



e-ISSN: 2630-631X

**Article Type**

Research Article

**Subject Area**Media and Communication,  
Semiotics

Vol: 8

Issue: 55

Year: 2022

Pp: 354-362

Arrival

15 November 2021

Published

31 January 2022

Article ID 1333

Doi Number

<http://dx.doi.org/10.31576/smrj.1333>**How to Cite This Article**

Gürsoy Ulusoy, Ş. (2022).

“Kültürel ve Toplumsal Göstergeler Bağlamında Japon Animelerinin İncelenmesi”, International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal, (Issn:2630-631X) 8(55): 354-362.



Social Mentality And Researcher Thinkers is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

**Kültürel ve Toplumsal Göstergeler Bağlamında Japon Animelerinin İncelenmesi****Analysis of Japanese Animes in the Context of Cultural and Social Indicators**Dr. Öğr. Üyesi Şebnem GÜRSOY ULUSOY <sup>1</sup> <sup>1</sup> İstanbul Gelişim Üniversitesi, Uygulamalı Bilimler Fakültesi, Yeni Medya ve İletişim Bölüm Başkanı [gursoy@gelisim.edu.tr](mailto:gursoy@gelisim.edu.tr); İstanbul-Türkiye**ÖZET**

Son dönemde dijital platformlar sinema ve dizi izlemek amacıyla yoğunlukla tercih edilen platformlar haline gelmiştir. Çalışma kapsamında Netflix üzerinden yayınlanan 7+ yaş grubuna hitap ettiği belirtilen çocuk sinema filmlerinde özellikle kullanılan göstergebilimsel kavramların Japon Anime filmleri üzerinden analiz edilmesi amaçlanmaktadır. Japon animasyonlarında özellikle kullanılan göstergeler üzerinden araştırma çalışması devam ettirilmiştir. Göstergelendirme çalışmalarında önemli bir yere sahip Roland Barthes, John Locke kuramsal çerçevenin temelini oluşturmaktadır. Ayrıca Jean Baudrillard'ın Simulakrlar ve Simulasyon eserinden, Stuart Hall'ün Kültürel Temsiller ve Anlamlandırma Uygulamaları eserinden faydalanılmıştır. Animasyonlar üzerinden kullanılan göstergebilimsel temsiller aslında toplumsal norm ve kültürü devam ettirme niteliği taşımaktadır. Özellikle Roland Barthes'ın Japon kültürünü incelediği göstergelerden oluşan bir kültürü anlatan çalışması Göstergeler İmparatorluğu eserinde çalışmada önemli bir yere sahip olmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Toplum bilimsel araştırmalar, göstergebilim, iletişim çalışmaları, animeler, japon animeler, animasyonlarda göstergebilim, kültürel göstergeler, toplumsal göstergeler, semiyoloji

**ABSTRACT**

Recently, digital platforms have become the most preferred platforms for watching movies and TV series. Within the scope of the study, it is aimed to analyze the semiotic concepts used in children's movies, which are stated to appeal to the 7+ age group on Netflix, through Japanese anime movies. Research work has continued on the indicators used especially in Japanese animations. Roland Barthes, who has an important place in semiotic studies, forms the basis of the John Locke theoretical framework. In addition, Jean Baudrillard's Simulacra and Simulation and Stuart Hall's Cultural Representations and Applications of Signification were used. Semiotic representations used through animations actually carry the quality of maintaining social norms and culture. Especially Roland Barthes's work The Empire of Indicators, which describes a culture consisting of signs in which he examines Japanese culture, has an important place in the study.

**Key Words:** Socio-scientific research, semiotics, communication studies, anime, japanese anime, semiotics in animation, cultural indicators, social indicators, semiology

**1. GİRİŞ**

“Gösterge, genel olarak, kendi dışında bir şeyi temsil eden ve dolayısıyla bu temsil ettiği şeyin yerini alabilecek nitelikte olan her çeşit biçim, nesne, olgu, vb. olarak tanımlanır. Bu açıdan, sözcükler, simgeler, işaretler, vb. gösterge olarak kabul edilir” (İlkdoğan, 2017, 3149). Göstergelendirme kavramının gösteren ve gösterilen arasındaki ilişim imgesinin birleşiminden doğmuş dilbilimsel bir öge olduğu belirtilebilir. Genel tanıtımı içerisinde kendi dışından bir şey gösteren öge anlamını da içermektedir. Göstergelendirme göstergeleri ve birbiriyle yer yer çelişebilen yaklaşımları da içerisinde alan bir daldır (Barthes, 1979, IX). Saussure'un öngördüğü göstergebilim toplumsal niteliktedir. 20. Yüzyılın dilbilimsel gösterge anlayışının Saussure göstergebilimi ile oluştuğu görülmektedir. Bu göstergebilimsel yaklaşım göstergelerin toplum içindeki yaşamı inceleyecek bir bilim olduğunu belirtmektedir (Barthes, 1979, XII, XIII).

Temsiller ve kültür arasında bağlantı vardır. En basit haliyle belirtmek gerekirse kültür paylaşılan anlamlarla ilgilidir. Dil, şeylere anlam verdiğimiz veya anlam yüklediğimiz içinde anlamların üretildiği ve yaygınlaştığı ayrıcalıklı bir parçaya aittir. Anlamlar dile ortak ve kültür için en yaygın özelliğindedir. Dil yoluyla temsil edilme süreçleri incelendiğinde anlamın üretildiği süreçlerin önemi ortaya çıkmaktadır. Kültür en temel anlamıyla kitlelerin ve toplumun olan biteni anlamlı bir şekilde yorumlamalarına ve anlamlar çıkarmalarına dayanmaktadır. Her kültürde herhangi bir konu hakkında çok farklı anlamlar ve bunu yorumlama veya temsil etmenin bir çok farklı şekli mevcuttur (Hall, 2017, 7-9). “Aynı kültüre mensup kişilerin dünya hakkında benzer şekilde düşünme ve hissetmelerini, dolayısıyla da dünyayı kabaca benzer şekilde yorumlamalarını sağlayacak kavram, görüntü ve fikir gruplarını paylaşması gerekir. Yani aynı ‘kültürel kodları’ paylaşmaları gerekir” (Hall, 2017, 11). Söz ve dil anlamı inşa eder ve aktarır. Bir anlama gelirler. Net bir anlamları yoktur.



Daha çok anlamın aktarıldığı araçlar ya da araçlardır çünkü iletmek istediğimiz anlamları karşılayan ya da temsil eden yani simgeleyen semboller olarak işlev görürler (Hall, 2017, 10).

Bütün bu dil ve sözler anlamlar içinde göstergebilimsel bir içeriğe sahiptir. Özellikle televizyon, sinema bu kültürel öğeleri ve toplumsal göstergelerin yayılmasına ve devamını niteliğindedir.

## 2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

### 2.1. Roland Barthes'a Göre Kültürel Toplumsal Göstergebilim

“Özellikle yapısalcı dilbilimciler (N. Trubetskoy, R. Jakobson, L. Hjelmslev, E. Benveniste, vb.) göstergesel bakış açısını göz önünde tutarak dilin gösterge diz geleri içindeki yerini belirlemeye çalışmışlardır” (Barthes, 1979, XIV).

Roland Barthes göstergebilim kavramlarını dört kalıp üzerinde toplamıştır. I. Dil ve Söz; II. Gösterilen ve Gösteren; III. Dizge ve Dizim; IV. Düzanlam ve Yananlam (Barthes, 1979, 2).

Dil hem toplumsal bir kurum hem de değerlerin dizglenmiş halidir. Toplumsal kurum anlamında edim değil, her tür önceden planlama ve tasarımlamanın dışındadır. Dilyetisinin toplumsal bölümü olarak görülür (Barthes, 1979, 4).

Saussure dil kavramı konusunda «değerler dizgesi» alanını genişletmiştir. Bu sayede dilsel kurumun içkinlik düzleminde incelenmesinin zorunlu olduğu görüşü benimsenmiştir (Barthes, 1979, 14-15).

Göstergebilimsel dizgelere bakıldığında varlığı ya da kavramı anlamak konusunda yer almamış bir anlatım tözü içermektedir. Bunlar toplumsal anlamda anlam aktarma ve anlamlama süreciyle ortaya konan nesnelere. Giysiler üzerimizi örter, yemekler beslenmemizi sağlar. Bunlar yararcıl işlevsel kökenli göstergelerdir. Toplumun bulunduğu her ortamda her kullanım kendi göstergesine dönüşmektedir. Yağmurluk yağmur yağdığı anda korunmak amacıyla kullanılmaktadır. Ancak aynı zamanda yağmurluk belli bir hava durumunu da temsil etmektedir (Barthes, 1979, 33).

“Nesneler, görüntüler, davranışlar, vb. anlam aktardıkları ölçüde bir şey belirtirler : Ancak onlar aracılığıyla söylenebilir, dile getirilebilir bir şey. İki düzlem arasındaki tek ayrılık, göstergebilimsel gösterilenin dilsel göstergelerce anlatılabilir olmasıdır” (Barthes, 1979, 36).

Bugünden 17.000 yıl eskiden insanlık iletişim içinde olmak amacıyla piktogramlardan, resimli yazılardan faydalanmıştır. Yazı ile bir dil kurmanın en eski yolu görsel iletişim sürecinden oluşmaktadır. İnsanlığın kültürel iletişim süreçlerinde kelimeler ve sözcükler yerine , şekil ve semboller ile oluşturulan resimli bir yazıdan oluşmuştur. Bu süreç bir dizi göstergelerden ve anlam bilimden oluşan bir dizgeler bütünüdür (Karaman, 2017, 26). İngiliz filozoflarından olan John Locke (1632-1704) göstergebilim konusunda ilk çalışmalar yapan kişidir. ‘An Essay Concerning Human Understanding’ (İnsan Anlayışı Üstüne Bir Deneme) adlı yayınında ‘semiotike’ kavramına yer vermiştir. Göstergeler öğretisi olarak nitelediği semiyotik biliminin üç temel branşından biri olması gerektiğini öne sürmüştür. Locke’un bakış açısından bakıldığında belirttiği göstergeler biliminin temeli, kavramları anlamak ve anlamlandırmak veya bildiklerini diğerlerine aktarmak kullanılan göstergelerin nitel özelliklerinin incelenmesidir (Karaman, 2017, 26-27)

Göstergebilim’de en temel nokta gösterge olan kavramı anlamaktır. Gösterge insanların toplum için de birbirleriyle anlaşmak ve iletişim kurmak amacıyla oluşturdukları diller, çeşitli jestler ve mimikler, engelli alfabeti, trafikte kullanılan işaret sistemi ve buralarda kullanılan tüm sesler, yazı ve görüntüler anlamlı bir bütünün parçalarıdır (Karaman, 2017, 27). Gösterge olanın nesneyle olan ilişki sürecinden bakıldığında, görüntülenmiş gösterge yani ikon belirtiler ve simge bilimsel olarak belirtilebilir. Göstergeler dil bilimi ve felsefesi içerisinde önemli bir yere sahiptir. Söz konusu kavrama bakıldığında dil felsefesi içerisindeki önemi teknolojik ve bilimsel gelişmelerle birlikte düşünsel anlamdaki dönüşümlerle fazlalaşmış ve yalnızca dil felsefesi alanı için önemli olmanın haricinde, başka alanlarda da temel bir noktaya gelmiştir (Özmkas, 2009, 32). Roland Barthes genellikle popüler kültür çözümlenmeleri üzerine çalışmıştır. Barthes tarafından oluşturulan yapısal çözümeleme kendi içinde anlam taşıdığı düşünülen giyim, mobilya, eşya gibi öğeleri kapsamaktadır (Karaman, 2017, 30)

Görsel öğeler ilişkilendiğinde düz ve yan anlamlar ortaya çıkmaktadır. Bu süreçte iki düzlemsel yapıdan yararlanılmaktadır. “Birinci düzlem dizisel (düzanlam) boyutudur. Bu düzlemde nesnelere seçilir. Diğer düzlem olan dizimsel (yananlam) ise, seçilen öğeleri anlamlandırarak bir bütün oluşturmak için kullanılır” (Karaman, 2017, 31).

Roland Barthes 1954-1956 yılları arasında kaleme aldığı yazılarından oluşan *Çağdaş Söylenler* (orjinal adıyla *Mythologies*) eserinde çocukluk döneminden ve çocukluk dönemindeki oyuncaklardan bahsetmektedir. Oyuncakların çocuk için göstergelerini yorumlayan Barthes özellikle kız çocuklarının oynadıkları bebeklerin aslında geleneksel kültürün devamı niteliğinde annelik öğretmekten başka bir amacı olmadığını yaratıcı çocuklar yetiştirmek için gelenekselin devamı niteliğinde oyuncakları çocuklara vermektен vazgeçilmesi gerektiğini anlatmaktadır (Barthes, 1996, 50-54). Özellikle bu anlamda çocuk içeriklerinde günümüzde de çizgi film, animasyon dizilerinde kadın ve kız çocuk imgelerinde anaçlık, anne olma göstergelerinin sıklıkla işlendiği görülmektedir.

Locke'un bakış açısında insana ait düşünme becerisini anlamak için zihnin dolaysız nesnelere olan ideleri anlamak gerekmektedir. Dış dünyayı insan idelerle anlamlandırır. Locke'a göre ideler sözcüklerin anlamıdır. Locke'un deyişiyle, "insanın dili iyi bir şekilde kullanabilmesi, eklenmiş ses idelerinin göstergesi olması ile olabilmektedir (Ünal, 2016, 381).

Saussure ise dilin kavramsal olarak tanımlanmasına ulaşmak amacıyla karşıtlıklara yönelmiştir. Bu karşıtlıklar söz (parole) ve dil (language) olarak belirtilmektedir. Söz bireysel olan bir yapıdadır. Dil ise toplumsal bir amaçtır. Dilin varlığı toplum üyeleri arasındaki bir sözleşme ile geçerlidir (Ünal, 2016, 383-384).

### 2.1.1. Japon Kültüründe Göstergeler

İmgeler ve görüntüler kültür hakkında belli imajlar yaratır. Japon çorbası sadece bir çorba değildir. Kültürlerin bir çoğunda duru bir çorba fakirlik ve yoksulluk anlamı ifade etmektedir. Ama Japon kültüründe su gibi akıcı başlangıç yapmanın hafifliğini ifade etmektedir. İçindeki suyu bölen soya, balık parçası, sebze lifleri gibi nesnelere katı cismin enderliğini simgeler ve sağlıklı güçlendirici bir iksiz düşüncesi yaratır. Kişilere denizsel bir kaynak ve derin bir canlılık duygusu yaratır (Barthes, 2016, 21).

Japon kültüründe çubuklarla yemek yenmektedir. Bu iki çubuk yemeği hiç bir zaman kesmez parçalamaz, bölmez sadece kıstırır. Yani kültür olarak bakıldığında yemeğe karşı hoyrat ve sert davranılmadığı görülmektedir (Barthes, 2016, 24-25). Roland Barthes *Göstergeler* İmparatorluğu kitabında Japon yazısı için "Yazı nerede başlar, resim nerede başlar" sorusunu sormuştur. Japon yazısı göstergelerle örülmüş kültürel bir bütünlük içindedir (Barthes, 2016, 27). "Japonya'da -benim Japonya diye adlandırdığım bu ülkede-cinsellik cinseldedir başka hiçbir yer-de değildir, Amerika Birleşik Devletleri'nde, tam tersini görürüz: cinsel, cinsellik dışında her yerdedir (Barthes, 2016, 36). "Bunraku (1684) Japonya'nın Osaka kentinde keşfedilen bir Japon kukla sanatıdır. Bunraku toplayıp alır ve hiç yalana kaçmadan söyler: kırılmalık, ölçülülük, görkemlilik, işitilmedik ayırım, her türlü bayağılıktan uzaklık, devinilerin ezgili kurgusu, kısacası eski tanrıbilimin düşlerinin şanlı bedene verdiği her şey, yani etkilenmezlik, açıklık, çeviklik, incelik, Bunraku işte bunu gerçekleştirir, fetiş-bedeni sevimli bedene işte böyle dönüştürür, canlı/cansız karşıtlığını işte böyle yadsır ve maddenin her türlü canlandırımının ardında gizlenen ve "ruh"tan başka bir şey olmayan kavramı böyle uzaklaştırır" (Barthes, 2016, 63). Haiku Japon şiirleri aslında aynı zamanda Zen öykücülüğüdür (Barthes, 2016, 85).

Japon kültürü dini ve mitolojik öğelerle yaşanan toplumsal sıkıntılarla harmanlanmış bir uygarlıktır. Sinema filmlerine, televizyon içeriklerine bu kültürel sembol ve imgelerin yansımaları görülmektedir.

### 2.2. Simulakrlar ve Simulasyon

Jean Baudrillard *Simulakrlar ve Simulasyon* eserinde 1972 senesinde özellikle üzerinde durmaya başladığı ve 1976 senesinde *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm* eseriyle birlikte gerçek bir hale getirerek açıkladığı simulasyon kuramını geliştirmektedir. Burada simulakr örneklerini paylaşmaktadır. Büyüsünü ve aurasını halen devam ettiren bir sanat olarak sinemadan bahsetmektedir. Sinema simulasyon evrenine çok yakın öyküler sunmaktadır. Televizyon ve reklamlar simulasyon evreninin tam içinde yer almaktadır. Örnek olarak Coppola'nın *Kıyamet* isimli filminin simulasyon evreni içinde gerçekleşen, savaşın simulakr hali olarak belirtmektedir (Baudrillard, 2011, 10-11). Animeler kitleleri gerçek dışı bir simulasyon evrenine taşımaktadır. Bu simulasyon dünyası ve Beabourg ismini verdiği mekan ve uzamdan kopuk bağlam Jean Baudrillard tarafından şu cümlelerle tasvir edilmektedir "Beaubourg'u etkileyici bir mekân, bir makine ya da bir şey olarak mı adlandırmak gerekiyor bilemiyorum. Işık ve göstergelerle donatılmış, çeğitli ağ ve devrelerden oluşan bu iskelet bir bilmeceye benzemektedir" (Baudrillard, 2011, 93). Kitlelerin belli bir ışık, mekan ve makine arasında göstergelerin ve uyarıların belirlediği belli mesaj kodlarına maruz kaldığı bu dünya simulasyon dünyası olarak tasvir edilmektedir. "İsimsiz, yani yüzeysel bir değışikliğe uğratan [animasyon, öz (erk) yönetim, enformasyon, medya] tersine çevrilmesi olanaksız ve dipten dibe için için kaynayan/patlayan toplumsal ilişkiler adlı bir yapıyı zorla isimlendirmeye çalışmak" şeklinde tabir edilmektedir" (Baudrillard, 2011, 93). Jean Baudrillard animasyon izlenimi içeren bütün bu içeriklerin reanimasyona benzerliğine vurguda

bulunmaktadır. Bu durum ise kültürü öldürmektedir. Simulasyon evreni kültürü öldürmektedir. Bu anlamda Eyfer Kulesinden örnek verilebilir. Eyfer Kulesi'ni eşdeğeri bir anır hipergerçeklik içinde ve toplumdan tamamen kopmuş bir kültürün anısına dikilecektir (Baudrillard, 2011, 96-97). Jean Baudrillard kitle kültürünün Beabourg adını verdiği simulasyon evrenine haspolarak kendi gerçek kültürleri yerine tercih ettikleri bu hipergerçeklik içinde kendi felaket ve sonlarına doğru koşmakta olduklarını belirtmektedir. Aslında bu dünya animasyon kültürüdür. "Potansiyel bir felâket alanına benzeyen bu yapı içinde dolağan kitleler bir felâkete yol açabilecek temel unsurdur, yani kitle kültürüne ancak kitle bir son verebilmektedir" (Baudrillard, 2011, 100).

### 2.3. Anime Film Tarihine Kısa Bir Bakış

İlk insanlar mağaralarda yaşadıkları dönemde duvara çizdikleri resimlerle iletişim kuruyorlardı, animasyonlarda tarihi çizgilerin bütünsel bir kompozisyon haline gelmesiyle 1800'lerde ortaya çıkmıştır. Teknolojik gelişme süreciyle birlikte animasyonlar ikinci bir boyuttan üçüncü boyuta geçiş yapmıştır (Sağlık, Temiz, Kasniç,Kelkit, 2021, 361). Geneksel, kültürel, dinsel farklılıkların bir arada yaşandığı bir ülke olan Japonya Şinto ve Şintoizm dinlerini kabul etmiştir. Şinto inancı orman, deniz, dağ gibi yerlerde kami adı verilen ruhların olduğu inancını barındırmaktadır. Doğa ile uyum içinde bulunan ruhlara zaman içinde toplumsal kahramanlarda eklenmiştir (Sağlık, Temiz, Kasniç,Kelkit, 2021, 361). "Anime filmleri denildiğinde akla ilk gelen ülke Japonya olmaktadır" (Sağlık, Temiz, Kasniç,Kelkit, 2021, 361). Anime dediğimiz kavrama bakıldığında kısa veya uzun olarak yapılmış sinema veya da televizyonda oynatılan yapımlara verilen isimdir. Animeler genellikle manga Japon çizgi romanlarından uyarlanarak üretilmektedir. II. Dünya savaşı sonrasında zorlu bir dönemden çıkıp modernleşme anlamında değişen Japonya için animeler önemli bir popüler kültür ürünüdür. Animeler Japon toplumuna yönelik olarak bir çok kültürel göstergeler içermektedir (Akşit, 2017, 121).

Animeler incelendiğinde özellikle anime içeriklerinde Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombalarının oluşturduğu ve sonrasında hızlan modernleşme sürecine adapte olmak zorunda kalan Japon toplumunun geleneksel toplumsal yapıdan travmatik süreçlerle mücadele etme süreçleri işlenmektedir. Özellikle "Japon modernleşmesi üzerine işlenen çevre, toplumsal cinsiyet, gençlik, teknoloji, inanç, savaş, politik yozlaşma temalarını tematik içerik analizi yoluyla ortaya koymaktır" (Akşit, 2017, 121).

### 3. BULGU VE TARTIŞMALAR

"Her türlü yapısal etkinliğin, gözlemlenen konuların bir taslağını yaratmaya yönelik tasarısına uygun olarak, göstergebilimsel araştırmanın amacı, dil dışındaki anlamlama dizgelerinin işleyişini belirleyip ortaya koymaktadır. Bu araştırmaya girişmek için özellikle başlangıçta sınırlayıcı bir ilkeyi kesinlikle benimsemek zorunludur" (Barthes, 1979, 93).

Araştırmanın içerisinde incelenen 3 animenin içerisinde yer alan göstergeler ve ifade ettikleri kültürel dilsel anlamlar incelenmektedir. En son olarak üç filmin içerisinde sıklıkla yer verilen göstergeler tablo halinde verilmiştir. Animelerin içerisinde sıklıkla rastlanılan 10 gösterge seçilmiştir.

Araştırmada geçen filmler öncelikle kesintisiz olarak izlenmiştir. Daha sonrasında sıklıkla gösterilen göstergeler üzerinden tekrar bir inceleme yapılmıştır.

"Roland Barthes'ın göstergebilim yöntemi araştırma kapsamında yeralan ve kullanılan yöntemdir. Bu yöntemin, anlamlandırmanın iki düzeyi olarak açıkladığı; Düzanlam ve Yananlam düşüncesinden yararlanılmıştır" (Sarışan, 2019,20). Araştırma içerisinde göstergelerin ilk görüldükleri anlamları ve daha sonrasında altındaki anlamlar anlatılmıştır.

Araştırma kapsamında Hayao Miyazaki'nin yönetmenliğinde çekilmiş olan üç Japon Anime filmi göstergebilimsel olarak incelenmiştir. Gökteki Kale Orjinal ismiyle: Tenku No Shiro Papyuta (1986), Ruhların Kaçışı Orjinal ismiyle: Sen to Chihiro no Kamikakushi (1986), Yürüyen Şato Orjinal ismiyle: Hauru no Ugoku Shiro (2004) animeleri üzerinden göstergeler değerlendirilerek analiz gerçekleştirilmiştir.

#### 1. Anime : Gökteki Kale Orjinal ismiyle: Tenku No Shiro Papyuta (1986) Animesinin Göstergebilimsel Analizi

Sheeta ve Pazu'nun dostluğu üzerinden devam eden animeden. Sheeta gizli ajanlar, korsanlar ve bir çok kişiden boynundaki kolye yüzünden kaçmaktadır. Kolye sihirli ve doğa üstü güçleri temsil eden bir kolyedir. Sheeta'nın boynundaki kolye gökyüzündeki bir kalenin Laputa'ya ulaşma yolunu göstermektedir. Animede özellikle kömür işçilerinin hayatını anlatması ve çocuk işçi kavramına yer verilmesi açısından önemli göstergeler bulunduğu belirtilebilir.



Bu konuda Prof. Dr. Selçuk Hünerli danışmanlığında hazırlanan Serpil Sarban'ın Mangadan Animeye: Japonya'nın Yumuşak Güç Silahlarından Biri olarak Sen To Chihiro No Kamikakushi Filminde Tüketim Nesnesi Sunumu: Otomobil Örneği yüksek lisans tezinde Miyazaki'nin 1984 senesinde İngiltere'de işçi sınıf ve işveren kesim arasında devam eden iktidar mücadelesi için Galler'e bir ziyaret düzenlemişti. Margaret Thatcher hükümeti o dönem verimsiz olduğunu düşündüğü maden ocaklarını kapatma kararı almıştı. Bu durumdan dolayı tüm dünyayı etkileyen kitlesel bir işsizlik sorunu ortaya çıkmıştı. Madenciler ise grev yapmaya ve hak istemeye devam ediyordu. Miyazaki gördükleri konusunda büyük etki altında kalmıştır. Daha sonrasında iki yıl sonunda bu animeyi yapmıştır. Miyazaki madenciler hakkında şu cümleleri ifade etmiştir. "Benim kuşağımdan pek çok insan madencileri bir sembol olarak görür; dövüşçü insanların tükenmekte olan soyu. Onlar artık yoklar" (Sarban, 2011, 55).

Miyazaki'nin Gökteki Kale ve Yürüyen Şato filmlerindeki Haku ve Howl isimli karakterlerin lanetlenmelerinden dolayı uçan ejderhaya ve dev bir kuşa dönüşmesi de onların kişiliklerinin ve geçmişlerinin karanlık yönünü görsel olarak desteklemektedir (Şen Telci, 2010, 234).

Anime içerisindeki göstergeler incelendiğinde aşağıdaki göstergeler tespit edilmiştir.

- ✓ **Zeplin** animenin bir çok sahnesinde yer verilen zeplin o dönemde insanlar için yeni bir ulaşım aracı olması nedeniyle yer verilen bir özelliktir.
- ✓ **Kristal kolye- büyümlü nesne** anime içerisinde bir kuş figürü şeklinde kristal mavi ile beyaz arası ışık saçan bir kolye vardır. Büyümlü nesne kullanımı olarak belirtilebilecek bu nesne üzerinden devam eden bir anlatı söz konusudur. Dinsel anlamda büyümlü objeler her dinde yer verilen mitolojik bir öğede kendi içerisinde barındırmaktadır. Valucite kullanarak Laputa isimli bir aday gökyüzüne çıkarabildiklerini kömür madeninde tanıştıkları yaşlı bir kömür işçisinden öğrenirler. Burada yerin altındaki değerli madenlere gönderme yapılmaktadır.
- ✓ **Maden ocağı** maden işçilerinin zorlu hayatlarına ve yaşadıkları ortamın karanlığına, tozlu yapısına gönderme yapan bir şehir ve maden ocağı imgesi bulunmaktadır.
- ✓ **Kömür işçileri** hayatını maden işçiliğinden kazanan maden işçilerine anime içerisinde sıklıkla yer verilmektedir. Özellikle çocuk işçi olan Pazu bu konuda bilinçlendirici bir örnek teşkil etmektedir.
- ✓ **Duman** Maden işçilerinin yaşadığı kirli fabrika ortamını temsil eden şehirle bütünleşmiş olarak ara ara görülen bir duman ortamı bulunmaktadır.
- ✓ **Yumurta** Maden işçisi Pazu'nun sıklıkla yumurta yediğini ve misafiri Sheeta'yada yumurta ikram ettiği görülmektedir.
- ✓ **Bomba** 1. Dünya savaşının son döneminde 1945'de Hagasaki ve Hiroşima'ya atılan atom bombaları Japonya'da yıllar geçse de unutulmayan kültürel ve toplumsal bir yara halini almıştır. Japon animelerinde bomba kavramı sıklıkla görülen bir öğe olmaktadır.
- ✓ **Fabrika bacaları** Şehirde yaşayan insanların kısıtlanmış hayatlarını sembolize eden kirli hava ve duman barındıran bacalar film boyunca görülmektedir.
- ✓ **Askerler** Üniformalı askerler animenin içerisinde sürekli olarak görülmektedir. Gücü, savaş temsil eden bir şekilde göstergesel olarak yer verildiği görülmektedir. Devleti temsil ettiğini belirten askeri birlik komutanı gücü ve otoriteyi temsil etmektedir.
- Robot asker** gökyüzünden düşen robot asker ismi verilen makine olarak tasvir edilen karakter uzaylılara ya da dünya dışında yaşayan canlılara gönderme yapmaktadır. Laputa isimli gökyüzündeki şehir bilimsel bir güçle ayakta durmaktadır. Bu gücün ne olduğu ve dünyadaki tükenmişliğe nasıl bir fayda sağlayacağı devlet ajanları, askerler ve korsan olarak tabir edilen kişiler tarafından yer yer güç gösterileriyle araştırılmaktadır.
- ✓ **Uçmak** Büyümlü kolye sayesinde ana karakter ve yanındaki erkek karakter uçabilmektedir. "Miyazaki'nin tüm shoujo karakterlerinin uçuş kavramına aşina olması şaşırtıcı değildir, çünkü (geçmişten, gelenekten) kaçış olasılığı en iyi uçuş imgesinde hayat bulur" (Şen Telci, 2010, 246).

## 2. Anime: Ruhların Kaçışı Orjinal ismiyle: Sen to Chihiro no Kamikakushi (1986) Göstergebilimsel Analizi

"Fantastik evren ve din arasında önemli bir bağ vardır.

Anime ve din arasında bağlantı vardır.

Japon kültürü ve din arasında bir bağlantı vardır.

Japon inanç ve öğretileri, günlük yaşamlarında belirgin rol oynamaktadır.

Japon kültürü dini inanışlarından bağımsız değildir” (Sarışan, 2019, 20).

Japon dini inanç sistemini oluşturan dinlere bakıldığında Budizm, Taoizm ve Şintoizm olduğu görülmektedir. “Şintoizm, her maddenin özünde bir ruhu, yani Kami’si olduğuna inandığı için, insanların doğaya veya fiziksel dünyaya saygı göstermesi ve koruması gerektiğini savunmaktadır. Nitekim bu düşüncenin altında yatan sebep, Şintoizm’in ölüm ile alakalı öğretileridir. Şintoizm’e göre her insanın Reikon denen bir ruhu bulunmaktadır ve kişi öldüğü zaman bu ruh, bedenini terk ederek ölmüş atalarının ruhları ile birleşmektedir, yani Kami olmaktadır” (Sarışan, 2019, 28). Ruhların kaçışı animesi içerisindeki anlatılarda da kami kavramına sıklıkla rastlanmaktadır.

Anime içerisindeki göstergeler incelendiğinde aşağıdaki göstergeler tespit edilmiştir.

- ✓ **Yemek ve yemek kültürü:** Animenin içerisinde geldikleri kasabada (Ruhların Yaşadığı Şehir) anne karakterinin elleri ile yemek yemesi Roland Barthes’ın Göstergeler İmparatorluğunda yemek yeme kültürel göstergesinde üzerinde durduğu yemek yeme sanatı ve yemeğe saygı konusunu akla getirmektedir. Anne ve baba karakteri yemeklere elleri ile hırsla saldırmaktadır. Animenin içerisinde bu hırslı ve kaba yaklaşımları sonucunda domuz haline gelmektedirler (Barthes, 2016, 21-33).
- ✓ **Ruhlar:** Ruhların kaçışı animesinin orijinal isminin Şinto dini öğretisini kapsadığı görülmektedir. Sen to Chihiro no Kamikakushi kelimesine bakıldığında “Sen”, Chihiro’ya hamada verilen ismi anlatmaktadır. Kamikakushi kelimesi ruhların sakladığı anlamını taşımaktadır. Bu kavram Şinto dini öğretisi ile uyumaktadır. Şinto dinine göre kamilerin biri yumuşak biri sert olmak üzere iki ruhu vardır. İnsanlardan biri kaybolduğunda sert ruhu olan bir kami onu kaçırıp ruhlar evrenine götürmüş demektir. Ruhların Kaçışı animesinde de buradaki göstergede belirtildiği şekilde Chihiro’nun ruhu kaçırılmıştır ve ruhlar aleminin olduğu bir yere girip sıkışmıştır (Sarışan, 2019, 33).
- ✓ **Domuzlar:** Şehrin içinde bir çok domuz görülmektedir. Bütün domuzların uyuduğu bir ahl görülmektedir. Domuz göstergesi hırs, açgözlülük, aşırı iştah gibi dilsel göstergelere sahiptir. Haku isimli çocuk Chihiro’ya anne ve babasının çok yemekten domuz haline geldiğini söylemiştir.
- ✓ **Yubaba , Hamamı işleten kadın:** Yaşlı bir kadın olarak görülmektedir. Ancak aynı zamanda büyü yapabilmektedir. Mitolojide sıklıkla rastlanan hayvana dönüşebilme özelliğine sahiptir. Kuşa dönüşebilen bir karakterdir. Animenin sonunda Şinto dininde bahsedilen kamilerin biri yumuşak biri sert olmak üzere iki ruhu vardır. İnsanlardan biri kaybolduğunda sert ruhu olan bir kami onu kaçırıp ruhlar evrenine götürmüş demektir. Buradaki hamam ibaresi aslında ruhlar evrenini temsil etmektedir.
- ✓ **Yubaba’nın ikiz kardeşi Zeniba :** aynı Yubaba’ya benzetmektedir. Burada özellikle bakıldığında Şinto dininde yer alan sert ve yumuşak ruh benzetmesi kapsamında aynı kişinin iki ruhu olduğu göstergesi gösterilmektedir. Zeniba Yubaba’nın tam tersidir yumuşak ve iyi kalpli birini temsil etmektedir. Burada herşeyin karşıtı vardır görüşü üzerinde durulmaktadır. İyinin karşıtı kötü, doğru yanlış gibi zıtlıklar üzerinde durulmaktadır. Evren her pozitifin negatif unsurunu üretmektedir.
- ✓ **Hamam:** Ruhların temizlenmesi ve arınması için işletilen bir hamamdan bahsedilmektedir. Dinsel olarak ruhların Şinto dininde Kami’ye varması için arınma ve temizlenmesi göstergesini ifade etmektedir.
- ✓ **Haku:** Chihiro’ya yardım eden bir erkek çocuktur. Aslında Haku ruhlar evreninde sıkışmıştır. Haku aynı zamanda sihirli dönüşebilen bir ejderdir. Nigihayami Kohaku Nushi aslında nehri temsil etmektedir. Su ve nehir duruluğun, temizliğin ve dürüstlüğün temsilidir.
- ✓ **Beyaz maskeli ruh (Yüzsüz):** Chihiro’nun yardım ettiği bu ruh sürekli olarak ona hediyeler (altın vb.) vermektedir. Yalnız ve kimsesiz bir ruh olduğu anlaşılmaktadır. Koruyucu ruh kavramına uymaktadır.
- ✓ **Hamam suyunu ısıtan adam:** Örümcek bedenli insan kafalı bir kişidir. Chihiro’ya yardım etmektedir.
- ✓ **Mühür-büyülü nesne:** Haku’nun çaldığı mühür, mühür burada büyü aracı olarak görülmektedir. Zeniba’nın ve Yubaba’nın ikiye bölünmesine neden olmuştur. Bu sayede iyi ve kötü birleşecektir. Mühür aslında kutsal nesnelere temsil etmektedir. Her insanın içinde hem iyiyi hemde kötüyü barındırıyor felsefesine ve Şinto dinine tekrar gönderme yapılmaktadır.

### 3. Anime: Yürüyen Şato Orijinal ismiyle: Hauru no Ugoku Shiro (2004) Animesinin Göstergibilimsel Analizi

Prof. Dr. Esra Biryıldız danışmanlığında hazırlanan Aygün Şen Telci tarafından yazılan Miyazaki Sinemasında Japon Toplumunun Yansıması başlıklı yüksek lisans tezinde üzerinde durduğu ve incelediği yönetmenin tarih ve gelenekten referanslar içeren, ancak bu olguları eleştirel bir dille ele alan filmlerinden biri olan Yürüyen Şato, Japon tarihi, Japon kültürü ve anime türünün gelişimi açısından önemli öğeler içermektedir.

Yürüyen Şato animesinde yönetmen mahşer ve ağıt anlatısı ismi verilen bir anlatı türü kullanmıştır. Göklerden yağın bombalardan korunmak için saray büyüye güvenmektedir. Masum olan halk kitlesi ise sürekli olarak ateş altında kalmaktadır. Krallık saray bütün büyücileri ve cadıları saraya davet ederek onları savaş için

desteğe çağırır. Miyazaki savaş esnasında hükümetle iş birliği yapan üst düzey kişileri de eleştirmiştir. Bu kitlenin artık davranışları ve yaptıklarıyla insan kılığından çıktıklarını ve bir daha asla eskisi gibi olamayacaklarını anlatmıştır (Şen Telci, 2010, 206).

Miyazaki'nin Gökteki Kale ve Yürüyen Şato filmlerindeki Haku ve Howl isimli karakterlerin lanetlenmelerinden dolayı uçan ejderhaya ve dev bir kuşa dönüşmesi de onların kişiliklerinin ve geçmişlerinin karanlık yönünü görsel olarak desteklemektedir (Şen Telci, 2010, 234).

Miyazaki'nin kadın karakteri Sophie aslında kendini beğenmeyen bir genç kadındır. Yaşlı bir kadın vücuduna hapsedildiğinde da bunu çok önemsememektedir. Özellikle Howl'un aşırı güzellik düşkünlüğüne kızarak ben hiç bir zaman güzel olmadım şeklinde tepki vermesi Sophie'nin güzelliğe bakışımı ve kendini beğenmediğinin göstergesidir. Zaman içerisinde Howl kendisinin yaptığı yanlışları anlayarak bir olgunlaşma ve aydınlanma sürecinden geçmektedir.

Anime içerisindeki göstergeler incelendiğinde aşağıdaki göstergeler tespit edilmiştir.

- ✓ **Howl:** Anime içerisindeki erkek karakterdir. Yürüyen Şato animesi savaşların içerisindeki bir toplumun küçük bir kızın yaşlı bir bedene bürünmesiyle ikisi arasındaki başa çıkma savaşını verdiğini anlatmaktadır. Miyazaki animelerinin hepsinde aynı genç kız karakterine yer verilmektedir. Dayanıklı, şefkatli, sorumluluk sahibi, fedekar ve beceriklidirler. Bir çok özellikleri aslında erkeklere atfedilen özelliklerdir. Güçlü olmak için yanlış yollara sapmış erkek karakterleri kurtaran yine bu kadın karakterlerdir. Howl karakterinin dönüştüğü dev yırtıcı kuş Ashitaka'nın lanetlen kolu, güçlenen ama kötü bir güçle kontrolden çıkan erkekliliği sembolize etmektedir (Şen Telci, 2010, 235).
- ✓ **Uçmak:** "Miyazaki'nin tüm shoujo karakterlerinin uçuş kavramına aşina olması şaşırtıcı değildir, çünkü (geçmişten, gelenekten) kaçış olasılığı en iyi uçuş imgesinde hayat bulur" (Şen Telci, 2010, 246).
- ✓ **Ateş Cini Calcifer:** Ateşle kendini belli eden dini bir sembol olarak görülmektedir. Ancak Howl karakterini büyülemiş ve kalbini ele geçirmiştir. Bu sayede yaşadıkları ev farklı yerlere gidebilmekte olan büyü bir evdir.
- ✓ **Sophie:** Kendini beğenmeyen ve şapkacıda çalışan bir kız. Büyü sonucu yaşlı bir bedene hapsolan Sophie aslında genç bir kızın olgunlaşarak kadın olma sürecine dinsel ve kültürel öğelerle göndermeler yapmaktadır. "Kendini beğenmiş, güzellik düşkünü ve bencil bir genç olan Howl ile yaşlı bir bedene hapsolmuş Sophie arasında bir aşk doğar. Sophie'nin temiz kalbi ve şefkati, sadece Howl'ı değiştirmekle kalmaz, ülkeyi yakıp yıkan savaşın da sona ermesini sağlar" (Şen Telci, 2010, 307).
- ✓ **Büyülü yürüyen şato:** Dışarıdan sıradan bir ev olan ancak farklı yerlere büyü sayesinde kapısı açılabilen bir evdir. Aynı zamanda yürüyebilmektedir. Calcifer'ın evin içerisindeki ateşi sürekli canlı tutması sayesinde ev farklı yerlere gidebilmektedir. Burada ev kavramı insanların sığınacağı güvenli bir mekan imajındadır. Göstergesel olarak farklı yerlere açılan bir ev olması ve yürümesi içindekilerin savaş ortamından dolayı kendilerini güvende hissetmemeleriyle ilişkilidir.
- ✓ **Savaş Uçakları ve bomba:** Film içerisinde sürekli olarak savaş uçaklarına rastlanmaktadır. Japonya'yı derinden sarsan 1. Dünya savaşı ve etkileri halen süren atom bombalarına gönderme yaptığı görülmektedir. Savaşın insanlar üzerindeki olumsuz etkisi şehrin üzerinden geçen savaş uçaklarıyla anlatılmaktadır.
- ✓ **Şapka:** Şapka sadece soğuktan, güneşten koruyan bir nesne değildir. Buradaki şapka güzelliğin ve ihtişamın, saklanmanın simgesi haline gelmiştir.
- ✓ **Korkuluk:** Buradaki korkuluk kavramı aslında savaş esnasında bir işe yaramadan bekleyen prensi temsil etmek amacıyla kullanılmıştır. Şatoyu sürekli olarak takip etmektedir. Büyülenmiş bir prens ve prensin büyüden kurtulmasıyla savaşı bitirmek için askerlerine emir vermesi sonucu savaş bitecektir.
- ✓ **Saray:** Gücü sembolize eden büyük bir mekan olarak görülmektedir. Saliman isimli bir büyücü kraliçede sarayda yer almaktadır.
- ✓ **Kötülükler cadısı:** Sophie'yi büyüleyen bir cadıdır. Ancak filmin sonunda yaşlı bir büyükanne haline gelerek kötülük yapmayı bırakacaktır. Büyükanne olarak nitelenen yaşlı kadın Sophie tarafından iyi kalbi ortaya çıkarılmış olmaktadır.

Animenin genelinde iyi bir kalp sahibi olmak konusuna değinilmektedir. Kadın imajının güzellik dayatmasından uzak olması gerektiğine gönderme yapılarak Sophie'nin yaşlıyken de sevilbilir olması gösterilmektedir. Gerçek aşkın görüntülerden ibaret olmadığı belirtilmektedir.

"Kakuzo'nun aktardığına göre Japonya'da eski bir halk sözüne göre, 'Bir kadın gerçekten kendini beğenmiş bir erkeği sevmez, zira o erkeğin kalbinde bir çatlak yoktur ki aşk oradan girip kalbini doldursun' 312- 313

Üç anime filmin Göstergeler Tablosu aşağıda sunulmaktadır.

Tablo 1. Üç Anime Filmin Göstergeler Tablosu

	Gökteki Kale	Ruhların Kaçışı	Yürüyen Şato
1	Zeplin	Yemek ve yemek kültürü	Howl
2	Kristal kolye - büyülü nesne	Ruhlar	Uçmak
3	Maden ocağı	Domuzlar	Ateş Cini Calcifer
4	Kömür işçileri	Yubaba , Hamamı işleten kadın	Sophie:
5	Duman	Yubaba'nın ikiz kardeşi Zeniba	Büyülü yürüyen şato:
6	Yumurta	Hamam	Savaş Uçakları ve bomba
7	Bomba	Haku - (Ejderha olabilen bir erkek çocuğu)	Şapka
8	Fabrika bacaları	Beyaz maskeli ruh -Yüzsüz	Korkuluk
9	Askerler ve robot asker	Hamam suyunu ısıtan adam	Saray
10	Uçmak	Mühür-büyülü nesne	Kötülükler cadısı

Göstergeler tablosunda görüldüğü üzere özellikle büyülü nesne kullanımı, ana karakterin benzer özelliklere sahip bir çocukla genç kız arası bir karakter olması, erkek karakterlerin bencil, olgunlaşmamış, hatalar yapan karakterler olması, Yubaba, Zeniba ve Kötülükler cadısı karakterleri içlerindeki iyi anime sonunda keşfeden büyükanne karakterleri haline gelmektedir. Bomba ve savaş göstergesi üç animede de sürekli olarak işlenmektedir. Yemek kültürü göndermeleri Ruhların kaçışında anne ve baba karakteri üzerinden gösterilmektedir. Gökteki Kale animesinde yumurta nesnesi üzerinden yemek kültürü, paylaşma göstergeleri verilmektedir.

#### 4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Kültür, dil ve anlam toplumuyla birlikte şekillenmektedir. Kültürel ve toplumsal göstergeler yemek, içmek, yaşam alanları, toplumun her alanında görülmektedir. Toplumsal göstergeler arasında dini unsurlarda yer almaktadır. Göstergeler toplumun diğer toplumlarla etkileşim süreçleri ve yaşadıkları savaşlarla şekillenebilmektedir. Japon toplumu 1. Dünya savaşı ve sonrasındaki modernleşme süreçleriyle birlikte dini öğeleri de içinde barındıran Roland Barthes'ın söylemiyle bir Göstergeler İmparatorluğudur. Çalışma kapsamında Roland Barthes'ın Göstergeler İmparatorluğu olarak tabir ettiği Japon kültürünün göstergeler vasıtasıyla anime filmlerine yansımaları incelenmiştir. Özellikle 1986 ve 2004 arası yapılan aynı yönetmene ait animelerde belli başlı toplumsal ve dini göstergelerin benzer şekilde kullanıldığı görülmektedir. Toplumsal olayların ve kültürel öğelerin, kültürel göstergeler olarak animelere yansımaları görülmektedir. Mitolojik öğelere sıklıkla yer verilen animelerde aslında toplumsal değişimi ve bu değişim içerisindeki modernleşen öğelerle birlikte değişen kadın imgesini de göstermektedir. Olayların ve davranışların belli sembollerle anlatıldığı bir yapı görülmektedir. Çok yiyen, hırslı ve aşırı davranışlar gösteren anne ve baba figürünün domuzla dönüşmesi ve sonunda kızları tarafından kurtarılmalarda örneğinde olduğu gibi (Bkz: Ruhların Kaçışı). Toplum, inançlar ve kültür göstergeleri Stuart Hall'ün kültürel göstergeler kuramından da faydalanılarak analiz edilmiştir. Toplumun, kültürün ve değişimin yansımalarının animeler üzerinden yansıtıldığı görülmektedir.

Kitle iletişim araçları ve kitleleri etkileyen bu araçlar içerisindeki unsurlar toplumsal kültürün devamı ve yaygınlaşmasını kültürün devamını ve yeniden üretimini ortaya çıkarmaktadır. Kültürel göstergeler ve imgeler toplumu anlamının ve bu kültür içerisindeki yaşam süreçlerini irdelemenin önemli bir sosyal algılamasını oluşturmaktadır. Bu anlamda uzak doğu kültürünün önemli bir parçası olan Japon kültürünün animeler üzerinden incelenmesi bu anlamda kültürel göstergeleri anlamlandırma konusunda ufuk açıcıdır. Daha sonraki çalışmalarda daha geniş perspektiften ve daha fazla Japon animesi üzerinden göstergelerin değerlendirilmelerinin yapılması ve toplumlar arasındaki kültürel etkileşimleri ve farklı göstergeleri anlamak adına ufuk açıcı çalışmalar olacaktır.

#### KAYNAKÇA

- Akşit, O.O. (2017). "Japon Anime Sinemasında Modernite Eleştirisi: Fantezi ve Bilimkurgu Animeleri Üzerine Bir İnceleme", Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, 5(55), 120-133.
- Baudrillard, J. (2011). Simulakrlar ve Simulasyon, Doğu Batı Yayınları, İstanbul.
- Barthes, R. (1979). Göstergibilim İlkeleri, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.
- Barthes, R. (1996). Çağdaş Söylenler, çev: Tahsin Yücel, Metis Yayınları, İstanbul.
- Barthes, R. (2016). Göstergeler İmparatorluğu, çev: Tahsin Yücel, Yapı Kredi Yayınları: İstanbul.
- Hall, S. (2017). Temsil Kültürel Temsiller ve Anlamlandırma Uygulamaları, Pinhan Yayıncılık, İstanbul.



İlkdoğan, H. (2017). “Göstergenin Toplum Düzlemindeki Yeri: Toplumsal Göstergebilim”, İdil Dergisi, 6(39), 3147-3164.

Karaman, E. (2017). “Roland Barthes ve Charles Sanders Peirce’in Göstergebilimsel Yaklaşımlarının Karşılaştırılması” İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi, 34, 25-36.

Özmkas, U. (2009). “Charles Sanders Peirce’in Gösterge Kavramı” Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 2(1), 32-45.

Sağlık, A.; Temiz, M.; Kasniç, G.& Kelkit, A. (2021). “Hayao Miyazaki’nin “Rüzgarlı Vadi, Komşum Totoro, Rüzgar Yükseliyor” Animelerindeki Peyzaj Unsurlarının İncelenmesi ve Değerlendirilmesi”, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, 360-374.

Sarban, S. (2011). Mangadan Animeye: Japonya’nın Yumuşak Güç Silahlarından Biri olarak Sen To Chihiro No Kamikakushi Filminde Tüketim Nesnesi Sunumu: otomobil Örneği, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Tasarımı Ana Bilim Dalı, İstanbul.

Ünal, M. F. (2016). “Göstergebilimin Serüveni”, Mütfekkir Aksaray Üniversitesi İslami İlimler Fakültesi Dergisi, 3(6), 379-398.