorumlama süreçlerine bakmak; bunları dünya görüşlerine ve yaşam tarzlarına uygulama biçimlerini gözlemlemek; Golding ve Murdock'ın (1997: 51-52) vurguladığı gibi "yaratıcı" bir medya/kültürel içerik tüketiminin kabul edilebilir olup olmadığını tartışmak ve tüm bu süreçlerdeki etkinlikleri de bireylerin sistem karşısında kendi durumlarını anlamlı kılma çabası içinde yürüttükleri mücadele biçimleri olarak yorumlamaya çalışmak, üzerinde çalışılan gruplar açısından daha verimli sonuçlar alınmasına kapı aralayabilir.

Bu bağlamda anlamın gerçeklik ve fantezi alanlarını dikkate alarak nerede ve nasıl inşa edildiği, hangi ortak dil ve kültürel arka planla etkileşime ihtiyaç duyduğu ve bu elemanların birbirini nasıl dönüştürdüğü gibi soruların yanıtları arandığında da; üretilen bilginin spesifik olarak üzerinde çalışılanın konudan/gruplardan daha geniş alanlara uyarlanabilir olabileceği vurgulanmalıdır.

Son olarak bu çalışmada veri toplama aracı olarak kullanılan mobil uygulama, araştırma süreciyle birlikte değerlendirildiğinde; odak grup, derinlemesine görüşme ve eşzamanlı olmayan görüşme gibi teknikleri çevrimiçinde desteklemesinin yanı sıra, katılımcıları ve araştırmacıyı her an erişilebilir kılarak araştırmaya sık sık spontane veriler sağlayarak avantaj yarattığı belirtilmelidir. Ancak burada katılımcıların mobil uygulama üzerinden ulaşılabilir olmalarının yanı sıra, ana grubun katılımcılar açısından herhangi bir sohbet grubu olarak organize olmasının da etkisi bulunmaktadır. Dolayısıyla katılımcıların gündelik yaşamlarının bir parçası olarak aktif bir biçimde kullandıkları bu uygulamanın araştırmalarda kullanılmasının; veri toplama sürecini belirli bir zaman dilimine yayarak adım adım gerçekleştiren ve sistematik gözlem ihtiyacı da bulunan bilhassa gençlik kültürü ve alt kültürlere yönelik çalışmalar açısından anlamlı olabileceği söylenebilir. Öte yandan çevrimiçinin kendisinin de bir araştırma mekanı olarak kabul görmesinin ve saha araştırmalarında kullanımının teşvik edilmesinin önemli olduğu; bu konuda hem metodolojik tartışmalarla hem de uygulamalı çalışmalarla literatürün desteklenmesi gerektiği ayrıca vurgulanmalıdır.

KAYNAKÇA

- Akşit, O. (2017). “Japon Anime Sinemasında Modernite Eleştirisi: Fantezi ve Bilimkurgu Animeleri Üzerine Bir İnceleme”. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Sayı:55, 120-133.
- Alyanak, Z. B. (2014). “Etnografi ve Çevrimiçi Etnografi”, *Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri* (Der: Mutlu Binark) (Üçüncü Baskı), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Altundağ, Z. (2009). *Landscapes of globalization: Animanga Otaku Culture in İstanbul and Berlin*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kadir Has Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Antononoka, Olga (2016). “Blonde is the New Japanese: Transcending Race in Shojo Manga”, *Mutual Images* (online), Vol: 1, Summer, 22-46.
- Aoyama, T. (2005). “Transgendering Shojo Shosetsu: Girls’ inter-text/sex-uality”. *Gender, Transgenders and Sexuality in Japan* (Ed: MeeLelland, M., Dasgupta, R.), Routledge, London, 49-64.
- Atkinson, R. ve Flint, J. (2001), “Accessing Hidden and Hard-to-Reach Populations: Snowball Research Strategies”, *Social Research Update*, 33. <http://sru.soc.surrey.ac.uk/SRU33.PDF>
- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan’s Database Animals*. University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Bauman, Z. (2017). *Kimlik*, Heretik Yayıncılık, Ankara. . (Eserin orijinali 2004’te yayımlandı).
- Beaulieu, A. (2004). “Mediating Ethnography: Objectivity and the Making of Ethnographies of the Internet”, *Social Epistemology*, 18 (2-3), 139-163.
- Binark, M. (2016). Neden Japon Popüler Kültürü? Neden Manga?, *Çizgili Hayat Klavuzu Kahramanlar Dergiler ve Türler* (Der: Levent Cantek), İletişim Yayınları, İstanbul.

Brenner, R. (2007). *Understanding Manga and Anime*, Libraries Unlimited, Westport.

Brüggen, E. ve Willems, P. (2009), “A Critical Comparison of Offline Focus Groups, Online Focus Groups and e-Delphi”, *International Journal of Market Research*, 51(3), 363-381.

Castells, M. (2006), *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür İkinci Cilt: Kimliğin Gücü* (Çev:Ebru Kılıç), İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul. . (Eserin orijinali 1999’da yayımlandı).

Chambers, S.N.I. (2012). “Anime: From Cult Following to Pop Culture Phenomenon”, *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 3(2), 94-102.

Condry, I. (2009), “Anime Creativity Characters and Premises in the Quest for Cool Japan”, *Theory, Culture and Society*, Vol: 26 (2-3), 139-163.

Corliss, R. (1999). Amazing Anime, Times, Nov. 14
<http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,34340-1,00.html> (12.12.2018).

Çelikel, S. (2018) “İnternet Argosu ve Sosyal Medya Kullanma Alışkanlıklarının Gençlerin Sözlü Dilleri Üzerindeki Etkileri”, *Multidisipliner Çalışmalar-4* (Sosyal Bilimler), Cilt:1, 165-194.

Demir, S. T. (2017), “Hikikomori: Toplumsal Gerçeklikten Dijital Yönelimlere Modern Kültürün Kaçış ve İzolasyon Sorunsalı”, *Online Academic Journal of Information Technology*, Spring 2017, 8 (27), 19-30.

Fırat, D. (2017). *Asya'nın Küresel Tapınağı: Japon Popüler Kültürü Türkiye'deki Anime ve Manga Hayranları Üzerine Bir Alan Araştırması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Frederick, S. (2005). “Not That Innocent: Yoshiya Nobuko’s Good Girls”, *Bad Girls of Japan* (Ed: Lauro Miller, Jan Bardsley), Palgrave Macmillan, New York.

Galbraith, P. (2011), “Fujoshi: Fantasy Play and Transgressive Intimacy Among ‘Rotten Girls’ in Contemporary Japan”, *Sign*, 37 (1), 211-232.

Galbraith, P. W. (2014). *The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime and Game*, Tuttle Publishing, Singapore.

Golding, P. ve Murdock, G. (1997), Kültür, İletişim ve Ekonomi Politik (Çev: Dilek Beybin Kejanlıoğlu), *Medya Kültür Siyaset* (Der: Mehmet Küçük), Bilim Sanat Yayınları Ark Kitapları, Ankara.

Güngör, Z. (2013). “Dijital Dünyanın Alternatif Modası: Simülasyonun Manipülasyonu Cosplayler” , *Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manipülasyon Sempozyum (21-23 Kasım 2013) Bildiri Kitabı* (s.101-105), Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, Sakarya.

Hall, S. (1996), “Who Needs Identity”, *The Question of Cultural Identity* (Ed: Stuart Hall, Paul Du Gay), London

Erişim:http://pages.mtu.edu/~jdslack/readings/CSReadings/Hall_Who_Needs_Identity.pdf

Hall, S. (1997), İdeoloji ve iletişim Kuramı (Çev: Ahmet Gürata), *Medya Kültür Siyaset* (Der: Mehmet Küçük), Bilim Sanat Yayınları Ark Kitapları, Ankara.

Hall, S. (2005), Kodlama Kodaçımama, *Medya ve İzleyici Bitmeyen Tartışma* (Der: Şahinde Yavuz), Vadi Yayınları, Ankara.

Hall, S. (2017). *Temsil Kültürel Temsiller ve Anlamlandırma Uygulamaları* (Çev: İdil Dündar), Pinhan Yayıncılık, İstanbul. (Eserin orijinali 1997’de yayımlandı).

Hine, C. (2005), “Internet Research and the Sociology of Cyber-Social-Scientific Knowledge”, *The Information Society*, 21(4), 239-248.

Hünerli, S. (2011). “Namahrem Anime: Japon Animelerinde Erotizm, Cinsellik ve Mahrem”, *Medya Mahrem Medyada Mahremiyet Olgusu ve Transparan Bir Yaşamdan Parçalar* (Ed: Hüseyin Köse), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

İnternet:<http://aniamemanga.blogspot.com/2016/08/ecchi-ve-hentai-arasndaki-7-fark.html> (Son Erişim: 2.12.2018).

İnternet: http://criminalminds.wikia.com/wiki/Tsutomu_Miyazaki (Son Erişim: 2.12.2018).

İnternet: <http://www.digitaljournal.com/article/261806> (Son Erişim: 22.05.2019).

İnternet: <https://myanimelist.net/about.php> (Son Erişim: 22.05.2019).

İnternet: <http://otakufansub.forumn.org/t11-anime-nedir-turleri-nelerdir> (Son Erişim: 2.12.2018).

İnternet: <https://tvtropes.org/> (Son Erişim: 22.05.2019).

İnternet: <https://www.vox.com/2016/6/7/11858680/fandom-glossary-fanfiction-explained> (Son Erişim: 18.04.2019).

Ito, K. (2014), “From Social Movements to Shojo Manga”, *The Moe Manifesto: An Insider’s Look at the Worlds of Manga, Anime and Game* (Patrick W. Galbraith). Tuttle Publishing, Singapore.

Iwabuchi, K. (2004). “How ‘Japanese’ is Pokemon”, *Pikachu’s Global Adventure: The Rise and Fall of Pokemon* (Ed: Joseph Tobin), Duke University Press, London.

Jenkins, R. (2016). *Sosyal Kimlik* (Çev: Gül Bostancı), Everest Yayınları, İstanbul. . (Eserin orijinali 1996’da yayımlandı).

Jenkins, H. (2018). *Cesur Yeni Medya: Teknolojiler ve Hayran Kültürü* (Çev: Nihan Yeğengil), İletişim Yayınları, İstanbul. . (Eserin orijinali 2006’da yayımlandı).

Jenson, J. (1992). “Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization”, *Adoring Audience Fan Culture and Popular Media* (Ed: Lisa Lewis), Routledge, London.

Kawashima, T. (2002). “Seeing Faces, Making Races: Challenging Visual Tropes of Racial Difference”. *Meridians*, 3(1), 161-190.

Kelt, R. (2017), “Anime Tourism Invites Overseas Fans to Join Festivities”, Japantimes: <https://japantimes.co.jp/culture/2017/10/22/general/anime-tourism-invites-overseas-fans-join-festivities/#.Wz330xIzZE5> (22.12.2018).

- Kinsella, S. (1998). "Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement", *Journal of Japanese Studies*, 24(2), 288-316.
- Kotani, M. (2007), "Otaku Sexuality introduction", *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime* (Ed: Christopher Bolton, Istvan Csicsery-Ronay and Takayuki Tatsumi), University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Kotani, M. (2014), "Memories of Youth", *The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime and Game* (Patrick W. Galbraith). Tuttle Publishing, Singapore.
- Lamarre, T. (2002). "From Animation to Anime: Drawing Movements and Moving Drawings", *Japan Forum*, 14:2, 329-367.
- Lamarre, T. (2008). "Speciesism, Part I: Translating Races into Animals in Wartime Animation", *Mechademia*, 3, 75-95.
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Lamerichs, N. (2013). "The Cultural Dynamic of Doujinshi and Cosplay: Local Anime Fandom in Japan, USA and Europe", *Participations*, 10 (1), 154-176.
- Larrain, J. (1995). *İdeoloji ve Kültürel Kimlik* (Çev: Neşe Nur Domaniç), Sarmal Yayınevi, İstanbul.
- Lee, A. (2011). "Time Travelling with Fanfic Writers: Understanding Fan Culture Through Repeated Online Interviews", *Participations Journal of Audience & Reception Studies*, 8 (1), 246-269.
- Lee, A. (2016). "A Centaur in Salaryman's Clothing: Parody and Play in est ems's Centaur Manga", *New Voices in Japanese Studies*, 8, 55-76.
- Lehman, P. ve Luhr, W. (2010), "İzleyiciler ve Alımlama" (Çev: Aydan Özsoy), *Sinema: Tarih – Kuram – Eleştiri* (Der: Seçil Büker, Y.Gürhan Topçu), Kırmızı Kedi Yayınları, İstanbul.

- Lijadi, A.A. ve Schalkwyk, G.J. (2015). “ Online Facebook Focus Group Research of Hard-to-Reach Participants”, *International Journal of Qualitative Methods* 2015, 1-9.
- Merriam, S. (2013). *Nitel Araştırma Desen ve Uygulama İçin Bir Rehber* (Çev: Selahattin Turan), Nobel Kitap, Ankara.
- Moor, T., McKee, K. ve McLoughlin, P. (2015). “Online Focus Groups and Qualitative Research in the Social Sciences: Their Merits and Limitations in a Study of Housing and Youth”, *People, Place and Policy*, 9, 17-28.
- Napier, J. (2008). *Anime: Akira'dan Howl'ın Hareketli Şatosuna* (Çev:Murat Başekim), Es Yayınları, İstanbul. . (Eserin orijinali 2001'de yayımlandı).
- Newitz, A. (1995). “Magical Girls and Atomic Bomb Sperm: Japanese Animation in America”, *Film Quarterly*, 49 (1), 2-15.
- Otsuka E. (2008). “Disarming Atom: Tezuka Osamu's Manga at War and Peace”, *Mechademia*, 3, 111-125.
- Öztekin, M. K. (2011). *Manga Bir Kültürel Direniş Aracı*, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Patton, M. Q. (2014). *Nitel Araştırma ve Değerlendirme Yöntemleri* (Çev: Mesut Bütün, Selçuk Beşir Demir), Pegem Akademi, Ankara.
- Punch, K. (2011). *Sosyal Araştırmalara Giriş* (Çev: Dursun Bayrak, H.Bader Arslan, Zeynep Akyüz), Siyasal Kitabevi, Ankara.
- Saito, T. (2007), “Otaku Sexuality”, *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime* (Ed: Christopher Bolton, Istvan Csicsery-Ronay and Takayuki Tatsumi), University of Minnesota Press Minneapolis.
- Suan, S. (2017). “Anime's Performativity: Diversity through Conventionality in a Global Media-form”, *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 12(1), 62-79.
<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1746847717691013>

- Suter, R. (2013). "Gender Bending and Exoticism in Japanese Girls' Comics", *Asian Studies Review*, 37 (4), 546-558.
- Takahashi, M. (2008). "Opening the Closed World of Shojo Manga", *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime* (Ed: Mark W. MacWilliams), M. E. Sharpe, New York.
- Taş Alicenap, Ç. (2014). "Yerelden Evrensele Japon Anime ve Manga Sanatı", *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(7), 31-60.
- Treat, J. W. (1993). "Yoshimoto Banana Writes Home: Shojo Culture and the Nostalgic Subject". *The Journal of Japanese Studies*, 19 (2), 353-387.
- The Association of Japanese Animations, AJA, *Anime Industry Report*, 2017.
<http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data> (22.12.2018)
- Wakeling, E. J. (2011). " 'Girls are Dancin': Shojo Culture and Feminism in Contemporary Japanese Art", *New Voices*, 5, 130-146.



ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı: Taşdelen, Emine Şeyma

Uyruğu: T.C.

Doğum tarihi ve yeri: 1983/Ankara

Medeni hali: Evli

Telefon: -

e-mail: estasdelen@gmail.com

Eğitim Durumu

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet Yılı
Yüksek Lisans	Gazi Üniversitesi/ Radyo, TV Sinema Bölümü	Devam ediyor
Lisans	Ankara Üniversitesi / Sosyoloji Bölümü	2009



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR..

