



Varoluşçuluk Felsefesi Bağlamında Japon Animelerinde Karakter Gelişimi: Death Note Üzerine Bir Çözümleme

The Development of Characters in Japanese Anime in the Context of Existentialist Philosophy: An Analysis of Death Note

ÖZET

Bu çalışmada, Japon animelerinde karakter gelişimi varoluşçuluk felsefesi bağlamında incelenmiştir. Günümüzde çoğunlukla popüler kültür ürünü olarak değerlendirilen anime yapımlarının, aslında derin anlatı yapıları, felsefi temaları ve katmanlı karakter kurguları barındırdığı görülmektedir. Bu doğrultuda çalışmanın amacı, anime anlatılarında varoluşçu düşüncenin karakterlerin psikolojik dönüşümüne, karar süreçlerine ve hikâye yapısına etkisini ortaya koymaktır. Ayrıca bu yaklaşım, animenin anlatı potansiyelini yalnızca kültürel bir ürün olmaktan çıkarak disiplinlerarası bir inceleme alanına taşımaktadır. Böylece popüler kültür ile felsefi düşünce arasındaki ilişki daha görünür hale getirilmektedir. Araştırmada nitel yöntem benimsenmiş; doküman incelemesi, Roland Barthes temelli göstergebilimsel analiz ile nitel içerik analizi tekniklerinden yararlanılmıştır. Çalışmanın örneklemini Death Note (Ölüm Defteri) adlı anime serisi oluşturmaktadır. Eserde yer alan kimlik arayışı, ahlaki çatışmalar, bireysel sorumluluk ve seçimlerin sonuçları gibi temalar karakter gelişimi açısından değerlendirilmiştir. Özellikle ana karakter Yagami Light'ın geçirdiği dönüşüm süreci, bireyin kendini inşa etmesi ve yok etmesi ekseninde varoluşçu perspektifle çözümlenmiştir. Bu analiz süreci, metin içi göstergelerin çok katmanlı anlam üretimini ortaya çıkarmada etkili bir yöntem sunmuştur. Aynı zamanda Barthes temelli yaklaşım, görsel ve anlatsal öğelerin birlikte okunmasına imkân tanımıştır. Çalışma sonucunda, güçlü felsefi altyapıyla desteklenen karakter gelişiminin anlatı etkisini artırdığı; anlatı içinde kullanılan görsel göstergelerin ve dinî imgelerin varoluşçu temaları pekiştirdiği saptanmıştır. Bu bulgular, anime yapımlarının yalnızca eğlence amaçlı tüketim nesneleri olmanın ötesinde, sanatsal ve düşünsel açıdan incelenmeye değer eserler olduğuna işaret etmektedir. Elde edilen sonuçlar, anime anlatılarının akademik çalışmalarda daha geniş bir teorik çerçevede ele alınabileceğini göstermektedir. Ayrıca bu tür incelemelerin, görsel kültür çalışmalarına yeni yorum alanları kazandırabileceği değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Death Note, Karakter Gelişimi, Varoluşçuluk, Göstergebilim

ABSTRACT

This study examines character development in Japanese anime within the context of existentialist philosophy. Although anime productions are generally regarded today as popular culture products, they contain deep narrative structures, philosophical themes and layered characterization. Accordingly, the study aims to reveal the influence of existentialist thought on characters' psychological transformation, decision-making processes and narrative structure. This approach moves anime beyond a mere cultural product toward an interdisciplinary field of inquiry, making the relationship between popular culture and philosophical thought more visible. Adopting a qualitative design, the study applies document analysis, semiotic analysis based on Roland Barthes and qualitative content analysis to the anime series Death Note. Themes such as the search for identity, moral conflict, individual responsibility and the consequences of choices were evaluated in terms of character development. In particular, the protagonist Yagami Light's transformation was analyzed from an existentialist perspective in relation to the construction and destruction of the self. This analytical process proved effective in revealing the multi-layered meaning of textual signs, while the Barthesian approach enabled visual and narrative elements to be read together. The results show that character development grounded in a strong philosophical foundation enhances narrative impact, and that visual signs and religious imagery reinforce existentialist themes. These findings indicate that anime productions are not mere entertainment but works worthy of artistic and intellectual examination. They also suggest that anime narratives merit a broader theoretical framework in academic research and that such analyses may open new interpretive avenues for visual culture studies.

Keywords: Death Note, Character Development, Existentialism, Semiotics

GİRİŞ

Japonya kökenli animasyon türü olan anime, günümüzde küresel ölçekte önemli bir kültürel ve sanatsal üretim alanı hâline gelmiş olmasına karşın akademik çevrelerde diğer sanat dallarına kıyasla görece sınırlı bir ilgi

Sina Arslan Üçüncü¹

How to Cite This Article

Arslan Üçüncü, S. (2026).
Varoluşçuluk Felsefesi
Bağlamında Japon
Animelerinde Karakter
Gelişimi: Death Note Üzerine
Bir Çözümleme.
*International Social
Mentality and Researcher
Thinkers Journal*, (Issn:2630-
631X) 12(5), 624-632. DOI:
<https://doi.org/10.5281/zenodo.23062118>

Arrival: 13 June 2026
Published: 30 September
2026

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

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi, İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye. ORCID: 0009-0002-2474-0380



görmektedir. Söz konusu söylem biçimleri, zaman zaman basit animasyonlar ya da çocuklara yönelik çizgi dizilerle özdeşleştirilmektedir. Bu önyargının aksine anime; görsel sanatlar, edebiyat, müzik, sinema ve felsefi düşünce gibi pek çok unsuru aynı yapı içinde barındıran çok katmanlı eserler üretmektedir. Özellikle Japon animelerinde sıklıkla karşılaşılan kimlik arayışı, özgürlük arzusu, ahlaki çatışmalar, yalnızlık, etik algısı, seçim yapma zorunluluğu ve bireysel sorumluluk gibi temalar; varoluşçuluk felsefesinin temel tartışma alanlarıyla doğrudan ilişkilidir.

Bu çalışmanın temel problemi, anime yapımlarının çoğu zaman yalnızca popüler tüketim nesnesi olarak ele alınması nedeniyle sahip oldukları düşünsel ve sanatsal derinliğin yeterince incelenmemiş olmasıdır. Bu bağlamda şu araştırma sorusu belirlenmiştir: Death Note animesindeki görsel imgeler, semboller ve diyaloglar; varoluşçu felsefe temelinde ana karakterin ahlaki çöküşünü ve psikolojik dönüşümünü yansıtmakta mıdır? Bu sorudan hareketle çalışmanın hipotezi şu şekilde kurgulanmıştır: Death Note anlatısında varoluşçuluk felsefesinin temel kavramları olan özgürlük, sorumluluk, kimlik inşası ve anlam arayışı; görsel göstergeler, dinî imgeler ve karakter davranışları aracılığıyla sistematik biçimde kodlanmakta ve Yagami Light'ın tanrılaşma yolundaki ahlaki çöküşünü belirleyen temel etkenler olarak işlev görmektedir.

Çalışmanın amacı, bu hipotezi sınamak ve anime türünün felsefi ve sanatsal derinliğini somut biçimde ortaya koymaktır. Bu doğrultuda çalışmada öncelikle manga ve anime kültürünün tarihsel gelişimi ile varoluşçuluk felsefesinin temel kavramları ele alınmakta; ardından Death Note serisi üzerinde göstergebilimsel ve içerik analizi uygulanmaktadır.

YÖNTEM

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemi benimsenmiştir. Veriler; doküman incelemesi, nitel içerik analizi ve göstergebilimsel analiz teknikleri aracılığıyla toplanmış ve çözümlenmiştir.

Doküman analizi, yazılı belgelerin içeriğini titizlikle ve sistematik olarak analiz etmek için kullanılan bir nitel araştırma yöntemidir (Wach, 2013; akt. Kırıl, 2020, s. 172).

Doküman analizi, basılı ve elektronik materyaller olmak üzere tüm belgeleri incelemek ve değerlendirmek için kullanılan sistemli bir yöntemdir. Nitel çalışmada kullanılan diğer yöntemler gibi doküman analizi de anlam çıkarmak, ilgili konu hakkında bir anlayış oluşturmak, ampirik bilgi geliştirmek için verilerin incelenmesini ve yorumlanmasını gerektirmektedir. (Corbin & Strauss, 2008; akt. Kırıl, 2020, s. 172).

Bu kapsamda Death Note manga ve anime serisi birincil kaynak olarak ele alınmış; varoluşçuluk felsefesine, göstergebilim kuramına ve anime türüne ilişkin akademik tezler, makaleler ve kitaplar ikincil kaynak niteliğinde incelenmiştir.

Alanka'ya (2024, s. 79) göre içerik analizi, yazılı, görsel veya işitsel belgelerin içeriğini sistematik biçimde çözümleyen güçlü bir nitel araştırma tekniğidir. “Sosyal gerçekliği araştırma nesnel, sistematik, tümdengelimle dayalı okuma aracı olarak önceden belirlenen ölçütlere göre kavramlardan, metinlerden, sözlü veya yazılı materyallerden anlamlar çıkarmayı amaçlayan metodolojik araç ve teknikler bütünüdür” (Tavşancıl ve Aslan, 2001; akt. Alanka, 2024, s. 73). Bu çalışmada nitel içerik analizi; Death Note'taki karakter diyaloglarına, iç monologlara ve anlatı yapısına uygulanmıştır. Analiz süreci üç aşamada yürütülmüştür: İlk aşamada varoluşçu felsefenin temel kavramları (sorumluluk, anlam arayışı, kendini kandırma, sınır durum) birer analitik kategori olarak belirlenmiştir. İkinci aşamada serinin tüm bölümleri bu kategoriler doğrultusunda taranmış; ilgili diyalog ve sahneler kodlanmıştır. Üçüncü aşamada ise kodlanan veriler, Sartre ve Heidegger'in kavramsal çerçeveleri ile ilişkilendirilerek yorumlanmıştır.

“Göstergebilimsel çözümleme, iletişim ve medya çalışmaları alanında, bir metin çözümlemesi yöntemi olarak çok önemlidir ve sıklıkla kullanılmaktadır. Göstergebilim, yapısallaştırılmış bir bütün olarak metinleri çözümlemeye çalışmakta ve gizli yan anlamları da araştırmaktadır” (Atabek ve Atabek, 2007; akt. Karaman, 2017, s. 28). Roland Barthes düz anlam (denotasyon), yan anlam (konotasyon) ve mit katmanlarından oluşan çok düzeyli bir anlam modeli oluşturmuştur. Anlamlandırma sürecinde ele alınan bu yaklaşıma göre düz anlam, göstergenin doğrudan neyi ifade ettiğini belirtirken, yan anlam göstergenin kültürel ve bağlamsal olarak nasıl anlam kazandığını ortaya koyar (Karaman, 2017, s. 31). “Yan anlamlar kültürlere ve topluma bağlı olarak her insanın zihninde farklılıklar yaratarak çözümlenebilmektedir” (Karaman, 2017, s. 31).

Bu çalışmada göstergebilimsel analiz süreci şu aşamalar izlenerek gerçekleştirilmiştir: İlk aşamada Death Note serisindeki görsel açıdan yoğun anlam taşıdığı değerlendirilen sahneler, nesneler ve kompozisyonlar seçilmiştir. İkinci aşamada her bir gösterge önce düz anlam düzeyinde betimlenmiş, ardından yan anlam düzeyinde kültürel ve dinî çağrışımları açısından yorumlanmıştır. Üçüncü aşamada ise tekrarlanan yan anlam örüntüleri, Barthes'ın mit kavramı çerçevesinde değerlendirilerek anlatının felsefi ve ideolojik altyapısıyla

ilişkilendirilmiştir. Bu süreçte L'in ayak yıkama sahnesi ve final cildinin kapak kompozisyonu başta olmak üzere seçilen görsel göstergeler hem Batı'nın Hristiyan ikonografisine hem de Japon kültürel mitolojisine yapılan göndermeler açısından çözümlenmiştir.

TEORİK ÇERÇEVE VE LİTERATÜR TARAMASI

Manga ve Anime Kültürünün Tarihsel Gelişimi

Anime türünün temel hammaddesi olan manga, Japonya'ya özgü bir çizgi-grafik roman biçimidir. "Japonca'da (漫画) kanjileriyle yazılan manga kelimesi, çizgi roman anlamına gelmektedir. Japonca'da "manga" terimi, "tuhaf veya doğaçlama" anlamına gelen "man" ve "resimler" anlamına gelen "ga" olmak üzere iki kanjiden oluştuğu ve 漫画 kelimesini meydana getirmektedir. Bu etimolojik yapısı nedeniyle *manga* terimi, her türlü karikatür, çizgi roman ve animasyonu ifade edebilir." (Çakıl, 2023, s. 11). Başlangıçta yalnızca belirli türlere hitap eden manga, zamanla aksiyon, romantizm, bilim kurgu ve felsefe gibi geniş bir anlatı yelpazesini kapsayarak her yaş grubuna ulaşan küresel bir kültür endüstrisine evrilmiştir. Modern manga anlayışının temelleri her ne kadar daha eski dönemlere dayanıyor olsa da bu anlayışın asıl biçimleniş II. Dünya Savaşı sonrasına rastlamaktadır. Bu süreçte öne çıkan Osamu Tezuka, sinemadan devşirdiği anlatım tekniklerini panel kompozisyonlarına uyarlayarak ve karakteri hikâyenin merkezine koyarak mangayı sıradan bir çizgi roman geleneğinden koparıp özgün bir sanatsal ifade biçimine dönüştürmüştür. Tezuka'nın bu köklü katkıları, onu "Manganın Tanrısı" unvanıyla tarihe geçirmiştir (Taş Alicenap, 2014, s. 36-37).

Mangadan anime ve sinemaya geçiş süreci, Japonya'da kültürel ve ekonomik dinamiklerin bir ürünüdür. Popüler manga serilerinin geniş okuyucu kitlesi, bu eserlerin hareketli görüntüye aktarılmasını hem ticari açıdan cazip hem de anlatsal açıdan doğal bir adım hâline getirmiştir. İlk anime yapımları 1960'lı yıllarda televizyon yayıncılığının yaygınlaşmasıyla ortaya çıkmış; Tezuka'nın "Tetsuwan Atom" (Astro Boy) serisi bu dönüşümün simgesi olmuştur. Zamanla anime, mangadan bağımsız özgün yapımlar da üretmeye başlamış; Hayao Miyazaki ve Mamoru Oshii gibi yönetmenler aracılığıyla uluslararası sinema festivallerinde tanınan bir sanat formuna evrilmiştir. Sinema uyarlamaları ise bu sürecin bir sonraki halkasını oluşturmaktadır: Başarılı anime serilerinin uzun metrajlı filmlere dönüştürülmesi ya da doğrudan sinema filmi olarak üretilmesi, Japon görsel kültürünün küresel ölçekte yayılmasının en etkili araçlarından biri hâline gelmiştir. (Taş Alicenap, 2014, s. 37-41)

Yıldırım'a (2019, s. 1) göre "Japon sinemasının gelişimi, Japon halkının yeni bir anlatı aracı olarak yediden yetmişe hitap edebilen bir üslupla oluşturulan mangalar sayesinde olmakta ve mangalardan hareketle oluşturulan canlı yaratımlar diye adlandırabilecek anime filmleriye Japon sinema sanatının merkezine yerleşmektedir."

Varoluşçuluk Felsefesi

Anime anlatılarında karakter gelişiminin felsefi temelini büyük ölçüde varoluşçuluk oluşturmaktadır. Martin Heidegger ve Soren Kierkegaard'ın öncülük ettiği bu felsefi akım; insanın varoluşunu, özgürlüğünü, eylemlerini ve bu eylemlerden doğan sorumluluğu merkeze alır.

Çarkı'nın (2022, s. 48) kapsamlı değerlendirmesine göre, felsefede varoluşçuluğun özgün tarafı, tek başına insanı konu alması değil, insanın dünya içindeki durumunu betimlerken geleneksel felsefede karşılaşmadığımız yeni kavram ve saptamalardan yola çıkmasıdır. Söz konusu kavram ve saptamalar ise bireysel, kişisel ve öznel yaşantı deneyimlerine varlığını dayandırmaktadır. Tutku, korku, kaygı, fırlatılmışlık, özgürlük, seçim, ölüm, yazgı, sorumluluk, karar, sınır durumlar, bulantı, iç daralması, kendilik, kendini kandırma ve saçma gibi kavramlar üzerine yapılan belirleme ve açıklamalar, aynı zamanda psikoloji ve psikiyatri alanlarında da başvuru kaynağı olmuş; varoluşçu psikolojinin gelişmesine öncülük etmiştir.

Varoluşçu felsefenin bu kavramsal çerçevesi, anime anlatılarında karakterlerin iç dünyalarını derinlemesine işlemek için son derece elverişli bir zemin sunmaktadır. Boutheina ve Khawla (2021, s. 24), bu ilişkiyi şu sözlerle açıklamaktadır: "Felsefe ve sanat, anime karakterlerinin düşünce ve duygularını ifade etmek için başlıca başvuru kaynaklarıdır."

Göstergebilimsel Çerçeve

Bu çalışmada görsel çözümleme için Roland Barthes'ın düz anlam, yan anlam ve mit katmanlarından oluşan göstergebilimsel modeli kullanılmaktadır (bkz. Yöntem).

“Düz anlam, göstergenin açık, aşık ve herkes tarafından kabul edilen anlamıdır. İkincil anlamlandırma düzeyinde ise artık yan anlam söz konusudur. Yan anlam, göstergenin kullanıcının duygularıyla ve kültürel değerleriyle buluştuğunda oluşan etkileşimi betimler” (Bingöl, 2024, s. 39).

Barthes'a göre mit ise, yüzeysel olarak açık ve anlaşılır görünmesine karşın çok katmanlı ve muğlak bir yapıya sahiptir. Göstergebilimsel çözümleme, mitin bu yanıltıcı şeffaflığının ardında gizlenen ikincil anlamları gün yüzüne çıkarmanın temel aracıdır. Bu yaklaşımda düz anlam, aynı zamanda yan anlamın taşıyıcısı işlevi görür; böylece görünür olanın altında saklı kalan anlam katmanları erişilebilir hale gelir. Yan anlam, okuyucu tarafından birincil ve dolaysız bir anlammış gibi algılanabilir, ancak mit bu doğallaştırma süreciyle, ideolojinin, söylemlerin ve ahlaki normların meşrulaştırılmasına zemin hazırlar (Bingöl, 2024, s. 39-42).

Dizinin görsel kodları (elma imgesi, açılıştaki renk kullanımı, manga cilt kapağı) düz anlam düzeyinde yüzeysel/birincil anlamlarını korurken, yan anlam düzeyinde ahlaki düşüş, etik algısı, güç yozlaşması ve ölüm gibi varoluşçu temalarla eklemlenir. Mit katmanıyla ise bu göstergeler evrensel bir "adalet söylemi"ni doğallaştıran araçlara dönüşürken; Kira figürünün meşrulaştırılması bunun en belirgin tezahürüdür. Dolayısıyla Barthes'ın modeli, serinin yalnızca görsel bir yapıt değil, aynı zamanda felsefi bir metin olarak okunmasına imkân tanımaktadır.

İNCELENEN ANİME: DEATH NOTE

Genel Tanıtım

Death Note, Tsugumi Ohba tarafından yazılan ve Takeshi Obata tarafından çizilen bir manga serisidir. Seri, ilk olarak 2003-2006 yılları arasında Shonen Jump dergisinde yayımlanmış; toplam 12 ciltten oluşan manga formatında tamamlanmıştır (Anime News Network, 2003). Japonya'da elde ettiği büyük başarının ardından 2006-2007 yılları arasında Madhouse stüdyosu tarafından 37 bölümlük anime uyarlaması gerçekleştirilmiş, akabinde birden fazla sinema filmi ve televizyon dizisi de üretilmiştir (Anime News Network, 2003). Seri, yayımlandığı günden bu yana dünya genelinde 30 milyonun üzerinde manga cildi satışına ulaşarak Japon popüler kültürünün en tanınan yapıtlarından biri hâline gelmiştir (Wikipedia, 2024).

Karakter Gelişimi

Anlatıbilim açısından karakter gelişimi, bir hikâyede kurgusal öznenin zaman içinde geçirdiği dönüşümü ifade etmektedir. Bu dönüşüm; duygusal, fiziksel ya da bilişsel boyutlarda meydana gelebilir. Başarılı bir anlatıda bu süreç, yalnızca olay akışına indirgenemez; aksine karakterin iç dünyasını izleyiciye aktaran ve empati kurmayı mümkün kılan bir özdeşleşme zemini oluşturur. Forster'ın görüşüne göre, düz karakterler yalnızca tek bir özellik ya da düşünce temel alınarak kurgulanırken; yuvarlak karakterler çok boyutlu bir yapıya sahip olup hikâye ilerledikçe dönüşüm geçirir, tek bir nitelikle sınırlı kalmaz ve okuyucuda beklenmedik bir etki bırakır (Forster, akt. Mete, 2017, s. 72). Forster görüşünde trajik bir işlev üstlenme ve okuyucuda kalıcı duygusal etkiler yaratma kapasitesi yalnızca yuvarlak karakterlere özgüdür; düz karakterler bu derinliği sağlayacak yapıdan yoksundur (Forster, 1985; akt. Mete, 2017, s. 76).

Death Note'un olay örgüsü; toplumsal sorumluluk, iyilik ve kötülük, adalet ve iktidar arasındaki gerilim üzerine kurgulanmıştır. Hikâye, Shinigami adı verilen bir ölüm meleğinin insanlar alemine bıraktığı "Death Note" adlı siyah bir defterin, üzerine isim yazılan kişiyi öldürme gücüne sahip olmasıyla başlar. Bu defteri bulan lise öğrencisi Yagami Light, önce defterin gerçekliğini sınar; ardından onu insanlığı suçlulardan temizlemek ve mükemmel bir dünya inşa etmek amacıyla kullanmaya karar verir. Zamanla "Kira" kimliğiyle tanınan Light, yalnızca suçluları değil kendisine engel olan herkesi hedef almaya başlar ve kendisini giderek tanrısal bir figür olarak konumlandırır. Anlatının karşı kutbunda ise kimliğini gizli tutan dünyaca ünlü dedektif L yer almaktadır. Kira'nın gerçek kimliğini ortaya çıkarmaya çalışan L ile Light arasındaki zihinsel satranç oyunu, serinin temel gerilim eksenini oluşturmaktadır.

Serinin başlıca karakterleri incelendiğinde her birinin anlatıya ayrı bir felsefi derinlik kattığı görülmektedir. Yagami Light; üstün zekâsı, soğukkanlılığı ve mesihvari misyonuyla ön plana çıkan, ancak iktidar hırsı ve kendini kandırma mekanizmalarıyla giderek ahlaki çöküşe sürüklenen protagonisttir. Dedektif L ise toplumsal normların dışında yaşayan, alışılmadık davranış kalıplarına sahip ve adaleti kendi varoluşunun merkezine yerleştirmiş enigmatik bir antagonisttir. Bunların yanı sıra Light'a Death Note'u ulaştıran Shinigami Ryuk; olaylara kayıtsız, neredeyse varoluşçu bir gözlemci olarak konumlandırılmıştır. Misa Amane ise körü körüne bir bağlılıkla Light'a sadakat gösteren ve bu sadakatin bedelini varoluşsal bir yıkımla ödeyen yardımcı karakter işlevi görmektedir.

Bu çalışmada karakter gelişimi şu dört bileşen üzerinden ele alınacaktır. (1) Başlangıç motivasyonu, (2) önüne çıkan engeller ve içsel çatışmalar, (3) öğrenme, kabullenme, inkâr ya da olgunlaşma süreci ve (4) dönüşüm ya

da çöküş. Anime anlatıları bu süreci yalnızca baş karakterle sınırlı tutmayıp yan karakterlere ve antagonistlere de uygulaması bakımından dikkat çekmektedir. Death Note örneğinde protagonist Yagami Light ve antagonist L karakterleri üzerinden kurgulanan bu yapı, varoluşçu felsefenin temel gerilimlerini somutlaştırmaktadır.

Önemli bir saptama olarak belirtmek gerekir ki hikâyenin başlangıcında ne saf iyi ne de saf kötü bir karakter söz konusudur; her karakter ahlaki bir gri alanda konumlandırılmıştır. Bu tercih, anlatının varoluşçu çerçevesiyle doğrudan örtüşmektedir.

Yagami Light'ın Varoluşsal Dönüşümü

Light için varoluşsal sorgulamanın başlangıç noktası, Ölüm Defteri'nin hayatına girişiyle eş zamanlıdır. Defterden önce anlamsızlık ve amaçsızlık duygusu içinde sürüklenen Light, defterin hayatına girmesiyle birlikte varoluşunun anlamını dünyayı kötülüklerden arındırma misyonuna ve bu misyonun kaderi olduğu inancına bağlamaya başlar. Sartre'ın varoluşçu çerçevesinde ele alındığında bu süreç, bireyin anlamsız bir evrende kendi özünü ve misyonunu bizzat inşa etmesine karşılık gelmektedir.

Başlangıçta defterin gerçekliğini sınamak amacıyla bir suçlunun adını yazan Light, kişinin ölümünü gözlemledikten sonra varoluşsal bir ikileme yüzleşir: Bu gücü kullanmak etik midir? Kurbanının suçlu olması nedeniyle vicdan azabı duymadığını fark eden Light, bu içsel muhasebe sürecinin ardından harekete geçmeye karar verir. Bu karar anı, Sartre'ın özgürlük ve sorumluluk anlayışı çerçevesinde değerlendirildiğinde karakterin varoluşsal seçiminin ve bu seçimin doğurduğu sorumluluğun saydamlaştığı kritik bir kırılma noktasını temsil etmektedir. “Sartre’a göre “İnsan özgürlüğe mahkûmdur” çünkü bir kez dünyaya fırlatıldıktan sonra tüm seçimlerinden de sorumludur. Aynı zamanda insan seçimleriyle yalnızca kendine karşı değil, diğer insanlara karşı da sorumludur. Çünkü kişi kendini seçerken “insan”ı seçmiş olur. Sözelimi olmak istediği kimseyi yaratırken, herkesin nasıl olması gerektiğini tasarlar” (Sartre, 2021a, s. 40, 46; akt. Avcı ve Topkafa, 2024, s. 56).

İlerleyen bölümlerde planları sekteye uğramaya başladıkça Light, misyonunun önünde engel oluşturduğunu düşündüğü masum bireyleri de hedef alma yoluna gider; bu kurbanlar arasında kendi babası da yer almaktadır. Bu eylemleri için kendini meşrulaştırmak zorunda kalan Light, daha iyi bir dünya uğruna bu bireyleri feda ettiğini savunmaya başlar. Zira artık kendisini tanrı olarak konumlandırmaktadır. Bu süreçte Sartre'ın "kendini kandırma" (mauvaise foi) kavramı belirleyici bir işlev üstlenir. Sartre'a göre "kendini aldatma bilincin seçimidir, yani maruz kalma durumu değildir" (Avcı ve Topkafa, 2024, s. 59). Light, özgür iradesinin sonuçlarından kaçmak için kendine bir zorunluluk anlatısı inşa etmektedir. Yaşadığı yoğun içsel çatışmalar sonucunda vicdanını, adalet ve ahlak algısını bütünüyle yitiren Light giderek derinleşen bir psikolojik çöküşe sürüklenir.

Görsel Göstergeler ve Dinî İmgeler

Death Note anlatısı, tematik derinliğini yalnızca diyaloglar aracılığıyla değil; görsel imgeler ve mitolojik-dinî göndermeler yoluyla da pekiştirmektedir. Bu bölümde üç temel görsel gönderme Barthes'ın düz anlam/yan anlam modeli çerçevesinde çözümlenmektedir.



Şekil 1: L'in Light'ın Ayağını Yıkaması

Kaynak: Araki, T. (2007). Death Note [Anime dizisi], Bölüm 25/Silence. Madhouse.



Şekil 2: Tintoretto'nun Christ Washing the Feet of the Disciples Adlı Eseri (1548–1549)

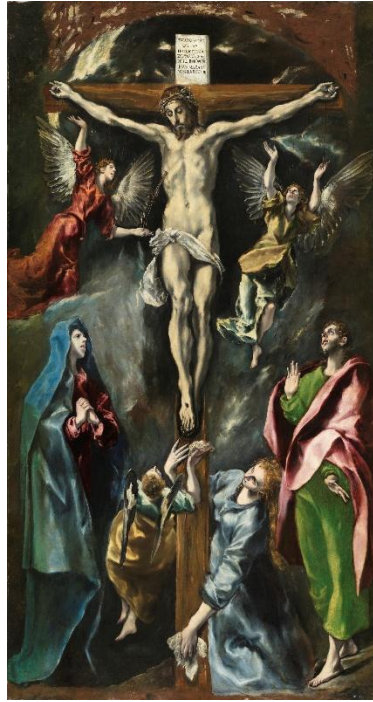
Kaynak: Museo del Prado, Madrid.

1: Serinin 25. bölümünde yer alan L'in Light'ın ayaklarını yıkama sahnesi. Düz anlam düzeyinde bu sahne, iki karakter arasındaki fiziksel bir eylemdir. Yan anlam düzeyinde ise doğrudan Hz. İsa'nın ihanet edeceğini önceden bildiği Yahuda'nın ayaklarını yıkama sahnesine atıf yapmaktadır. İncil anlatısında bu jest, yaklaşan ihaneti ve ölümü imlemektedir. Death Note'ta da L, sahne esnasında "yakında yollarımız ayrılacak" diyerek kendi sonunu önceden sezdiğini ima etmekte; nitekim ilerleyen bölümlerde L hayatını kaybetmektedir. Yine söz konusu bölümde L'in "Çanların sesi bugün çok yüksek" sözleri ölümünü önceden sezmiş olmasına işaret niteliğindedir. İnsanların ölümlerini anladıkları zaman çan sesleri duymaları Japon efsanelerinden biridir. Barthes'ın mit kavramı açısından değerlendirildiğinde bu sahne, fedakârlık ve ihanet temalarını evrensel bir kültürel belleğe bağlayan bir mit işlevi görmektedir.



Şekil 3: Death Note Manga Serisinin Final Cildinin (Cilt 12) Kapağı

Kaynak: Ohba, T., & Obata, T. (2006). Death Note (Vol. 12) [Manga cover]. Shueisha.



Şekil 4: El Greco'nun The Crucifixion Adlı Eseri (1597–1600)

Kaynak: Museo del Prado, Madrid.

2: Manga serisinin final cildinin kapağı. Düz anlam düzeyinde bu görsel, ana karakterin kendini göstermesi olabilir. Yan anlam düzeyinde final için kurgulanan bu kompozisyon, Hz. İsa'nın çarmıha gerilişini birebir çağrıştırmaktadır. Bu gönderme, serinin Light Yagami'nin ölümüyle son bulmasıyla birlikte anlam kazanmaktadır. Burada varoluşçu perspektiften önemli bir çelişki söz konusudur: Kendisini tanrı olarak ilan eden Light'ın, Hristiyan tarihindeki en büyük kurban figürüyle özdeşleştirilmesi; güç iddiasının trajik çöküşünü sembolik düzeyde pekiştirmektedir.

Bu göstergebilimsel bulgular, Death Note anlatısının yalnızca eğlence odaklı bir yapı olmadığını; evrensel dinî ve felsefî referans sistemlerini bilinçli olarak kullanan katmanlı bir metin olduğunu ortaya koymaktadır.



Şekil 5: Light'ın Ölüm Meleğine Elma Vermesi

Kaynak: Araki, T. (2007). Death Note [Anime dizisi], Bölüm 9/Encounter. Madhouse.

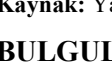
3: Düz anlam düzeyinde bu gösterge, Shinigami (ölüm meleği) Ryuk'un insan dünyasında bağımlı olduğu elmayı Light'tan almasına karşılık gelmektedir. Yan anlam düzeyinde ise bu ilişki son derece katmanlı bir mit işlevi görür. Hristiyan ikonografisi açısından elma; Adem ve Havva'nın yasak meyveyi yemesiyle günahı, bilgiye ulaşmayı ve cennetten kovuluşu simgeler. Light'ın ölüm meleğine elma vermesi, onu baştan çıkaran ve ona yasak bilgi ile güç sunan taraf olarak Light'ı konumlandırır. Bu okumayla Light, şeytani bir figür olarak kodlanır; Ryuk ise baştan çıkarılan varlığa dönüşür. Bu yorum, Light'ın tanrılaşma iddiasıyla derin bir ironi barındırmaktadır: Kendini tanrı ilan eden Light, anlatı içinde aslında şeytani bir rol üstlenmektedir. Varoluşçu perspektiften değerlendirildiğinde ise elma verme eylemi, Light'ın Ryuk üzerindeki iktidarını ve bu iktidarı araçsallaştırma biçimini simgeler. Light, ölüm meleğini bile kendi misyonunun bir aracına indirgemekte; böylece evrensel ahlaki sınırları aştığı yanılsamasını pekiştirmektedir. Bazı Japon kültürel anlatılarında ise meyve imgesi, doğaüstü varlıklarla insan dünyası arasındaki geçişi simgelemek için kullanılmaktadır.

Tablo 1: Karakter Analizi: Yagami Light

OLAY ÖRGÜSÜ	KİMLİK ARAYIŞI	AHLAKİ ÇATIŞMA	BİREYSEL SORUMLULUK	SEÇİMİN SONUCU
Defteri Bulma Anı	+	-	-	-
Defterin Test Edilişi	+	+	-	+
Dünyayı Kötülükten Temizleme Misyonu	+	+	+	-
L'in Hikayeye Dahil Oluşu ve Light'a Meydan Okuması	-	+	+	-
FBI Ajansı Ray Penber'i Öldürme Planı	-	+	+	+
Light'ın Haftasını Kaybettiği Dönem	+	+	-	-
Haftasını Geri Kazandığı An	+	-	+	+
L'i Öldürme Planı	-	+	-	+
Near ile Son Karşılaşma	-	+	+	+
Light'ın Kaçışı ve Ölümü	-	-	+	+

Kaynak: Yazar tarafından üretilmiştir.

Tablo 2: Karakter Analizi: L (Ryuzaki)

OLAY ÖRGÜSÜ	KİMLİK ARAYIŞI	AHLAKİ ÇATIŞMA	BİREYSEL SORUMLULUK	SEÇİMİN SONUCU
 L'nin Soruşturmayı Devralması	+	+	+	-
 Light ile İlk Karşılaşma	-	+	+	-
 Kira'nın Kimliğine Yaklaşması	-	+	+	-
 Light ile Zihinsel Düello (Tenis Maçı)	-	+	+	-
 L'nin Geçmişi (Watari ile Konuşma)	+	-	+	-
 Ray Penber'in Ölümü Sonrası	-	+	+	-
 Light'ın Kira Olduğundan Şüphelenmesi	-	+	+	+
 Yagami Light'ı Köşeye Sıkıştırması	-	+	+	+
 L'nin Ölümü	-	-	+	+
 L'nin Ardından Yöntemlerin Sürdürülmesi	+	+	+	+

Kaynak: Yazar tarafından üretilmiştir.

BULGULAR VE SONUÇ

Bu çalışmada Death Note anime serisi; Roland Barthes temelli göstergebilimsel analiz ile nitel içerik analiz yöntemleri aracılığıyla incelenmiştir. Elde edilen bulgular, çalışmanın hipotezini doğrular niteliktedir: Death Note anlatısında varoluşçuluk felsefesinin temel kavramları olan sorumluluk, kimlik inşası ve anlam arayışı; görsel göstergeler, dinî imgeler ve karakter söylemleri aracılığıyla sistematik biçimde kodlanmakta ve Yagami Light'ın ahlaki çöküşünü belirleyen temel etkenler olarak işlev görmektedir.

Yagami Light'ın dönüşüm süreci, birbirini izleyen üç evrede gözlemlenmiştir. İlk evrede kimlik arayışı baskın temadır; defter, anlamsızlık içinde sürüklenen Light'a bir misyon ve kimlik zemini sunar. İkinci evrede kimlik arayışı yerini kimlik iddiasına bırakır; FBI Ajanı Ray Penber'in öldürülmesiyle birlikte hedef artık yalnızca suçlular değil, misyonuna engel olan herkestir. Bu olayla kalkan sınır Light'ın kendi babasını dahi öldürmesine sebep olur. Bu evrede Light, Sartre'ın "kendini kandırma" kavramıyla örtüşen bir meşrulaştırma mekanizması geliştirmektedir. Üçüncü ve son evrede ise mutlak kimlik iddiası, tam da kimliğin yitirildiği anda çöküşe geçer; seçimin sonucu en yüksek değere ulaşırken kimlik arayışı sıfıra geriler.

Dedektif L'in varoluşsal seyri, Light'ınkiyle kıyaslandığında dikkat çekici bir zıtlık ortaya koymaktadır. Kimlik sorunuyla yalnızca ilk tanıtım ve Watari ile konuşma sahnelerinde yüzleşen L, kimliğini adalete adanmışlık üzerine çoktan inşa etmiştir. Ahlaki çatışmayı meşrulaştırma değil sorgulama biçiminde yaşayan, bireysel sorumluluk bilinci sürekli ve tutarlı biçimde yüksek seyreden L; varoluşçu perspektiften "otantik varoluş" temsil ettiği söylenebilir. Heidegger'e göre otantiklik, bireyin kendi varoluşunu ölüm bilinci üzerinden kurmasıyla mümkündür: "Dasein'in en kendi olan imkânı, ölüme-doğru-varoluştur" (Heidegger, 1927/2010, §53). Dasein, insanın dünyadaki varoluşunu ifade bir kavramdır. L'nin sahnelerinde dört kategorinin de pozitif değer taşıması, bu otantikliğin ölümden sonra da anlam üretmeye devam ettiğini simgelemektedir. Bu zıtlık, varoluşçu felsefedeki iki temel tutumu somutlaştırmaktadır: kendini kandırma yoluyla kurulan sahte kimlik ile sorumluluğu içselleştiren otantik varoluş.

Göstergebilimsel analiz bulguları, serinin İncil ikonografisinden ve Japon mitolojisinden bilinçli olarak yararlandığını ortaya koymuştur. Ryuk'a elma veren Light figürü, kendini tanrı ilan eden bir karakterin aslında şeytani bir rol üstlendiğini sembolik düzeyde kodlamaktadır. L'in ayak yıkama sahnesi ve final cildinin kapak kompozisyonu ise fedakârlık, ihanet ve çöküş temalarını evrensel bir kültürel belleğe bağlayan mit işlevi görmektedir.

Tüm bu bulgular bir arada değerlendirildiğinde Death Note'un varoluşçu felsefenin temel gerilimlerini görsel, anlatısal ve sembolik katmanlarda sistematik biçimde işleyen felsefi bir metin olduğu görülmektedir. Anime anlatılarının bu tür temaları katmanlı biçimde örmesi; izleyicide yalnızca estetik bir deneyim üretmekle kalmayıp derin bir ahlaki sorgulama süreci de başlatmakta ve anime yapımlarını klasik edebiyat ve sinema yapıtlarıyla kıyaslanabilir bir düzeye taşımaktadır. Çalışma yalnızca Death Note anime serisiyle sınırlı

tutulmuş olup manga uyarlaması ve sinema filmleri kapsam dışında bırakılmıştır. Bunun yanı sıra bulgular yoruma dayalı nitel bir çerçevede üretilmiş olmakla birlikte ileride yapılacak çalışmalarda farklı anime serileri ve kuramsal yaklaşımlarla karşılaştırmalı biçimde genişletilebilir.

KAYNAKÇA

- Alanka, D. (2024). Nitel bir araştırma yöntemi olarak içerik analizi: Teorik bir çerçeve. *Kronotop*, 1(1), 62–82. <https://izlik.org/JA92LL24LY>
- Anime News Network. (2003). *Death Note (manga)*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2026, <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/manga.php?id=4354>
- Araki, T. (Yönetmen). (2006-2007). *Death Note* [Anime dizisi]. Madhouse.
- Avcı, M. ve Topkafa, H. (2024). J. P. Sartre düşüncesinde insanın ontolojik bir gerçekliği: Mauvaise foi. *Uluslararası Sosyal Bilimler Akademik Araştırmalar Dergisi*, 8(15), 53–62. DOI: <https://doi.org/10.58201/utsobilder.1488485>
- Bingöl, S. (2024). Roland Barthes'ta mit ve burjuva ideolojisi. *Kilikya Felsefe Dergisi*, (1), 33-49. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/3530218>
- Boutheina, A. ve Khawla, K. (2021). *Existentialism and the beauty of sublime in manga and anime "Mob Psycho 100"* [Yüksek lisans tezi]. Larbi Ben M'hidi University, Institute of Letters and Languages. <https://bucket.theses-algerie.com/files/repositories-dz/1713167366230376.pdf>
- Çakıl, A. E. (2023). *Anime ve manganın kültür tarihi*. Sakin Kitap. İstanbul.
- Çarkı, R. (2022). *İnsan felsefesi açısından varoluşçuluk ve varoluşçu psikoloji* [Doktora tezi]. Maltepe Üniversitesi, Felsefe Doktora Anabilim Dalı. <https://hdl.handle.net/20.500.12415/12154>
- El Greco. (1597-1600). *The Crucifixion* [Tuval üzerine yağlıboya]. Museo del Prado, Madrid.
- Heidegger, M. (2010). *Being and time* (J. Stambaugh, Çev.). State University of New York Press.
- Karaman, E. (2017). Roland Barthes ve Charles Sanders Peirce'in göstergebilimsel yaklaşımlarının karşılaştırılması. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, 34, 25–36. DOI: <https://doi.org/10.17932/IAU.IAUD.13091352.2017.9/34.25-36>
- Kıral, B. (2020). Nitel bir veri analizi yöntemi olarak doküman analizi. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 15, 170–189. <https://izlik.org/JA54BW95FL>
- Mete, B. (2017). Forsterian model of characterization and non-human characters in narrative fiction: Iris Murdoch's *Mister Mars* and Franz Kafka's *Gregor Samsa*. *SEFAD*, 37, 67–78. DOI: <https://doi.org/10.21497/sefad.328259>
- Ohba, T., & Obata, T. (2006). *Death Note* (Cilt 12) [Manga]. Shueisha.
- Taş Alicenap, Ç. (2014). Yerelden evrensele Japon anime ve manga sanatı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(7), 31–60.
- Tintoretto. (1548-1549). *Christ Washing the Feet of the Disciples* [Tuval üzerine yağlıboya]. Museo del Prado, Madrid.
- Yıldırım, P. (2019). *Animelerden hareketle etik bir sorun olarak "yaşama hakkı"* [Yüksek lisans tezi]. Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. YÖK Tez Merkezi Referans No: 588523
- Wikipedia. (2024). *Death Note*. Wikipedia Foundation. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2026, https://en.wikipedia.org/wiki/Death_Note