

Lise Düzeyi Öğrencilerinin Manga ve Anime Bağlamında Popüler Kültüre Yönelik Görüşleri¹

Ayça Büşra KILIÇ² , Ali Ertuğrul KÜPELİ³ 

Makale Bilgisi	Öz
Makale Türü : Araştırma Makalesi	<p>Popüler kültür, sanayi devriminin bir sonucu olarak toplumun her kesimine yayılmış ve geniş bir etki alanı kazanmıştır. Bu kültürel dönüşüm, özellikle sanat alanında pop sanat akımı olarak kendini göstermiştir. Popüler kültür, gençlerin algılarını ve düşünce yapılarını şekillendiren önemli bir etmen olarak ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda, ergenlik dönemindeki bireylerin çevresel ve dışsal etkenlerden etkilenme süreçleri bilinmektedir. Bu araştırma, görsel sanatlar dersi kapsamında öğrencilerin popüler kültürün bir parçası olan manga ve anime sanatına yönelik ilgisini ve bu ilginin yaygınlığını incelemek amacıyla tasarlanmıştır. Araştırma, Kilis'te Mübcecel Suphi-Yavaşca Sosyal Bilimler Lisesi'nin 9. ve 10. sınıflarında eğitim gören 30 öğrenci üzerinde gerçekleştirilmiştir. Araştırmada, öğrencilerin popüler kültürden ne ölçüde etkilendikleri ve bu etkileşimin nedenleri incelenmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme formları aracılığıyla yapılan nitel araştırmada, öğrencilerin popüler kültürle ilgili farkındalık düzeyleri, bu kültüre yönelimleri ve etkileşim süreçlerindeki aktif rolleri değerlendirilmiştir. Görüşmeler, popüler kültür algısının genel olarak nasıl şekillendiğini, trendleri takip etme eğilimlerini ve özgünlük kavramının nasıl algılandığını ortaya koymuştur. Sonuçlar, öğrencilerin büyük ölçüde popüler kültüre ve özellikle manga ve animeye yönelik ilgi duyduklarını göstermiştir. Bazı öğrenciler, popüler kültüre karşı olumsuz tutumlar sergilemelerine rağmen, bu kültürün sanatsal çalışmalarını üzerindeki etkisinin farkında olduklarını belirtmişlerdir. Diğer bir grup ise, popüler kültürü çağdaşlık ve modernizmin bir parçası olarak kabul ederek bu kültüre ilgi duyduklarını ifade etmiştir. Bu bulgular, öğrencilerin popüler kültüre yönelik farklı tutum ve algılarının varlığını göstermektedir.</p>
Geliş : 8 Ekim 2023	
Kabul : 22 Kasım 2023	
Yayın : 25 Aralık 2023	
Anahtar Kelimeler : Popüler kültür; manga; anime ; pop sanat	

High School Students' Opinions on Popular Culture in the Context of Manga and Anime

Article Information	Abstract
Article Type : Research Article	<p>Popular culture, as a consequence of the industrial revolution, has spread across all segments of society and gained a broad influence. This cultural transformation has especially manifested itself in the art world through the pop art movement. Popular culture has emerged as a significant factor in shaping the perceptions and thought processes of young people. In this context, it is known that individuals in their adolescent period are influenced by environmental and external factors. This research, designed within the context of a visual arts course, aims to examine students' interest in manga and anime, which are parts of popular culture, and the prevalence of this interest. The study was conducted on 30 students attending the 9th and 10th grades at Mübcecel Suphi-Yavaşca Social Sciences High School in Kilis. The research investigated the extent to which students are influenced by popular culture and the reasons for this interaction. Through semi-structured interview forms used in this qualitative research, students' awareness levels regarding popular culture, their orientations towards it, and their active roles in the interaction processes were evaluated. The interviews revealed how the perception of popular culture is generally shaped, the tendency to follow trends, and how the concept of originality is perceived. The results indicate that students show significant interest in popular culture, particularly in manga and anime. Some students, despite their negative attitudes towards popular culture, acknowledged its significant impact on their artistic works. Another group expressed their interest in popular culture, viewing it as a part of contemporary and modernism. These findings demonstrate the existence of varying attitudes and perceptions of students towards popular culture.</p>
Received : 8 October 2023	
Accepted : 22 November 2023	
Published : 25 December 2023	
Keywords : Popular culture; manga; anime; pop art	

¹ Bu makale Ayça Büşra KILIÇ'a ait olan "Lise düzeyi öğrencilerinin popüler kültüre yönelik görüşleri ve görsel sanatlar çalışmalarına yansımaları: Manga ve anime örneği" başlıklı tez çalışmasından üretilmiştir.

² Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi, Sorumlu yazar, aycaakhuy.busra@gmail.com

³ Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi, aliertugrulkupeli@gmail.com

Kaynakça Gösterimi: Kılıç, A. B., & Küpeli, A. E. (2023). Lise düzeyi öğrencilerinin manga ve anime bağlamında popüler kültüre yönelik görüşleri. *Ihlara Eğitim Araştırmaları Dergisi* 8(2), 97-116. DOI: <https://doi.org/10.47479/ihead.1372950>



Giriş

Popüler kültür, geniş bir toplum veya topluluk içinde yaygın olarak kabul gören, tüketilen veya paylaşılan fikirler, eğlence biçimleri, sanat eserleri, moda, müzik, spor ve diğer benzeri unsurların bütünüdür. Popüler kültür, genellikle kitle iletişim araçlarının etkisiyle hızla yayılır ve değişir. Popüler kültür, çoğunluğun tercihlerinin sonucunda gündemde olan kavramlardır. İnsanların gruplar halinde tercihler yapmasıyla beraber popüler kültür de varlığını göstermiştir. Toplumda ilk çıkış noktası dini ritüeller ile olmuştur. Daha sonra bu gelenek ve görenekler, toplum tarafından nesilden nesile aktarılmış öykülerle, efsanelerle devam etmiştir. 20.yy sanayi devriminin başlamasıyla beraber, insan iş yükünün yerini makineler almıştır. Teknolojinin de ilerlemesiyle dergiler ve gazetelerde popüler kültürün gelişmesinde, büyümesinde büyük katkıya sahiptir. Sanayi devrimi ile birlikte üretimdeki artış, makinelerin yaygınlaşması ve fabrikalaşma, işçilerin boş vakitlerini artırmış ve bu da popüler kültürün ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. İnsanlar, sosyalleşmeye başlamış ve bu durum yeni bakış açıları ve alanlar oluşturmuştur. Popüler kültür, halk içinden yayılan düşüncelerin, davranış tarzlarının ve değerlerin yayılması ve bilinmesi olarak görülmektedir. Dönemsel olarak yaygınlaşan bir düşüncenin somutlaştırılması, toplumun değer algılarını ve davranış tarzını etkileyebilir. Popüler kültür, sanat, müzik ve zevklerin oluşmasına ve şekillenmesine yönelik bir pazar ortamı oluşturmuş ve toplumun yeni isteklerine hızla cevap veren bir yapıya dönüşmüştür. Pop sanat, popüler kültürün etkisi altında ortaya çıkmış ve bu akımın temsilcileri, özellikle Andy Warhol ve Jasper Johns gibi sanatçılar, popüler kültürün simgelerini ve nesnelerini sanatsal bir bağlama taşımışlardır. Pop sanatın doğuşunda, insanlar arasındaki statü farklarını kapatmak ve herkesin aynı şeyi tüketmesini sağlamak amaçlanmıştır. Uzak Doğu'da ise manga sanatı öne çıkmaktadır. Manga, Japonya'da doğmuş bir çizgi roman sanatı olup, daha sonra anime ile birlikte dünya çapında popülerlik kazanmıştır. Manga, farklı temaları işleyerek geniş bir alanı kapsamış ve farklı türlerde ortaya çıkmıştır. Manga sanatının temelinde, 2. Dünya Savaşı sonrası Japonya'da yaşanan değişimler ve radyasyon etkisi gibi faktörler yer almaktadır. Manga sanatının öncüsü olarak kabul edilen Osamu Tezuka, Japon sanatında yeni bir dönemin başlamasına öncülük etmiştir. Manga ve anime, Japon kültürünün önemli bir parçası olarak kabul edilirken, dünya genelinde de büyük bir hayran kitlesi oluşmuştur. Özellikle Amerika Birleşik Devletleri'nde, Japon anime çizgi filmleri popülerlik kazanmış ve özgün karakterlerin oluşturulmasıyla da bu ilgi artmıştır.

Popüler Kültür

Popüler kültür teriminin kökleri, Latince'de "halka ait" anlamına gelen "popularis" kelimesine dayanmakta olup, tarihsel süreç içerisinde bu kavram geniş halk kitlelerini ifade eder bir biçimde evrilmiştir (Erol, 2009, s.77). Popüler kültürün hayatımızda var oluşuna bakıldığında, tek düze üretimin artması, sanayileşmenin yaygın hale gelmesinde büyük rolü vardır. Fabrikalaşma ile birlikte her şeyin makineler tarafından üretilmesiyle beraber işçilere çok fazla boş vakit kalmıştır. Bunun sonucunda da çalışanlar kendilerine vakit öldürecek aktivite arayışına girmiştir. Sanayi devrimiyle beraber insanlar sosyalleşmeye başladı ve bu da yeni bakış açıları, yeni alanlar oluşturdu. (Çağan, 2003, s. 38). Popüler kültür toplumun bir kısmına göre tekdüze hale getiren, özgünlüğü yok eden, toplumdaki bireyleri pasif, hakkını sorgulamayan, herkes tarafından yönlendirilebilen ve tek birey tarafından yönetilmeye yatkın bireyler oluşmasına neden olur. (Gans, 2007, s. 43). Popüler kültür halk içinden yayılan düşüncelerin, davranış tarzlarının ve değerlerin yayılması ve herkesçe duyulması, bilinmesi olarak görülmektedir. Dönemsel olarak yaygınlaşan bir düşüncenin somutlaştırılarak, toplumun değer algılarını ve davranış tarzını etkileyebilir. (Batmaz, 2006, s. 136). Popüler kültür, insanların sanat, müzik ve zevklerinin oluşmasına ve şekillenmesine yönelik bir Pazar ortamı oluşturmuştur. Toplumun yeni isteklerine göre anında cevap veren, hızlı bir şekilde gelişerek ve toplumdaki herkesin etkisiyle yaygınlaşmıştır. (Erol, 1999, s.43-45). Popüler kültürün sonucunda pop sanat akımı doğmuştur. Pop sanat kelimesi, kökünü popülerden almaktadır. Pop, kelime anlamı olarak tutulan anlamını taşımaktadır. Pop sanatın en önemli temsilcileri olan Andy Warhol, Jasper Johns kurucu sanatçılarıdır.

Pop sanatın doğuş hikayesine bakıldığında, aslında insanların arasındaki statü farkını kapatmak, herkesin aynı şeyi tüketmesini sağlayarak tekdüzeliği yakalamayı amaçlamışlardır. (Yılmaz, 2006, s.181). Tekdüzeliğin sağlanmasının istenilmesindeki asıl sebep, kültürler arasındaki keskin çizgileri yok etmek ve ortak bir kültür oluşturmak amacını taşır. Bu hedef, toplumların bir arada daha iyi iş birliği yapabilmesi, anlayış ve hoşgörüyü artırarak toplumsal uyumu güçlendirmesi ve uluslararası ilişkilerde daha sağlam temeller oluşturması için önemlidir. Pop sanatta malzemenin bir önemi yoktur. Sanatçı için önemli olan düşüncesini aktarabilmesi, mesajını iletebilmesidir. (Tansuğ, 1992, s.124).Pop sanat, 20. yüzyılın ikinci yarısında sanat dünyasında önemli bir hareket olarak ortaya çıkmıştır. Bu hareket, sanatçıların geleneksel sanat formlarını terk ederek, popüler kültürün içerisinden çıkardıkları semboller ve nesnelere sanatsal bir bağlama taşıma eğiliminde olmuştur. Bu yaklaşım, kültürel sembollerin ve popüler nesnelere anlamını dönüştürme amacı gütmüş ve yeni ve orijinal bir anlamın yaratılmasına olanak tanımıştır. (Giderer, 2003, s.140). İlk yapıtlarını 1950'li yılların ortalarında vermiştir. Amaç dikkat çekilmesi gereken konulara odaklanmak olduğu için çalışmalar ya aşırı mini ya da aşırı büyük hatta neon

renklerle yapılmıştır. İnsanların sanat demediği her şeye, atık malzeme olarak görülen her şey sanata çevirmişlerdir. (Aktaş, 2001, s. 4).

Andy Warhol'un Amerikan bayrağını resmetmesinden sonra pop sanata büyük tepki oluşmuştur. Sanatçılar ve İnsanlar tarafından ortaya iki fikir atılmıştır. Bu bayrak mı? Yoksa sanat mı? İkilemi arasında kalmışlardır. Pop sanatında herhangi bir malzeme sanat eserini oluşturabilir düşüncesine bakarsak o zaman bayrak bir sanattır. Andy Warhol da bu şekilde yorumlamıştır ve Marilyn Monroe, Coca-cola, konserve çalışmalarıyla dünyada ismini duyurmuştur (Warhol, 2004).



Resim 1: Andy Warhol, Marilyn Monroe isimli eseri, Warhol 1964 yılında yapmıştır. Sentetik polimer ve serigrafi mürekkepleri ile çalışılmıştır ve bu eser Pera müzesinde yer almaktadır.

Uzak Doğu Sanatı

Uzak Doğu sanatı, tarih boyunca Çin, Japonya, Kore ve diğer Asya ülkelerinin zengin ve çeşitli kültürlerini yansıtan bir sanat formudur. Bu sanat, geleneksel değerler ve doğal unsurların yanı sıra felsefi ve dini inançlarla derin bir şekilde bağlantılıdır.

Çin Sanatı

Tarihsel Kökenler ve Felsefi Etkiler: Çin sanatı, tarihsel olarak Zhou Hanedanlığı döneminden (MÖ 1046 - MÖ 256) itibaren şekillenmiştir. Taoizm ve Konfüçyüsçülük gibi felsefi doktrinler, sanatın doğa ile uyumu ve estetik sadelik gibi temalarını etkilemiştir (Wu, 1995).

Kaligrafi ve Resim: Geleneksel Çin resmi ve kaligrafi, 'shanshui' (dağ-su) türünde doğal manzaraların betimlenmesiyle dikkat çeker. Bu çalışmalar, doğal dünyayla içsel uyumun bir yansıması olarak görülür (Sullivan, 1984).

Japon Sanatı

Estetik Anlayış ve Minimalizm: Japon sanatı, Zen Budizmi'nin etkisi altında minimalizm ve basitlik prensiplerini benimsemiştir. Sanat eserlerinde doğal güzellik ve geçiciliğin incelikli yansıtılması önemlidir (Stanley-Baker, 2000).

Ukiyo-e ve Modern Japon Sanatı: Ukiyo-e ahşap baskılar, Edo dönemi Japonyasının (1603-1868) günlük yaşamını ve popüler kültürünü yansıtır. Bu eserler, Batı sanatı üzerinde etkili olmuş ve Japon modern sanatının gelişiminde önemli bir rol oynamıştır (Clark, 1992).

Kore Sanatı

Geleneksel Teknikler ve Temalar: Kore sanatı, geleneksel el sanatları ve Budist temaların yanı sıra, tarihsel olaylar ve doğa manzaralarının resmedilmesiyle tanınır. Bunlar arasında seramik sanatı özellikle dikkat çeker (Portal, 2000).

Güneydoğu Asya Sanatı

Çeşitlilik ve Kültürel Etkileşim: Güneydoğu Asya sanatı, Hinduizm ve Budizmin etkilerini yansıtan bir çeşitliliğe sahiptir. Bölgesel etkileşimler, bu sanatın zengin ve çok yönlü olmasını sağlamıştır (Gosling, 2004).

Manga Sanatı

Manga animeden önce doğmuş bir Japon çizgi roman sanatıdır. Ancak animenin dünyada bilinmesiyle beraber manga popüler olmuş ve dünyada bir kitleye sahip olmuştur. (Taş Alicenap, 2014, s. 34). Oxford sözlüğünde taşıdığı anlamında şiddet konularını içeren cinsel öğeler barındıran, fantastik öğeler ile dolu, bilim kurgu düzeyi yüksek içeriklerden oluşan Japon çizgi roman sanatıdır. 2. Dünya savaşında yaşadıkları bomba darbesiyle büyük hasarlar alan Japonya, sanatta da büyük değişimler yaşamıştır. Artık insanlar deformasyona uğradıklarını ve normal insan bedenlerine sahip olmayacaklarını düşünerek, anime karakterleri birbirinden farklı normal insan vücut kalıplarının dışında karakterler tasarlamıştır. (Brenner, 2007, s. 1-2). Manga (Japon çizgi romanları) ve anime (Japon animasyonları), geleneksel Japon sanatının modern bir adaptasyonu olarak görülebilir. Bu formlar, geleneksel Ukiyo-e'nin grafiksel anlatımlarından etkilenmiştir (Koyama-Richard, 2007).

Yetenekli sanatçılar, bombanın etkisinden uzun zaman çıkamamışlar ve Manga sanatında işledikleri konulara yansıtılmışlardır. Manga çizimlerinin konularında ağırlıklı olarak savaş sahneleri, olumsuz olaylar, tsunami, deprem ve büyük doğal afet olaylarının işlendiği görülmüştür. Manga ilk çıktığı zamanlar kırmızı kalemle çizilmiştir bunun sebebi maddi olarak en uygun seçenek olmasındandır. Küçük kırmızı kitapların maliyeti daha uygundur((Taş Alicenap, 2014)s. 36). İnsanların maruz kaldıkları radyasyondan çok etkilenmiş, bunun sonucunda kendilerinde büyük değişimleri yaşayacaklarını varsaymışlardır. Buda abartılı karakterlerin oluşmasına sebep olmuştur. Manganın doğuşunu da sağlayan atom bombası iken, ilerideki devamlılığını sağlayan da doğal afet olaylarıdır. Toplumun, volkan patlamaları, tsunami olayları, kıyamet sahneleri bilinçaltına kazınmıştır. Mangadaki karakterlerin olağanüstü güçleri vardır, mesela uçabilirler, yaratıklara dönüşebilirler, büyü veya sihir yapı güçleri olabilir. (Napier, 2008, s.40).



Resim 2. Btooom isimli çizgi anime filminden bir karedir.

Mangasının öncüsü olarak bilinen Osamu Tezuka Japon sanatında yeni bir dönem başlatmıştır. Manga ve animenin kurucusu ve temel yapılarını oluşturan sanatçıdır. Edebiyatı sanatla bir arada kullanmış Japon sanatının popüler hale gelmesinde büyük etken olmuştur. Çalışmalarında farklı teknikler uygulayarak, efekt uygulaması da yaparak yeni bir üsluba sahip olmuştur. Bu çalışmayı yaparak sanatta yeni bir devir başlatan Tezuka olmuştur. (Schodt, 1986)s.21-24; (Brenner, 2007), s.7-8). Manga, Japonya'da ortaya çıkan ve giderek dünya genelinde popülerlik kazanan bir görsel anlatım sanatıdır. Manga, kendine özgü bir anlatım tarzıyla, kelime kullanımını minimize ederek ve görsel öğeleri vurgulayarak hikâyeleri aktarır. Bu, sanatın gücünün sadece görsel ifadelerle ne kadar etkili bir şekilde iletebileceğini gösterir. (Schodt, 1986, s.62).

Manganın Çeşitleri

Mangalar işlenen temalara göre geniş alanlara yayılmış, her türlü konuyu işlemiş ve alanını genişletmiştir.

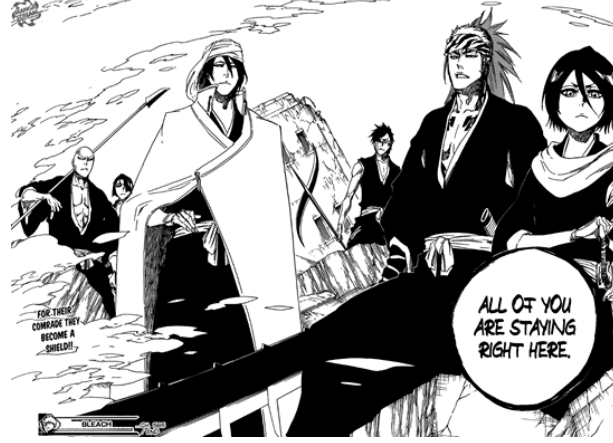
Günümüzde pek çok farklı tarzda manga türü vardır, bu manga türlerinden bazıları şu şekilde sıralanabilir;

Seinen Manga: Ergenliği bitmiş, genç erkekler için tasarlanmıştır.

Shojo-ai Yuri Manga: Lezbiyen bireyler için tasarlanmıştır.

Redikomi Manga: Kadınlara özel tasarlanmıştır.

- Hentai Manga: Cinsel konulara özel tasarlanmıştır.
- Gekiga Manga: Yetişkinler için tasarlanmıştır.
- Kodomo Manga: Küçük yaş grupları için tasarlanmıştır.
- Echi Manga: Eş cinsel erkekler için tasarlanmıştır.
- Kodomo: Çocuk mangalarıdır.
- Seinen: Şiddet ve aksiyon konuları içeren mangadır.
- Shoujo: Ergenlere yönelik manga türüdür.
- Mecha: Canavar robotları işleyen manga türüdür.



Resim 3. Bleach isimli çizgi anime filminden bir karedir.

Anime Sanatı

Anime basit bir çizgi film değildir. Atılan bomba sırasında oluşan kıyamet sahnelerinin destanlaştırılmış halidir. Anime sanatı derin mesajlar içeren ve gizli dünya barındıran bir sanattır. Japon animesi Japon kültürünün özelliklerini yansıtır, görsel yeteneklerini yansıtır. Anime bu toplumun dışı vurum ögesidir. Dünya üzerinde en popüler ve en başarılı sanat olmasının sebeplerinden birisi de budur. (Cemal, 2000), s. 169). Anime sanatında yer alan karakterlere baktığımızda mavi, yeşil, kırmızı renkli saçlı figürler, çekik gözlü ya da iri gözlü figürler, çok şişman ya da çok ince yani her şeyin abartılı olduğu karakterler görmekteyiz. Ninja kaplumbağalar da Japonlara ait eşi olmayan, özgün karakterlerdir. Her bir karakter bir animedir, her bir animenin bir araya gelmesiyle de animasyon oluşur. (Richmond, 2009), s.5) 2. Dünya savaşı mangaya konu olduğu gibi animeye de konu olmuştur. Osuma Tezuka'nın 'Astro Bey' adlı çalışmasının popüler olmasıyla beraber dünyada anime patlama yaşamıştır. Popüler olmasıyla beraber Amerikan kanallarında yerini almıştır ve böylece Batı da popülerliği başlamıştır. Japonlar da bunun üzerine Amerikan karakterlerini Japon animesinde kullanarak Batı da büyük bir ilgi görmesini sağlamıştır.(Taş Alicenap, 2012), s.21). Amerika Birleşik Devletleri, kendi kültürel kimliklerini yansıtan karakterleri tasarlayarak özgün animeler ve animasyonlar üretmiştir. Özellikle bazı popüler filmlerin, örneğin "STAR WARS" gibi yapımların yükselmesiyle birlikte, Japon anime çizgi filmleri popülerlikte geri planda kalmıştır. Teknolojinin yaygınlaşmasıyla birlikte televizyon kanallarının çizgi filmlere özel programları olması nedeniyle Japon anime çizgi filmleri gün boyu yayınlanmıştır. Bu ilgiye büyük bir talep olduğundan, zaman içinde bu tür ilgi büyümüş ve sinema yapımlarında da yer bulmuştur.

Hayao Miyazaki'nin animasyonları dünya çapında büyük bir popülerlik kazandı ve artık Türkiye'de de tanıtılmıştır. Türkiye'deki sinema sektöründe de Miyazaki'nin etkisi görülmüştür. Bu metin, Amerika'da kendi kültürel kimliği yansıtan karakterlerin oluşturulması, Japon anime çizgi filmlerinin popülerliği ve Türkiye'deki Miyazaki etkisi gibi önemli konuları ele almaktadır. (Drazen, 2003, s. 4-15).

Manga ve anime, küresel popüler kültürde önemli bir yere sahiptir. Bu eserler, Japon kültürünün dünya çapında yayılmasında etkili olmuş ve gençler arasında özellikle popülerdir (Napier, 2005).

Problem Durumu

Ergenlik, gençlerin düşüncelerinin şekillenmeye başladığı ve fikirlerinin yoğun bir değişim sürecine girdiği kritik bir dönemdir. Bu süreçte, liseli öğrenciler, çevresel uyaranlara ve akran baskısına özellikle hassas hale gelirler. Özellikle popüler kültür unsurları, bu yaş grubundaki bireyler üzerinde derin bir etki yaratma potansiyeline sahiptir. Lise dönemi, gençlerin popüler ve trend olana yönelik ilgi ve eğilimlerinin arttığı bir zaman dilimidir.

Bu çalışma, lise öğrencilerinin popüler kültüre yönelik farkındalıklarını ve görüşlerini anlamayı hedeflemektedir. Araştırmanın odak noktası, özellikle görsel sanatlar alanında manga ve anime gibi popüler kültürel unsurlardan nasıl etkilendiklerini, bu etkileşimin derecesini ve niteliğini belirlemektir. Bu bağlamda, manga ve animeye yönelik görüşlerin derinlemesine incelenmesi, gençlerin popüler kültürden nasıl etkilendiği ve bu etkileşimin onların düşünce yapısı ve sanatsal ifadelerine nasıl yansıtıldığı üzerine önemli bir katkı sunabilir.

Araştırmanın sonuçları, gençlerin popüler kültürün etkisi altında nasıl şekillendiği ve bu etkileşimin onların kişisel gelişimleri ve sanatsal ifadeleri üzerindeki potansiyel etkileri hakkında derinlemesine bir anlayış sağlayabilir. Bu, eğitimciler, psikologlar ve sosyal bilimciler için değerli bilgiler sunarak, gençlerin bu kritik dönemdeki ihtiyaçlarını daha iyi anlamalarına yardımcı olabilir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın temel amacı, lise düzeyindeki öğrencilerin popüler kültüre ve özellikle anime ve manga gibi unsurlara yönelik görüşlerini incelemektir. Araştırma, bu öğrencilerin popüler kültürel fenomenlerden nasıl etkilendiklerini ve bu etkileşimin onların düşünceleri ve sanatsal ifadeleri üzerindeki yansımalarını anlamayı hedeflemektedir.

Alt amaçlar

1-Popüler Kültüre Yönelik Görüşler: Öğrencilerin popüler kültüre dair genel görüşlerini ve bu kültürel fenomenlerin onlar üzerindeki etkisini belirlemek.

2-Manga ve Animeye İlgili Düzeyi: Öğrencilerin manga ve animeye olan ilgilerini, bu türler hakkındaki düşüncelerini ve tercihlerini detaylandırmak.

3-Etkileşim ve Yaratıcılık Süreçleri: Öğrencilerin manga ve anime hakkında neden çalışmalar yaptıklarını, bu alanlardan nasıl etkilendiklerini ve onları etkileyen özel unsurların neler olduğunu ortaya koymak.

Araştırmanın Önemi

Bu araştırma, küreselleşen dünyada farklı kültürel unsurların, özellikle manga ve anime gibi sanat formlarının, öğrencilerin yaşam tarzları üzerindeki etkisini derinlemesine incelemektedir. Araştırmanın önemi, bu sanat formlarının küresel yayılımının, bireylerin dünya görüşleri, giyim tarzları, sanatsal tercihleri ve sosyal ilişkileri üzerinde nasıl gözle görülür ve yorumlanabilir değişimlere yol açtığını anlamaktan kaynaklanmaktadır.

Manga ve anime gibi popüler kültür unsurlarının, bireylerin kültürel dönüşüm süreçlerindeki rolünü anlamak, bu kültürel etkileşimlerin karmaşıklığını ve çeşitliliğini daha iyi kavramamızı sağlayacaktır. Bu çalışma, popüler kültür fenomenlerinin insan yaşamını nasıl etkileyebileceği ve şekillendirebileceği konusunda önemli bir katkı sunmayı amaçlamaktadır. Sonuç olarak, bu araştırma sosyal bilimler, eğitim bilimleri ve kültürel çalışmalar alanlarına değerli bilgiler sunarak, kültürel etkileşimlerin ve popüler kültürün bireysel ve toplumsal düzeydeki etkilerini anlamamıza yardımcı olacaktır.

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Bu çalışma, nitel araştırma metodolojisini benimsemiştir. Nitel araştırma, katılımcıların deneyimlerini, algılarını ve düşüncelerini derinlemesine inceleme ve anlama imkanı sunar. Bunun yanında araştırmada nitel araştırma metodolojisinin bir alt dalı olan "Durum Çalışması"ni benimsemektedir. Durum çalışması, özel olarak seçilen bir olayın, grubun veya durumun detaylı ve kapsamlı bir şekilde incelenmesini sağlar. Bu metodoloji, katılımcıların deneyimlerini, algılarını ve düşüncelerini derinlemesine inceleyerek, daha zengin ve detaylı veri elde etme fırsatı sunar. Yin (2014) ve Stake (1995), durum çalışmasının, bireylerin deneyimlerini ve algılarını derinlemesine inceleme ve anlama imkanı sunan bir araştırma stratejisi olduğunu belirtmektedirler. Bu yaklaşım, karmaşık sosyal fenomenleri, gerçek hayat bağlamında anlamak için idealdir.

Veri Toplama Süreci

Araştırma, öğrencilerin manga ve animeye yönelik düşüncelerini ve ilgilerini değerlendirmek için tasarlanmış yarı yapılandırılmış görüşme formlarını kullanmıştır. Örnekleme, Kilis'teki bir ortaöğretim kurumunda görsel sanatlar derslerine katılan ve manga ve animeye ilgi duyan 9. ve 10. sınıf öğrencileri arasından, gönüllülük esasına dayalı olarak seçilen 30 öğrenciden oluşmuştur. Öğrencilere bu formlar dağıtılarak, yazılı olarak doldurmaları istenmiştir.

Veri Analizi

Toplanan veriler, betimsel analiz yöntemi ile incelenmiştir. Öğrencilerin görüşme formlarında ifade ettikleri düşünceler ve ilgiler, tematik kategorilere ayrılarak analiz edilmiştir. Bu analiz, manga ve animeye yönelik çeşitli perspektiflerin ve algıların derinlemesine anlaşılmasını amaçlamaktadır.

Etik İlkeler

Araştırma sürecinde etik ilkeler ön planda tutulmuştur. Katılım gönüllülük esasına dayanmış ve öğrencilerin gizlilik hakları korunmuştur. Araştırma, yarı yapılandırılmış görüşme formlarından elde edilen verilerin analiziyle gerçekleştirilmiş ve sonuçlar tematik olarak ayrıştırılarak sunulmuştur.

Bulgular ve Yorumlar

Bu bölümde, lise öğrencilerinin manga ve animeye yönelik görüşlerini ve bu popüler kültürel unsurların onların düşünce yapıları, sanatsal tercihleri ve sosyal ilişkiler üzerindeki etkisini inceleyen nitel araştırmanın bulguları ortaya konulmuştur. Araştırma, öğrencilerin manga ve anime ile ilgili düşüncelerini, algılarını ve bu unsurların kendileri üzerindeki etkilerini yansıtan verileri derinlemesine analiz etmektedir.

Veriler, yarı yapılandırılmış görüşme formları aracılığıyla toplanmış olup, öğrencilerin bu kültürel fenomenlere yönelik kapsamlı ve çok yönlü bakış açılarını ortaya koymaktadır. Bulgular, öğrencilerin popüler kültüre ve özellikle manga ve animeye yönelik farklı perspektiflerini, bu fenomenlerin onların günlük yaşamları, kişisel ilgi alanları ve sanatsal ifadeleri üzerinde nasıl bir etki yarattığını göstermektedir.

Bu bölümde sunulan bulgular, araştırmanın genel amacına ve alt amaçlarına yönelik derinlemesine bir anlayış sağlamakla birlikte, gençlerin manga ve anime gibi popüler kültür fenomenlerine yönelik tutumlarının ve bu unsurların yaşamları üzerindeki etkilerinin kapsamlı bir değerlendirmesini sunmayı amaçlamaktadır.

Araştırmaya katılan öğrenciler K1, K2, ...vb. kod olarak gösterilmiş ve bulgular bu şekilde yorumlanmıştır.

Genel Amaca Yönelik Elde Edilen Bulgular

Yarı yapılandırılmış görüşmede 1. Soruya ilişkin bulgular

Araştırma genel amacı kapsamında öğrencilere birinci soru olarak "Görsel sanatlarla ilgileniyor musunuz? Hangi sanat dalları size ilginç geliyor? Bu sanat dalları hakkında ne düşünüyorsunuz?" soruları yöneltilmiştir. Katılımcıların (K1, K2, ...), bu soruya verdiği yanıtlardan oluşturulan alt temalar Tablo 1'de sunulmuştur.

Tablo 1: Katılımcıların görsel sanatlarla ilgileniyor musunuz? sorusuna ilişkin temalar.

Tema	N	Katılımcılar
İlgileniyorum	27	K1, K2, K3, K5, K6, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K13, K14, K15, K16, K17, K18, K19, K20, K21, K22, K23, K24, K25, K27, K28, K29
İlgilenmiyorum	3	K4, K26, K30

Tablo 1, araştırmaya dahil edilen öğrencilere yöneltilen "Görsel Sanatlarla İlgileniyor musunuz?" sorusuna alınan yanıtları göstermektedir. Yanıtlara göre 27 katılımcı ilgili olduklarını belirtirken, sadece 3 katılımcı ilgisiz olduklarını ifade etmiştir. Bu veriler ışığında, katılımcıların büyük bir kısmının görsel sanatlara ilgi gösterdiği ve yalnızca birkaçının bu alana yönelik ilgi duymadığı sonucu çıkarılabilir.

Tablo 2: Görsel sanatlarda hangi sanat dalları size ilginç geliyor sorusuna ilişkin temalar.

Popüler Eğilim			Klasik Eğilim				
Anime- Manga	Graffiti	Popüler Sanat	Heykel	Ebru Sanatı	Karakalem ve Portre	Seramik	Müzik
7 kişi	3 kişi	4 kişi	5 kişi	6 kişi	5 kişi	1 kişi	6 kişi
K3	K11	K5	K5	K7	K1	K2	K8
K11	K14	K9	K6	K10	K3		K17
K12	K26	K19	K13	K16	K4		K22
K15		K27	K16	K24	K5		K26
K16			K20	K25	K7		K28
K23				K29			K30
K27							

Tablo 2, katılımcılara yöneltilen "Görsel sanatlarda hangi sanat dalları ilginizi çekiyor?" sorusuna alınan yanıtları göstermektedir. Yanıtlara göre; beş kişi karakalem ve portreye, bir kişi seramiğe, dört kişi popüler sanata, beş kişi heykele, altı kişi ebru sanatına, yedi kişi anime ve mangaya, üç kişi grafitiye ve altı kişi müziğe ilgi duyduklarını belirtmiştir. Bu veriler, görsel sanatların özellikle resim ve plastik sanatlar yönünden katılımcılar

arasında popüler olduğunu ortaya koymaktadır. Ayrıca, ebru sanatının altı kişi tarafından tercih edilmesi, bu geleneksel sanat dalının hala ilgi çekici olduğunu göstermektedir. İlginç bir şekilde, müzik, genellikle görsel sanatlar kategorisine girmezken, katılımcıların müzik videoları aracılığıyla müziği görsel bir sanat olarak algıladıkları sonucu çıkarılmaktadır.

Tablo 3: Bu sanat dalları hakkında ne düşünüyorsunuz sorusuna ilişkin cevaplar.

Rahatlamak	Yaratıcılık	Merak	Estetik	Eğlence
5 kişi	2 kişi	14 kişi	6 kişi	5 kişi
K4, K5, K7, K23, K26	K2, K15,	K1, K2, K4, K6, K10, K13, K14, K16, K17, K18, K21, K25, K28, K29	K3, K5, K8, K15, K18, K23	K6, K12, K13, K14 K16

Tablo 3, katılımcılara yöneltilen "Hangi sanat dalları ilginizi çekiyor ve bu dallar hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?" sorusu üzerine temellendirilmiştir. Toplanan verilere dayanarak, beş kişi sanatla uğraşmanın kendilerine bir rahatlama hissi verdiğini ifade etmiştir. İki kişi, sanat dallarında yaratıcılığın kendileri için kritik bir önem taşıdığını vurgulamıştır. Estetik, subjektif bir algı meselesi olduğundan, altı katılımcının görsel sanatları estetik bir zevk olarak değerlendirdikleri belirlenmiştir. Beş katılımcı bu sanat dallarının eğlenceli bulunduğunu belirtmiştir. Çıkarılan genel sonuçlara göre, on dört katılımcı bu sanat dallarına karşı güçlü bir merak duygusu sergilemiştir. Elde edilen bulgular, katılımcıların büyük bir kısmının başlangıçta küçük bir ilgiyle sanat dallarına yönelmeye başladıklarını ve bu ilginin zamanla derinleştiğini göstermektedir.

Araştırma kapsamında oluşturulan Rahatlamak teması ile ilgili K5 nolu katılımcının temayı en iyi yansıtan görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı-5: Evet, Post modern tarzda karakalem, heykel ve popüler sanat çalışmaları ilginç ve güzel geliyor. İçimdeki duyguları yansıtabiliyorum ayrıca post modern güzel olduğunu düşünmemin sebebi geri dönüşümden yapıldığı için daha güzel olduğunu düşünüyorum.

Araştırma kapsamında oluşturulan Yaratıcılık teması ile ilgili K2, K15 nolu öğrencilerden K2 adlı katılımcının görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı-2: Evet ilgileniyorum, seramik ilginç geliyor çünkü çamura şekil vermeleri, baştan yaratmak hoş geliyor.

Araştırma kapsamında oluşturulan Merak teması ile ilgili K10 nolu katılımcının temayı en iyi yansıtan görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı-10: Evet ilgileniyorum, ebru sanatı ve puantizm bana çok ilginç geliyor ve aynı zamanda zor gibi

Araştırma kapsamında oluşturulan Estetik teması ile ilgili K3 nolu katılımcının temayı en iyi yansıtan görüşüne yer verilmiştir

Katılımcı-3: Evet sanırım Rönesans dönemi çalışmaları gözüme güzel geliyor ama o konuda pek yetenekli değilim açıkçası, Manga ve Animedede en çok ilgi gösterdiğim alanlardan Araştırma kapsamında oluşturulan Eğlence teması ile ilgili K6, K12, K13, K14 K16 nolu öğrencilerin görüşlerine yer verilmiştir

Birinci Alt Amaca Yönelik Elde Edilen Bulgular

Soru 2 ve Soru 10, öğrencilerin popüler kültüre dair algılarını ve bu kültürel fenomenlerin onlar üzerindeki etkisini ortaya çıkarmayı hedeflemektedir. Öğrencilerin popüler kültür tanımları, ilgi çeken popüler kültür ürünleri ve popüler kültürün sanatsal çalışmalarına etkileri sorgulanmıştır.

Yarı yapılandırılmış görüşmede 2. Soruya ilişkin bulgular

Araştırma kapsamında öğrencilere ikinci soru olarak; "Popüler kültürün tanımı nedir? Hangi popüler kültür ürünleri ilginizi çeker? Sanatsal çalışmalar yaparken popüler kültürden etkileniyor musunuz?" sorusu yöneltilmiştir. Öğrencilerin verdikleri yanıtlara ilişkin temalar aşağıdaki tablolarda belirtilmiştir.

Tablo 4: Popüler kültürün tanımı nedir? sorusuna verilen cevapların sonucunda ulaşılan temalar.

Temalar	Kültür Çeşitleri
Popüler Kültür Çeşitleri	
Sürü Psikolojisi (K7)	Çağdaş Kültür (K19, K27)
Moda ve Trend (K13, K18, K20, K21, K24, K26)	Sosyal Medya Kültürü (K3, K29)
Yeni Nesilin Bakış Açısı (K1)	Japon ve Kore Kültürü (K6)
Gündem (K2, K9, K10, K11, K12, K25, K28)	Ortak Kültür (K4, K5, K8, K14, K17)
Rövanşta Olan Her Şey (K16, K22)	
Özentilik (K15, K30)	

Tablo 4'te, "Popüler kültür nedir?" araştırma sorusuna verilen yanıtlar analiz edilmiştir. Katılımcılar genellikle popüler kültürü; güncel olaylar, moda trendleri ve toplumun bir konu etrafında birleşmesi gibi faktörlerle ilişkilendirmişlerdir. Bu tanımlar iki geniş kategori altında incelenebilir: bir yanda popüler kültürü mevcut konular ve trendlerle tanımlayanlar, diğer yanda ise onu çeşitli kültürel formlar içinde ele alanlar bulunmaktadır. Çoğunluk, popüler kültürün, toplumun geniş kesimleri tarafından ortaklaşa buluşma ve etkileşim noktası olarak görüldüğünü belirtmiştir. Popüler kültür konseptlerinde özellikle gündem ve moda gibi konular ön plana çıkmıştır. Bazı katılımcılar popüler kültürü, özellikle sosyal medya aracılığıyla şekillenen bir kültürel form olarak tanımlamışlardır, bu da sosyal medyanın kültürel etkileşim ve oluşum üzerindeki etkinliğini göstermektedir. Belirli yanıtlarda, "Z" kuşağının tercihlerinin popüler kültürün şekillenmesinde etkili olduğu vurgulanmıştır; bu, farklı yaş gruplarının kültürel dinamikler üzerindeki etkisine işaret etmektedir. Son olarak, bazı katılımcılar popüler kültürü rekabet ve yarışma bağlamında tanımlamış, bu da popüler kültürün değişken ve rekabetçi doğasını yansıtmaktadır.

Tablo 5: Hangi popüler kültür ürünleri ilginizi çeker? sorusunun cevaplarından ulaşılan temalar.

Temalar	Katılımcılar
Pop Sanat	K2, K14, K19, K24, K28, K29
Pop Müzik	K1, K5, K7, K8, K14
Manga ve Anime	K6, K12
Popüler kıyafetler	K9, K10, K21, K25, K27
Popüler Sosyal Medya	K3, K18
Zihinsel Sanatlar	K11

Tablo 5, katılımcılara hangi popüler kültür ürünlerinin ilgilerini çektiği sorulmuş ve verilen cevaplar incelendiğinde, popüler kültürün farklı yönlerinin öne çıktığı görülmektedir. Katılımcılar arasında pop müzik, popüler kültürün bir ürünü olarak dikkat çekmektedir. Pop müziğin, geniş bir kitle tarafından benimsendiği ve dinlendiği vurgulanmıştır. Bazı katılımcılar, popüler kültürün içinde bulunan bir sanat akımı olan "pop sanatı"na da öne çıkarmıştır. Pop sanatının günümüzde hala etkili olduğunu ve popüler kültürün bir parçası olarak kabul edildiğini ifade etmişlerdir. Katılımcılar arasında, son dönemde giyim tarzlarının ve kıyafetlerin popüler kültürün bir yansıması olduğu görüşü yaygındır. Aynı kıyafet ve ayakkabıların popülerliği, insanların benzer giyinme tarzlarını tercih etmelerine yol açmıştır. Bir katılımcı, zihinsel sanatların da popüler kültürün bir parçası haline geldiğini belirtmiştir. Özellikle teknolojik gelişmelerin etkisiyle zihinsel sanatların daha fazla ilgi gördüğünü ifade etmiştir. Manga ve Anime: İki katılımcı, manga ve anime kültürünün popüler kültürün bir ögesi olduğunu vurgulamıştır. Manga ve anime, özellikle genç nesiller arasında büyük bir takipçi kitlesi bulmaktadır ve küresel düzeyde popülerliğini sürdürmektedir. Bu cevaplar, popüler kültürün çok yönlü ve dinamik bir olgu olduğunu göstermektedir. Müzikten sanata, modadan zihinsel sanatlara ve medya ürünlerine kadar birçok farklı alanda popüler kültürün etkisinin görüldüğü ve bu alanların insanların ilgisini çektiği sonuçlarına işaret etmektedir.

Araştırma kapsamında oluşturulan Pop Sanat teması ile ilgili K19 ve K24 no.lu öğrencilerin temayı en iyi yansıtan görüşlerine aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı-19: Gelişmiş, gelişmekte olan herkes tarafından bilinen yeni kültür. Yeni çıkan müzikler ve el işi ürünleri ilgimi çekiyor. Sanatsal çalışmalar yaparken görüp, dinlediğim çalışmalardan etkilenirim.

Katılımcı-24: Popüler kültür tüm dünyada bir şeyin bir anda popüler olması demektir. Sanatsal anlamda çalışmalar yaparken etkileniyorum çünkü tüm insanların aynı anda yaptığı bir şeyi ben daha güzel yapıp ön plana çıkarmak isterim.

Araştırma kapsamında oluşturulan Pop Müzik teması ile ilgili K7 ve K8 no.lu öğrencilerin temayı en iyi anlatacak görüşlerine aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı-7: Sürü psikolojisinin önde bulunduğu kültür, müzik. Kesinlikle evet.

Katılımcı-8: Tüm topumu ortak bir noktada buluşmasıdır. Müzik evet.

Araştırma kapsamında oluşturulan Manga ve Anime teması ile ilgili K6 no.lu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı-6: Japon ve Kore kültürü, anime ve manga, evet.

Araştırma kapsamında oluşturulan Popüler Kıyafetler teması ile ilgili K21 ve K27 no.lu öğrencilerin temayı en iyi anlatacak görüşlerine aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı-21: Bir şeyin aynı anda trend olmasıdır. Popüler kültürle genelde moda anlamında ilgilenirim. Soyut çalışmalar son zamanlarda trend olmadığı için sanatsal anlamda ilgileniyorum.

Katılımcı-27: Popüler kültürü teknolojik icatların gelişiminin artmasıyla oluşan bir akım olarak tanımlıyorum. Popüler kültür ürünlerinden ilgimi çeken şey kıyafet konusunda daha eski yılların kıyafetlerinin tekrar tercih edilmesidir.

Araştırma kapsamında oluşturulan Popüler Sosyal Medya teması ile ilgili K3 nolu öğrencilerin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı-3: Popüler kültür sosyal medya kültürüdür. Pek hoşlandığım bir şey değil şahsen, 2018-2019 animasyon akımlarından çok etkilenmişim. Sanatsal olarak bakarsak sanırım etkileniyor olabilirim ama anime ve manga kategorisini kötü etkilediğini düşünüyorum.

Araştırma kapsamında oluşturulan Zihinsel Sanatlar teması ile ilgili K11 no.lu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı-11: Popüler kültür gündemde moda olan şeylerdir. Hayal ürünü barındıran düşünsel ve zihinsel sanatlar. Biraz etkileniyorum.

Tablo 6: Sanatsal çalışmalar yaparken popüler kültürden etkileniyor musunuz? sorusuna verilen cevaplardan ulaşılan temalar.

Evet	Hayır
23 kişi K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K10, K11, K12, K13, K17, K18, K19, K20, K21, K22, K23, K24, K25, K26, K28, K29	5 kişi K9, K14, K15, K16, K23

Tablo 6'da katılımcılara yöneltilen bir soru üzerine kuruludur: Sanatsal çalışmalarında popüler kültürün etkisi olup olmadığı. Verilen yanıtların çoğunun olumlu yönde olması, öğrencilerin çoğunluğunun sanatsal ifade ve üretimlerinde popüler kültürden etkilendiğini gösteriyor. Bu durum, popüler kültürün sanatçılar ve yaratıcı bireyler üzerinde geniş ve çeşitlendirici bir etkiye sahip olduğunu ortaya koyuyor

Yarı yapılandırılmış görüşmede 10. Soruya ilişkin bulgular

Araştırma kapsamında öğrencilere onuncu soru olarak "Son olarak, popüler kültür ve görsel sanatlar hakkındaki düşüncelerinizi değiştirebilecek bir şey olsaydı, ne olmasını isterdiniz?" şeklindeki soru öğrencilere yöneltilmiştir. Öğrencilerin verdikleri yanıtlara ilişkin cevaplar aşağıdaki tabloda belirtilmiştir.

Tablo 7: Popüler kültür ve görsel sanatlar hakkındaki düşüncelerinizi değiştirebilecek bir şey olsaydı, ne olmasını isterdiniz sorusuna verilen cevaplardan ulaşılan temalar.

Temalar	Katılımcılar
Önyargıları kırmak	K17, K19, K21
Özgün çalışmalar yapılması	K1, K25, K27
Daha etkileyici çalışmalar yapılması	K2, K5, K20
Yeni bir tarz, yeni bir alan oluşturmak	K6, K22
Manga ve anime ayrı bir ders olmalı	K18
Sanattaki Linçlenme olayının bitirilmesi	K12
Postmodernizm, popüler kültür akımları bitirilmeli	K3, K14, K26
Görsel sanatlar evrenselleştirilmeli ve ufku genişletilmeli	K15

Tablo 7, araştırma katılımcılarına "Popüler kültür ve görsel sanatlar hakkında değiştirmek istediğiniz bir şey olsaydı, ne olurdu?" sorusunu yönelterek, katılımcıların bu alanlarla ilgili görüşlerindeki potansiyel değişim ve beklentileri ortaya koymaktadır. Katılımcıların verdiği cevaplar, bu alanlara yönelik çeşitli perspektifler sunmuştur:

Önyargıların Kırılması: Üç katılımcı, sahip oldukları ön yargıları kırmak istediklerini belirtmiş, bu cevaplar katılımcıların yarı yapılandırılmış görüşmelerde bu önyargıları fark etmiş olabileceğini ve bunları aşma isteğine sahip olduklarını gösteriyor.

Özgünlük ve Yaratıcılık: Diğer üç katılımcı, popüler kültür ve görsel sanatlardaki çalışmalarda daha fazla özgünlük ve yaratıcılık beklediklerini ifade etmiş, bu görüşler mevcut çalışmaların katılımcılar arasında etkileycilik açısından yetersiz bulunduğunu gösteriyor.

Yeni Sanat Dallarının Oluşturulması: İki katılımcı, mevcut alanlarda değil, yeni ve farklı bir tarzda sanat dalı oluşturulması gerektiğini belirtmiş, bu görüş geleneksel sanat formlarının dışında yeni ve yenilikçi sanat anlayışlarına yönelik bir talebi yansıtıyor.

Manga ve Anime Eğitimi: Bir katılımcı, manga ve animenin özel bir ders veya müfredatta yer alması gerektiğini belirtmiş, bu görüş manga ve animenin sanat eğitiminde daha fazla tanınması gerektiğini vurguluyor.

Sanatçılara Toplumsal Saygı: Bir diğer katılımcı, sanatla ilgilenen kişilerin toplumda linçlenme ve dışlanma riskiyle karşı karşıya olduğunu ifade etmiş, bu açıklama sanatla uğraşan bireylerin toplumda daha fazla saygı görmesi gerektiğini yansıtıyor.

Görsel Sanatlar Dersinin Değerlendirilmesi: Son olarak, bir katılımcı görsel sanatlar dersine daha fazla değer verilmesi ve bu dersin evrenselleştirilmesi gerektiğini vurgulamış, bu görüş görsel sanatların eğitim sisteminde daha önemli bir rol oynaması gerektiğini ortaya koyuyor.

Araştırma kapsamında oluşturulan Özgün çalışmalar yapılması teması ile ilgili K27 nolu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı 27: İnsanların benzer öğeleri değil de daha özgün daha bireyi yansıtan çalışmalar yapmalarını, eser vermelerini isterdim. Bir akıma herkesin katılmasını istemezdim.

Araştırma kapsamında oluşturulan Daha etkileyici çalışmalar yapılmalı teması ile ilgili K2 nolu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı 2: Bunlardan daha etkileyici bir şeylerin ortaya çıkması.

Araştırma kapsamında oluşturulan Postmodernizm ve popüler kültür akımları bitirilmeli teması ile ilgili K3 ve K26 no.lu öğrencilerin temayı en iyi anlatacak görüşlerine aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı 3: İnsanlar aynı şeyleri yapmayı bırakıp, bir tuvale muz yapıştırarak buna sanat deyip milyonlarca dolara satmayı bırakırsa belki fikirlerim değişir.

Katılımcı 26: Çok fazla popüler olan şeylerin sanatçı veya sanata dair bir bilgisi olmadığı halde çok fazla önem verilmesini değiştirmek isterdim.

Araştırma kapsamında oluşturulan “Sanattaki Linçlenme Olayının Bitirilmesi” teması ile ilgili K12 no.lu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı 12: İnsanlığın linçlenmesinin durdurulmasını isterdim.

Araştırma kapsamında oluşturulan “Görsel Sanatlar Evrenselleştirilmeli ve Ufku Genişletilmeli” teması ile ilgili K15 nolu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı 15: Görsel sanatlar gibi bir konu Dünyanın her yerinde insanlara çocukluktan aşılmalı ve desteklenmelidir. Popüler Kültür daha aza indirgenmelidir.

Araştırma kapsamında oluşturulan “Manga ve Anime Ayrı Bir Ders Olmalı” teması ile ilgili K18 no.lu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı 18: Manga ve animelerin derslerde daha yoğun olabilmesini sağlardım. Kişisel fikirlerimizi ortaya koyup farklı bir türde ortaya çıkarabilirdik

Araştırma kapsamında oluşturulan “Önyargıları Kırma” teması ile ilgili K19 no.lu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı 19: İnsanların resim, anime gibi konulardaki küçümseme ve nefretlerini ortadan kaldırmak isterdim.

Araştırma kapsamında oluşturulan “Yeni Bir Tarz, Yeni Bir Alan Oluşturmak” teması ile ilgili K6 no.lu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı 6: Yeni bir ilgi alanına sahip olmak.

İkinci Alt Amaca Yönelik Elde Edilen Bulgular

Görüşme formundaki soru 3, soru 5 ve soru 6, öğrencilerin manga ve animeye olan ilgisinin derinliğini ve bu türler hakkındaki düşüncelerini ortaya koymak için tasarlanmıştır. Bu sorular aracılığıyla, öğrencilerin manga ve animeye neden ilgi duydukları, hangi içerikleri izledikleri veya takip ettikleri ve bu türlerin kendileri için ne anlam ifade ettiği sorgulanmıştır.

Yarı yapılandırılmış görüşmede 3. Soruya ilişkin bulgular

Araştırma kapsamında öğrencilere üçüncü soru olarak "Manga ve anime hakkında ne düşünüyorsunuz? Neden bu türler sizi ilgilendiriyor?" şeklindeki soru öğrencilere yöneltilmiştir. Öğrencilerin verdikleri yanıtlara ilişkin temalar aşağıdaki tablolarda belirtilmiştir.

Tablo 8: Manga ve anime hakkında ne düşünüyorsunuz? Sorusuna verilen cevaplardan ulaşılan temalar.

Temalar	Katılımcılar
Dikkat Çekicilik	K1, K3, K7, K10, K29
Farklılık	K2, K4, K5, K9
Renklilik ve Hareketlilik	K6
Mutluluk İçeren Duygular	K8, K11, K12, K13, K23
Eğlence	K17, K21, K25, K27
Hayal Gücü ve Olağanüstülük	K14, K16, K18, K19, K20, K28

Tablo 8, Araştırmada, katılımcılara "Manga ve anime hakkında ne düşünüyorsunuz?" sorusu yöneltilmiş ve verilen cevaplar incelendiğinde, bu sanat türüne yönelik çeşitli görüşlerin ortaya çıktığı gözlemlenmiştir. Beş katılımcı, manga ve animayı dikkat çekici bir kavram olarak değerlendirmiştir. Bu, bu sanat türünün insanların ilgisini çektiğini ve farklılığını vurgulayan bir yaklaşımı yansıtmaktadır. Dört katılımcı, manga ve animayı farklı ve benzeri olmayan bir sanat çalışması olarak görmektedir. Bu, bu sanat türünün diğer sanat formlarından ayrıştığını ve özgün bir kimliğe sahip olduğunu ifade etmektedir. Bir katılımcı, manga ve animayı hareketlilik ve renklilik açısından değerlendirmiştir. Bu yaklaşım, bu sanat türünün canlı ve dinamik özelliklerini vurgulamaktadır. Beş katılımcı, manga ve anime çalışmalarının mutluluk kaynağı olduğunu belirtmiştir. Bu, bu sanatın izleyiciye pozitif duygusal deneyimler sunma kapasitesine atıfta bulunmaktadır. Dört katılımcı, manga ve animayı eğlence amaçlı yapılan bir çalışma olarak görmektedir. Bu, bu türün genellikle izleyiciye eğlence ve keyif verme amacı güttüğünü yansıtmaktadır. En çok cevap verilen görüş, dört katılımcı tarafından paylaşılan ve manga ve animenin hayal gücünün büyük oranda yer aldığı ve aynı zamanda olağanüstü olayların sıkça yer aldığı bir sanat türü olarak değerlendirildiği görüşüdür. Bu, manga ve animenin fantastik ve yaratıcı öğelerle dolu olduğunu vurgulamaktadır. Sonuç olarak, araştırmaya katılanların manga ve anime hakkındaki görüşleri, bu sanat türünün çeşitliliğini ve etkileyciliğini yansıtmaktadır. Manga ve anime, özgün, eğlenceli, duygusal bir deneyim sunan ve genellikle hayal gücü ile olağanüstü unsurları içeren bir sanat türü olarak algılanmıştır.

Araştırma kapsamında oluşturulan Dikkat Çekicilik teması ile ilgili K3 nolu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşlerine aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı-3: Manga/ anime olarak çizim tarzını seviyorum ama Japon kültürü biraz garip ve ilginç geliyor. Şu an popüler kültürün etkisiyle ilginin arttığını düşünüyorum. Çok küçük yaşlarda ilgi duymuştum ve kolay bir çizim yöntemi olduğunu düşünüyorum.

Araştırma kapsamında oluşturulan Farklılık teması ile ilgili K2 nolu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı-2: Bence normal insanlardan çok farklı zaten bu yüzden ilgileniyorum. Farklı olması hoşuma gidiyor.

Araştırma kapsamında oluşturulan Renklilik ve Hareketlilik teması ile ilgili K6 nolu öğrencilerin görüşlerine aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı-6: Renkli ve hareketli ayrıca çizgi dizi karakterleri ile hayatı öğretiyorlar. Hoşuma da gidiyor.

Araştırma kapsamında oluşturulan Mutluluk İçeren Duygular teması ile ilgili K11 nolu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı-11: Mangalar ve animeler çok eğlenceli oluyor. Genelde sihir gibi hayal dünyalarını yansıttıkları için eğlenceli oluyorlar.

Araştırma kapsamında oluşturulan Eğlence İçeren Duygular teması ile ilgili K17 nolu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı-17: Manga ve animeler kısa süreli olduğu için ve çizimlere sahip olduğu için bence ilgi çekici ve eğlenceli, bu türleri izlerken eğlendiğim ve çizimleri izlemek hoşuma gittiği için bu türlerle ilgilenmiyorum.

Araştırma kapsamında oluşturulan Hayal Gücü ve Olağanüstülük İçeren Duygular teması ile ilgili K16 ve K28 nolu öğrencilerinin temayı en iyi aktaracak görüşlerine aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı-16: Droemon, winx club, deat note... Anime izlemeyi çok severim. Mangayı takip edemesem de seviyorum. Olağanüstü görüntüleri etkileyici ve akılda kalıcı oluyor.

Katılımcı-28: Farklı insanların farklı paralel evrenlerdeki çeşitli hayatlarını izlemek ve okumak bence eğlenceli bir aktivite. Bu tür beni ilgilendiriyor çünkü ben de ayrıca çizim yapıyorum.

Yarı yapılandırılmış görüşmede 5. Soruya ilişkin bulgular

Araştırma kapsamında öğrencilere beşinci soru olarak "Manga ve anime dizilerini veya filmlerini izliyor musunuz? Manga ve anime sanatçıları biliyor musunuz?" şeklindeki soru öğrencilere yöneltilmiştir. Öğrencilerin verdikleri yanıtlara ilişkin cevaplar aşağıdaki tablolarda belirtilmiştir.

Tablo 9: Manga ve anime dizi veya filmlerini izliyor musunuz? Sorusuna verilen cevaplardan ulaşılan temalar.

Evet	Hayır	Bazen
14	12	4
K5, K6, K8, K11, K12, K15, K16, K17, K19, K23, K24, K27, K28, K29	K2, K4, K9, K10, K13, K14, K20, K22, K25, K26, K30	K1, K3, K18, K21

Tablo 9'da, "Manga ve anime dizi veya filmlerini izliyor musunuz?" sorusuna gelen yanıtlar, bu türün izleyici çekiciliğini açığa çıkarmaktadır. 14 katılımcının manga ve animeleri düzenli olarak takip ettiğini söylemesi, bu sanat formunun kimi izleyiciler arasında popüler ve ilgi çekici olduğunu belirtiyor. Diğer taraftan, 12 kişinin izlemediğini beyan etmesi izleyici tercihlerinin ne kadar geniş yelpazede olduğunu gösteriyor. Nadiren izlediğini dile getiren 4 kişi ise, bu tür içeriklere karşı belirli zamanlarda ilgi duyulabileceğini işaret ediyor. Bu yanıtlar, manga ve animelere olan ilginin, kişinin kendi zevkleri ve zaman ayırma tercihlerine bağlı olarak değişebildiğini ortaya koyuyor.

Araştırma kapsamında Manga ve anime dizilerini veya filmlerini izliyor musunuz? Sorusuna evet cevabı veren K8, K11, K15, no.lu öğrencilerin temayı en iyi aktaracak görüşlerine aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı 8: Evet daha çok anime izliyorum. Sanatçıları tanıyorum, Saitama, Tanjiro, Bakugou, Midoriye, Kyouka Jirou gibi.

Katılımcı 11: Evet izliyorum. Demon slayer veya jujutsu kaisen. Sanatçı olarak da Osuma Dazai biliyorum.

Katılımcı 15: Mango okumayı ve anime izlemeyi seviyorum. Hyao Miyazaki anime sektörünün ödüllü isimlerindedir. Eserleri ghipli olarak geçer, komşum toloro, Yürüyen Şato gibidir.

Tablo 10: Manga ve anime sanatçıları biliyor musunuz? Sorusuna verilen cevaplardan ulaşılan temalar.

Evet	Hayır
12	13
K3, K4, K5, K6, K8, K11, K12, K15, K21, K23, K27, K28, K29	K1, K2, K9, K10, K13, K14, K16, K18, K20, K22, K25, K26, K30

Tablo10'da katılımcılara "Manga ve anime sanatçıları biliyor musunuz?" sorusu sorulmuş ve katılımcıların bu konudaki farklı bilgi düzeyleri belirlenmiştir. 25 kişiden 12'si bu sanatçıları tanıdıklarını belirtirken, 13 kişi ise tanımadıklarını ifade etmiş. Bu durum, manga ve anime kültürüne olan ilginin sanatçılar hakkında derinlemesine bilgi sahibi olmayı gerektirmediğini göstermektedir. Yani, bu alana olan ilgi kişilerin sanatçıları tanıma düzeylerine göre değişiklik gösterebilmektedir.

Araştırma kapsamında Manga ve anime sanatçıları biliyor musunuz? Sorusuna evet cevabı veren K3 no.lu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı 3: çok izlemiyorum açıkçası ama Mango okumuştum ve anneme izlemiştim 'Kakifly' resmi bir mangada serbest sanatçı olarak cudlil'i seviyorum.

Yarı yapılandırılmış görüşmede 6. Soruya ilişkin bulgular

Araştırma kapsamında öğrencilere altıncı soru olarak "Manga ve anime sanatçılarından takip ettiğiniz sanatçılar var mı?" şeklindeki soru öğrencilere yöneltilmiştir. Öğrencilerin verdikleri yanıtlara ilişkin cevaplar aşağıdaki tabloda belirtilmiştir.

Tablo 11: Manga ve anime sanatçılarından takip ettiğiniz sanatçılar var mı? Sorusuna verilen cevaplardan ulaşılan temalar.

Evet	Hayır
9 K3, K5, K6, K8, K15, K19, K23, K28, K29	21 K1, K2, K4, K7, K9, K10, K11, K12, K13, K14, K16, K17, K18, K20, K21, K22, K24, K25, K26, K27, K30

Tablo 11'de, katılımcılara "Manga ve anime sanatçılarından takip ettiğiniz var mı?" diye sorulmuş ve 30 öğrencinin katılımıyla elde edilen verilere dayanarak, çoğunluğun (%70) bu sanatçıları takip etmediği belirlenmiştir. Diğer yandan, azınlık bir grup (%30) aktif olarak manga ve anime sanatçılarına takip etmektedir ve bu grup içerisinde 8 kişi takip ettikleri sanatçılardan bahsetmiştir. Bu, katılımcıların yalnızca küçük bir kısmının manga ve anime sanatçılarına olan ilgisini aktif bir takiple desteklediğini ve bu sanatçıların genel izleyici kitlesi üzerinde sınırlı bir etkiye sahip olabileceğini göstermektedir. Bu bulgular, bu sanat alanında daha geniş bir farkındalık ve ilgi yaratma ihtiyacını da işaret etmektedir.

Araştırma kapsamında Manga ve anime sanatçılarından takip ettiğiniz sanatçılar var mı? Sorusuna evet cevabı veren K15 no.lu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşlerine yer verilmiştir: Katılımcı 15: Hyao Miyazaki çok severek takip ettiğim bir sanatçıdır ancak şu an hayatta olmayan bir sanatçıdır.

Üçüncü Alt Amaca Yönelik Elde Edilen Bulgular

Soru 4, Soru 7, Soru 8 ve Soru 9, öğrencilerin manga ve animeyle etkileşimlerini ve bu türlerden nasıl yaratıcı ilham aldıklarını inceler. Öğrencilerin bu türlerle bağlantılı sanat dalları, karakterler ve müzik grupları hakkındaki düşünceleri ve bu alanlardan nasıl etkilendikleri sorulmuştur.

Yarı yapılandırılmış görüşmede 4. Soruya ilişkin bulgular

Araştırma kapsamında öğrencilere dördüncü soru olarak "Manga ve anime öğelerinin başka hangi sanat dallarında (müzik, moda, edebiyat vb.) yer aldığını düşünüyorsunuz?" şeklindeki soru öğrencilere yöneltilmiştir.

Tablo 12: Manga ve anime öğelerinin başka hangi sanat dallarında yer aldığını düşünüyorsunuz? Sorusuna verilen cevaplardan ulaşılan temalar.

Manga ve Animenin Yer Aldığı Diğer Sanat Dalları	Katılımcılar
Edebiyat	K1, K15, K17, K18
Resim	K4, K11, K22, K29
Moda	K2, K5, K6, K9, K10, K12, K13, K14, K20, K24, K25, K26, K27, K30
Japon Sokak Modası	K3
Müzik	K3, K7, K8, K16, K19

Tablo 12'deki araştırmaya göre, manga ve animenin yer aldığı diğer sanat dalları konusunda katılımcılar çeşitli yanıtlar vermişlerdir. Dört kişi, bu türlerle ilgili yazılmış kitapların varlığına atıfla 'edebiyat' demişken, başka dört kişi çizim sanatına olan ilgileri nedeniyle 'resim' demiştir. Moda en popüler cevap olarak öne çıkmış; manga ve anime eserlerinin giysi baskılarından kırtasiye ürünlerine kadar geniş bir kullanım alanı bulduğunu göstermiştir. Bir katılımcı, bu sanat eserlerini Japon Sokak modasının bir unsuru olarak görmüş. Diğer yandan, beş kişi 'müzik' cevabını vermiş, Japon müzik gruplarının genç dinleyiciler arasında popüler olduğunu belirtmiştir. Genel olarak, bu sonuçlar manga ve animenin, sadece görsel sanatlarla sınırlı kalmayıp, edebiyat, moda ve müzik gibi birçok sanat dalında etkili olduğunu ve geniş bir kültürel ifade aracı olduğunu ortaya koymaktadır.

Araştırma kapsamında oluşturulan Edebiyat teması ile ilgili K15 no.lu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı-15: Manga ve Animenin müzik ve modaya etki ettiğini düşünüyorum. Manga edebiyatın bir parçasıdır bence.

Araştırma kapsamında oluşturulan Resim teması ile ilgili, K22, no.lu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı 22: Edebiyata girmiş resimde oldukça popüler. Yeni nesil tarafından rağbet görmekte olduğunu düşünüyorum.

Araştırma kapsamında oluşturulan Moda teması ile ilgili K27 no.lu öğrencinin temayı en iyi aktaracak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı 27: günümüzde moda dalında yer aldığımı düşünüyorum, Uzak Doğu'ya karşı ilgisi olan çok fazla genç bireyler var ve bu ilginin modaaya yansadığını düşünüyorum.

Araştırma kapsamında oluşturulan Japon Sokak modası teması ile ilgili K3 no.lu öğrencinin temayı en iyi aktaracak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı-3: müzik olarak jpop zaten çoğunlukla animede de kullanılır. Moda olarak Japon Sokak modası harajuku var

Araştırma kapsamında oluşturulan Müzik teması ile ilgili K16 no.lu öğrencinin temayı en iyi aktaracak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı 16: animelerin çoğunun doğüstü olup akılda kalıcı olmasından dolayı, insanlar animeleri modada ve müzikte kullanarak popüler kültüre ayak uydurmuş olup farklılık yaratıyorlar

Yarı yapılandırılmış görüşmede 7. Soruya ilişkin bulgular

Araştırma kapsamında öğrencilere yedinci soru olarak "Manga ve anime dizilerinde etkilendiğiniz karakterler var mı? Varsa, bu karakterlere benzemek ister miydiniz? Şeklindeki soru öğrencilere yöneltilmiştir. Öğrencilerin verdikleri yanıtlara ilişkin cevaplar aşağıdaki tabloda belirtilmiştir.

Tablo 13: Araştırmada manga ve anime dizilerinde etkilendiğiniz karakterler var mı? Sorusundan ulaşılan temalar.

Var	Yok
18	12
K5, K6, K8, K10, K11, K12, K15, K16 K17, K18, K19, K21, K23, K25, K26, K27, K28, K29	K1, K2, K3, K4, K7, K9, K13, K14, K20, K22, K24, K30

Tablo 13'e göre, katılımcılara yöneltilen "Manga ve anime dizilerinden etkilendiğiniz karakterler var mı?" sorusu karşısında 18 kişi, bazı karakterlerden etkilendiklerini ve bu karakterlerin kim olduklarını açıkça belirtmiştir. Diğer yandan, 12 katılımcı ise herhangi bir karakterden etkilenmediklerini, yani bu karakterleri örnek almadıklarını ifade etmişlerdir. Bu da katılımcıların üçte ikisinin (18/30), manga ve anime dizilerindeki karakterlerden etkilendiğini; kalan üçte birinin (12/30) ise etkilenmediğini gösteriyor. Araştırma sonuçları, manga ve anime karakterlerinin izleyiciler üzerindeki etkisini ve bu karakterlerin rol model olarak alınma durumunu belgeleyen önemli bir veri tabanı oluşturmaktadır. Bu, manga ve anime dizilerinin izleyiciler üzerindeki etkisini daha ayrıntılı bir şekilde incelememize ve anlamamıza imkan tanır.

Araştırma kapsamında manga ve anime dizilerinde etkilendiğiniz karakterler var mı? Varsa, bu karakterlere benzemek ister miydiniz? Sorusuna evet cevabı veren K6, K8 ve K26 no.lu öğrencilerin temayı en iyi anlatacak görüşlerine yer verilmiştir

Katılımcı 6: Evet var. Naruto, Mori, Midoriya, Sadako vs. Evet isterdim.

Katılımcı 8: MY Hero Academia'dan Kyouka Jira gibi olmak isterdim.

Katılımcı- 26: Kakegurui adlı animmeyi izlediğimde Yumeko adlı karakteri çok beğenmişim, onun gibi aşırı kıvrak bir zekâya sahip olmak isterdim.

Yarı yapılandırılmış görüşmede 8. Soruya ilişkin bulgular

Araştırma kapsamında öğrencilere sekizinci soru olarak "Manga ve animeye yönelik müzik grupları dinliyorsanız, hangi gruplar bunlar?" Şeklindeki soru öğrencilere yöneltilmiştir. Öğrencilerin verdikleri yanıtlara ilişkin cevaplar aşağıdaki tabloda belirtilmiştir.

Tablo 14: Manga ve animeye yönelik müzik grupları dinliyor musunuz? Sorusundan ulaşılan temalar.

Evet	Hayır
10 kişi	20 kişi
K3, K8, K13, K15, K19, K26, K27, K28, K29, K30	K1, K2, K4, K5, K6, K7, K9, K10, K11, K12, K14, K16, K17, K18, K20, K21, K22, K23, K24, K25

Tablo 14, katılımcıların manga ve anime temalı müzik gruplarını dinleyip dinlemediklerini sorgulamaktadır. Toplam 30 katılımcıdan 18'i (%60) manga ve animeye yönelik müzik gruplarını dinlemediklerini belirtirken, 9 kişi (%30) bu tarz müziklere ilgi duyduğunu ve dinlediğini ifade etmiştir. Böylelikle, araştırmaya katılanların büyük bir kısmının manga ve animeyle ilişkili müziklere ilgi göstermediği ortaya çıkmaktadır. Bu veriler, manga ve anime severlerin genel müzik tercihlerinin bu türle sınırlı olmadığını ve her bir bireyin kendi müzik zevklerinin farklı olabileceğini göstermektedir.

Araştırma kapsamında Manga ve animeye yönelik müzik gruplarını dinliyor musunuz? Dinliyorsanız, hangi gruplar bunlar? Sorusuna evet cevabı veren K26 ve K28 nolu öğrencilerin temayı en iyi anlatacak görüşlerine aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı 26: Jun Togowa adlı bir sanatçının birkaç şarkısının dinliyorum ve şarkıları izlediğim birkaç animenin şarkısı olarak geçiyor, biliniyor.

Katılımcı 28: Dinliyordum Ama şu an hatırlamıyorum grup isimlerini. Birkaç isim örnek olarak Bts-Stray Kids- Exo-Txt gruplarını dinliyorum. BTS şarkıları mesela; Butter, Mıc Drop, No More Dream vs.

Yarı yapılandırılmış görüşmede 9. Soruya ilişkin bulgular

Araştırma kapsamında öğrencilere dokuzuncu soru olarak, "Manga ve anime karakterlerine veya hikâyelerine dayalı çalışmalar yaptınız mı? Yaptıysanız, neden böyle çalışmalar yaptınız ve hangi unsurlar sizi etkiledi?" Şeklindeki soru öğrencilere yöneltilmiştir. Öğrencilerin verdikleri yanıtlara ilişkin cevaplar aşağıdaki tabloda belirtilmiştir.

Tablo 15: Manga ve anime karakterlerine veya hikâyelerine dayalı çalışmalar yaptınız mı? Sorusundan ulaşılan cevaplar.

Daha Önce Çizdim	Daha Önce Çizmedim
16 kişi K1, K3, K5, K6, K7, K8, K11, K12, K13, K15, K16, K19, K20, K23, K29, K30	14 kişi K2, K4, K9, K10, K14, K17, K18, K21, K22, K24, K25, K26, K27, K28

Tablo 15'te, katılımcılara yöneltilen "Manga ve anime karakterlerine veya hikâyelerine dayalı çizim yaptınız mı?" sorusuna verilen cevaplar ışığında, iki farklı grup tespit edilmiştir: Manga ve anime tarzında çizim yapmış olanlar ve hiç yapmamış olanlar. Yapılan analizler, manga ve animeye ilgi duyan katılımcıların yarısının bu türde çizim tecrübesine sahip olmadığını ortaya koymuştur. Bu, manga ve anime sanatına olan ilginin, kişilerin bu konudaki pratik deneyimleriyle doğru orantılı olmadığını göstermektedir. Bu durum, ilgili kişilerin sanatsal deneyimlerinin geniş bir spektrumda olduğunu ve herkesin aynı seviyede beceriye sahip olmadığını belirtir. Bu tespitler, gelecekteki araştırmalar ve eğitim programları için değerli bir zemin hazırlar; manga ve anime sanatını öğrenmeye ve bu alandaki becerilerini geliştirmeye istekli olanlara uygun desteklerin sağlanabileceğine işaret eder.

Tablo 16: Araştırmada neden böyle çalışmalar yaptınız ve hangi unsurlar sizi etkiledi? Sorusunun cevabından ulaşılan temalar.

Temalar	Katılımcılar
Etkileycilik	K6, K19
Mutluluk	K8, K15, K23
Merak ve ilgi duymak	K11
Özgünlük	K1, K3
Deneme	K5
Zevk ve eğlence	K11, K12, K20

Tablo 16'da Araştırmada "Neden manga ve animeye yönelik çalışmalar yaptığınızı ve hangi unsurların sizi etkilediğini" sorusu sorulmuş ve katılımcıların verdiği cevaplar, farklı motivasyonları ve etkileyen unsurları ortaya koymuştur. İki katılımcı, manga ve animenin kendilerine sunmuş olduğu etkileyici öyküler ve derinlikten etkilenerek bu sanat dallarına ilgi duyduklarını belirtmişlerdir. Bu unsurlar, onların sanatsal ilgilerini ve yaratıcı süreçlerini bu yönde yönlendirmiştir. Üç katılımcı ise, manga ve anime ile uğraşmanın kendilerine mutluluk ve tatmin hissi verdiğini, bu duygusal doyumu sanatsal ifadelerine yansıttıklarını ifade etmişlerdir. Bir başka katılımcı, merak duygusunun kendisini manga ve animeyle ilgilenmeye ittiğini, bu sanat formunu keşfetme arzusuyla hareket ettiğini söylemiştir. İki katılımcı, manga ve animeyi diğer sanat dallarından ayrılan özgünlüğü ve benzersizliği nedeniyle seçmiş, bu alanda çalışmalar yapmaya yönlendirilmişlerdir. Bir diğer katılımcı ise, bu sanat formuyla sadece kısa süreliğine deneme yaparak, bir deneyim aracılığıyla anlam arayışında olduğunu belirtmiştir. Son olarak, üç katılımcı, manga ve animeyle ilgilenmenin zevkli ve eğlenceli bir süreç olduğunu, bu sanat formunun kendilerine eğlence kaynağı olarak hizmet ettiğini vurgulamışlardır. Bu çeşitli motivasyonlar, manga ve animeye yönelik ilgiyi etkileyen önemli faktörleri ortaya koyarak, sanatla ilgilenen bireylerin bu alana nasıl yaklaştıklarını ve nelerden etkilendiklerini anlamamıza yardımcı olmuştur.

Araştırma kapsamında oluşturulan Özgünlük teması ile ilgili K3 no.lu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı 3: kendi karakterlerimi oluşturmuştum dinlediğim müziklerden etkileniyorum galiba.

Araştırma kapsamında oluşturulan Deneme teması ile ilgili K5 no.lu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı 5: Yaptım, denemek için çizdim.

Araştırma kapsamında oluşturulan Zevk ve eğlence teması ile ilgili K11 no.lu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı 11: Yaptım, çizimleri çok renkli oluyor bu yüzden çizmek hoşuma gidiyor ve yüz hatları çok güzel.

Araştırma kapsamında oluşturulan Etkileycilik teması ile ilgili K6 nolu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı 6: Evet yaptım çünkü hoş ve etkiliydi, animedeki renkler karakterlerin renkleri ve karakterlerin karakter yapıları etkiledi.

Araştırma kapsamında oluşturulan Mutluluk teması ile ilgili K15 nolu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı 15: Odama asmak için ve bazen de sırf mutlu olmak için küçük anime karakterleri çizmiştim.

Araştırma kapsamında oluşturulan Merak ve ilgi duymak teması ile ilgili K11 nolu öğrencinin temayı en iyi anlatacak görüşüne aşağıda yer verilmiştir:

Katılımcı 11: Yaptım, çizimleri çok renkli oluyor bu yüzden çizmek hoşuma gidiyor ve yüz hatları çok güzel.

Sonuçlar ve Öneriler

Bu bölüm, araştırmanın temel amacı ve alt amaçları doğrultusunda elde edilen bulguların yorumlaması ve çıkarılan sonuçlara ulaşılmıştır. İşte bu araştırmanın temel amacı ve alt amaçlarına dayalı olarak elde edilen sonuçların yorumlaması:

Temel Amaca Yönelik Sonuçlar

Araştırmanın temel amacı, öğrencilerin popüler kültürel fenomenlerden nasıl etkilendikleri ve bu etkileşimin düşünceleri ve sanatsal ifadeleri üzerindeki yansımalarını anlamak olmuştur. Elde edilen sonuçlar şu şekilde özetlenebilir:

Popüler Kültüre Etki: Öğrenciler, özellikle anime ve manga gibi popüler kültürel fenomenlerden önemli ölçüde etkilenmekte olduklarını belirtmişlerdir. Bu etki duygusal, düşünsel ve kültürel açıdan çeşitlilik göstermektedir. Popüler kültür, öğrencilerin düşünce dünyasını genişletmekte ve zenginleştirmektedir.

Sanatsal İfade: Anime ve manga gibi fenomenlere olan ilgi, öğrencilerin sanatsal ifade biçimlerini etkilemektedir. Bu fenomenler, öğrencilerin kendilerini ifade etmeleri ve yaratıcı süreçlere katılmaları için bir kaynak olarak görülmektedir. Öğrenciler, fan sanatı üretme, kendi karakterlerini oluşturma ve hikayeler yazma gibi çeşitli yaratıcı yöntemlerle bu etkileşimi sanata dönüştürmektedirler.

Kimlik ve Değerler: Popüler kültürel fenomenler, özellikle anime ve manga karakterleri, öğrencilerin kimlik ve değerlerini şekillendirmede önemli bir rol oynamaktadır. Öğrenciler, bu karakterlerle özdeşleşerek kişisel gelişimlerine katkı sağlamakta ve kendi değerlerini ve dünya görüşlerini oluşturmada bu etkilerden yararlanmaktadır.

Birinci Alt Amaca Yönelik Sonuçlar

Birinci alt amaçta öğrencilerin popüler kültüre yönelik görüşleri: Öğrencilerin popüler kültüre dair genel görüşlerini ve bu kültürel fenomenlerin onlar üzerindeki etkisini belirlemek. Bu bağlamda elde edilen sonuçlar şu şekildedir;

Öğrencilerin popüler kültür tanımları geniş bir yelpazede yer almakta. Bazıları bunu çağdaş kültürün bir yansıması ve modernizasyonun bir ifadesi olarak kabul ederken, diğerleri ise yaratıcılığı öldüren ve taklitçilikten oluşan bir kültürel olgu olarak görüyor.

Popüler kültür, gündemde olan kavramlar ve nesnelere ilgili değişkenlik gösteriyor. Öğrenciler, popüler kültürün toplumda bir aynılığa ve benzerlik yarattığını, bu durumun ise özgünlük eksikliği olarak algılandığını ifade ediyorlar.

İkinci Alt Amaca Yönelik Sonuçlar

İkinci alt amaçta manga ve animeye ilişkin ilgi düzeyleri: Öğrencilerin manga ve animeye olan ilgilerini, bu türler hakkındaki düşüncelerini ve tercihlerini detaylandırmak. Bu bağlamda elde edilen sonuçlar şu şekildedir;

Öğrenciler, manga ve animeye yoğun bir ilgi duyuyorlar. Bu ilgi, Japon kültürüne olan meraklarından kaynaklanıyor. Manga ve anime, özellikle karakterlerin vücut yapılarının standartlardan sapması ve çeşitlilik göstermesiyle dikkat çekiyor. Renkli ve hareketli yapısı, çocukların dünyasında yer bulmasını kolaylaştırıyor. Manga ve anime, hayal gücüne hitap eden, fantastik ve yaratıcı öğelerle dolu bir sanat türü olarak algılanıyor.

Üçüncü Alt Amaca Yönelik Sonuçlar

Üçüncü alt amaçta, etkileşim ve yaratıcılık süreçleri: Öğrencilerin manga ve anime hakkında neden çalışmalar yaptıklarını, bu alanlardan nasıl etkilendiklerini ve onları etkileyen özel unsurların nelerin olduğunu ortaya koymak. Bu bağlamda elde edilen sonuçlar şu şekildedir;

Öğrenciler, manga ve anime çalışmalarını genellikle özgünlükleri ve farklılıkları nedeniyle yapmaktalar. Manga ve anime, özellikle gençler arasında popüler. Çizimlerdeki karakterlerin gerçek insanlardan farklı olması, izleyicilere farklı bir deneyim sunuyor. Bu sanat türleri, gençlerin ilgisini çeken çeşitli temaları işliyor. Karakterlerin saç stilleri ve giyim tarzları, her bir karakterin benzersizliğini vurguluyor. Bu sonuçlar, lise öğrencilerinin popüler kültür ve manga ile animeye yönelik çeşitli görüşlerini ve bu alanlardaki etkileşimlerini derinlemesine gösteriyor. Popüler kültür, gençlerin dünya görüşlerini ve sanatsal ifadelerini önemli ölçüde etkiliyor. Manga ve anime ise özellikle genç nesiller arasında oldukça popüler bir sanat formu olarak dikkat çekiyor. Bu alanlardaki çalışmalar, gençlerin yaratıcılıklarını ve hayal güçlerini teşvik ediyor.

Araştırmanın genel sonucu olarak, popüler kültür fenomenlerinin, özellikle anime ve manga gibi alanların, öğrenciler üzerinde önemli etkileri olduğunu belirtebiliriz. Bu etkiler, öğrencilerin duygusal, düşünsel ve kültürel algılarını genişletmekte ve onların sanatsal ifade biçimlerini zenginleştirmekte önemli rol oynamaktadır. Manga ve anime, öğrencilerin kimlik ve değer yargılarını şekillendirmede etkili olup, yaratıcılık ve hayal gücünü teşvik eden birer kaynak olarak öne çıkmaktadır. Bu bulgular ışığında, eğitim ve sanat alanlarında, gençlerin bu tür popüler kültür unsurlarıyla etkileşimlerini destekleyici ve onların yaratıcı ifadelerini geliştirici yöntemlerin daha fazla benimsenmesi önerilebilir. Bu etkileşim, gençlerin düşünce dünyalarının genişlemesine ve kişisel gelişimlerine katkıda bulunacak şekilde teşvik edilmelidir.

Etik Kurul İzni

Bu çalışmanın etik kurallara uygunluğuna dair etik kurul izni, 20.04.2023 tarihli ve E-77082166-302.08.01-639372 sayılı kararı ile Gazi Üniversitesi Rektörlüğü Etik Komisyonu'ndan alınmıştır.

Kaynaklar

- Aktaş, C. (2001). *Pop art: kaldırımdaki dondurma*. İstanbul: Yapı Kredi.
- Andy Warhol, Marilyn Monroe. (1964). Erişim 6 Ekim 2023. <https://mkt.artcloud.com/art/marilyn-monroe-painting-by-andy-warhol>.
- Batmaz, V. (2006). *Medya popüler kültürü gizler*. İstanbul: Karakutu.
- Brenner, E. R. (2007). *Understanding Anime ve Manga*. London: Libraries Unlimited.
- Btooom Filminden bir kare. (2012). Erişim 6 Ekim 2023. <https://www.animeler.net/galeri/yetiskinler-icin-tam-10-manga>.
- Bleach filminden bir kare. (2004). Erişim 6 Ekim 2023. <https://www.hisglobal.com.tr/blog/manga-nedir>.
- Cemal, A. (2000). *Sanat üzerine denemeler*. İstanbul: Can.
- Clark, Timothy. (1992). *Ukiyo-e Paintings in the British Museum*. Washington: Smithsonian Institution Press
- Çağan, K. (2003). *Popüler kültür ve sanat*. Ankara: Altinküre.
- Drazen, P. (2003). *Anime explosion*. California: Stone Bridge.
- Erol, İ. L. (1999). *Türkiye'de popüler sanat ve kitsch* Hacettepe Üniversitesi]. Ankara.
- Erol, A., (2009). *Popüler Müziği Anlamak-Kültürel Kimlik Bağlamında Popüler Müzikte Anlam, Bağlam* Yayıncılık, İstanbul.
- Gans, H. J. (2007). *Popüler kültür ve yüksek kültür*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Giderer, H. (2003). *Resmin Sonu*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Gosling, Betty. (2004). *Origins of Thai Art*. Tayland: River Books
- Koyama-Richard, Brigitte. (2007). *One Thousand Years of Manga*. London: Thames & Hudson Ltd
- Napier, Susan J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. America: Data napier.
- Napier, S. J. (2008). *Anime: from akira to princess mononoke*. İstanbul: Es.
- Portal, Jane. (2000). *Korea: Art and Archaeology*. America: Thames & Hudson Ltd

- Richmond, S. (2009). *The rough guide to anime*. U.K.: Rough Guide.
- Schodt, F. (1986). *Manga manga*. Japan: First Paperback Edition.
- Sullivan, Michael. (1984). *The Arts of China*. China: Univ of California Press
- Stake, R. E. (1995). *The Art of Case Study Research*. Sage Publications.
- Stanley-Baker, Joan. (1984). *Japanese Art*. London: Thames ve Hudson Ltd
- Tansuđ, S. (1992). *Türk resminde yeni dönem*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Taş Alicenap, Ç. (2012). *Japon çizgi film (anime) sanatı, hayao miyazaki çözümlemesi ve Türkiye örneđi* Anadolu Üniversitesi J. Eskişehir.
- Taş Alicenap, Ç. (2014). Yerelden evrensele Japon anime ve manga sanatı *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 31(7), 34-38.
- Wu, Hung. (1995). *Monumentality in Early Chinese Art and Architecture*. America: Stanford University Press
- Yılmaz, M. (2006). *Modernizmden postmodernizme sanat*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Yin, R. K. (2014). *Case Study Research: Design and Methods*. Amerika: Sage Publications.

Extended Abstract

Introduction

This research examines the extent to which high school students are influenced by popular culture, focusing on art forms like manga and anime. It considers the conscious and unconscious impacts of this influence on their perspectives and the areas most affected. The main goal is to integrate cultural elements such as anime and manga into high school curricula and understand their influence on students' artistic expressions.

Sub-Goals,

1. To identify and understand students' views on popular culture.
2. To gauge the level of interest in manga and anime.
3. To explore the interaction with and creativity induced by these art forms.

Research Method

Adopting a qualitative research model, the study employed semi-structured interviews with 30 ninth and tenth graders from M.SY Social Sciences High School. The data collection process involved analyzing students' written responses on manga and anime, while data analysis was conducted through descriptive methods, categorizing the data into thematic areas to understand the diverse perceptions and interests.

Conclusion

The conclusion of the study posits that popular culture, exemplified by manga and anime, exerts both a conscious and unconscious influence on high school students. It has become a significant aspect of their cultural identity and expression, affecting their perspectives on creativity and modernity. The research underscores the importance of integrating such cultural elements into educational curricula to foster a more profound engagement with art and popular culture among youth.

Results for Sub-Purposes:

1. Popular culture is seen by students as both a modern expression and a creativity-killer.
2. Students show a significant interest in manga and anime, drawn by the appeal of Japanese culture and the unique, imaginative elements of these mediums.
3. The originality and distinctiveness of manga and anime are key attractions for students, highlighting their impact on young people's views on creativity