

## İZLEYİCİ ALGISI VE GÖSTERGEBİLİMSEL KODLAR BAĞLAMINDA KÖTÜLÜK TEMSİLİ: AMERİKAN VE JAPON ANİMASYONLARINDA KÜLTÜREL VE ANLAMSAAL AYRIŞMALAR

*THE REPRESENTATION OF EVIL IN THE CONTEXT OF AUDIENCE PERCEPTION  
AND SEMIOTIC CODES: CULTURAL AND SEMANTIC DIVERGENCES IN AMERICAN  
AND JAPANESE ANIMATION*

Rabia AKKIN<sup>1</sup>  
And ALGÜL<sup>2</sup>



ORCID: R.A. 0009-0008-6735-9225  
A.A. 0000-0001-5516-5249

Corresponding author/Sorumlu yazar:

<sup>1</sup> Rabia Akkin

Üsküdar University, Türkiye

E-mail/E-posta: raakkin88@gmail.com

<sup>2</sup> And Algül

Üsküdar University, Türkiye

E-mail/E-posta: and.algul@uskudar.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 23.03.2026

Similarity Ratio/ Benzerlik Oranı: %4

Revision Requested/Revizyon talebi:

27.03.2026

Last revision received/Son revizyon teslimi:

31.03.2026

Accepted/Kabul tarihi: 05.04.2026

Ethics Committee Permission/ Etik Kurul İzni:

T.C. Üsküdar Üniversitesi Girişimsel Olmayan  
(Klinik dışı) Araştırmalar Etik Kurul Başkanlığı  
/61351342/020-1624 / 28/11/2025

Citation/Atf: Akkin, A. & Algül, A. (2026).

İzleyici Algısı ve Göstergebilimsel Kodlar Bağlamında Kötülük Temsili: Amerikan ve Japon Animasyonlarında Kültürel ve Anlamsal Ayrışmalar. Journal of Communication Science Researches, 6 (2), 243-255.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.19438263>

### Öz

Animasyon, izleyiciyle hızlı bağ kurabilen yapısı sebebiyle, anlatı ve karakterler üzerinden çeşitli anlamları taşıyan güçlü bir görsel iletişim alanı sunar. Animasyon, hareket illüzyonu üreten teknik bir üretim alanı olmasının yanı sıra; kültürel kodların, ideolojik kabullerin ve kolektif korkuların görsel dile çevrildiği katmanlı bir temsil evrenidir. Anime ise animasyonun Japonya merkezli tarihsel gelişimi içinde biçimlenmiş, kendine özgü üretim pratikleri ve görsel-anlamsal dili bulunan ayrı bir gelenek olarak konumlanmaktadır. Bu çalışmada, Amerikan animasyonu (Disney/Pixar) ile Japon animelerinde kötülük temsillerinin görsel ve anlamsal inşası Roland Barthes'ın göstergebilimsel modeliyle incelenmiş; bulgular izleyici algısını ölçen anket verileriyle desteklenmiştir. Amaçsal örnekleme seçilen kötü karakterler; form, renk ve kostüm gibi görsel göstergeler üzerinden çözümlenmiştir. Bulgulara göre izleyiciler; koyu renk paleti, keskin hatlar ve asimetriyi kötülüğün "hızlı işaretleyicileri" olarak algılamaktadır. Amerikan animasyonlarında kötülük bireysel ve psikolojik gerekçelere dayanırken, Japon animelerinde daha çok semboller ve dolaylı anlatım üzerinden kurulmaktadır. Ayrıca, modern yapımlardaki kötü karakterlerin klasik döneme kıyasla daha "gri" ve katmanlı bir yapıya evrildiği saptanmıştır. Çalışma, kötülüğün kültürel temsil farklarını göstergebilim ve izleyici algısı ekseninde tartışarak literatüre katkı sunmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Animasyon, Anime, Kötülük Temsili, Karakter Tasarımı, Göstergebilim, Roland Barthes, İzleyici Algısı.

### Abstract

Animation, with its ability to quickly connect with the audience, presents a powerful visual communication medium that conveys various meanings through narratives and characters. Animation is not merely a technical production field that creates the illusion of movement; it is a layered universe of representation where cultural codes, ideological assumptions, and collective fears are translated into visual language. Anime, on the other hand, is positioned as a distinct tradition shaped within the Japan-centric historical development of animation, possessing its own unique production practices and visual-narrative language. In this study, the visual and narrative construction of evil representations in American animation (Disney/Pixar) and Japanese anime is examined using Roland Barthes' semiotic model; the findings are supported by survey data measuring audience perception. Villainous characters, selected through purposive sampling, are analyzed through visual signs such as form, color, and costume. According to the findings, audiences perceive dark color palettes, sharp lines, and asymmetry as "quick markers" of evil. While evil in American animations is based on individual and psychological motivations, it is constructed more through symbols and indirect narration in Japanese anime. Furthermore, it has been determined that villainous characters in modern productions have evolved into a more "gray" and layered structure compared to the classical era. The study contributes to the literature by discussing the cultural representational differences of evil within the axis of semiotics and audience perception.

**Keywords:** Animation, Anime, Representation of Evil, Character Design, Semiotics, Roland Roland Barthes, Audience Perception.

## GİRİŞ

Animasyonun tarihsel gelişimi, hareketli görüntünün “illüzyon” düzeyinde kalmayıp fotoğrafik olarak kaydedilmesi ve çoğaltılabilmesiyle birlikte hız kazanmıştır. Animasyonun bir film türü olarak tanınması, sinematografin icadı ve fotoğrafik çekim tekniğinin çizimlere uygulanmasıyla mümkün olmuş; tek kare çekim (single-frame/stop-motion) mantığıyla yapılan erken dönem denemeler, canlandırma pratiğinin temelini oluşturmuştur (Şenler, 2005).

Televizyonun II. Dünya Savaşı sonrasında hızla yaygınlaşması, animasyon üretiminde sinema odaklı modellerden televizyon yayıncılığının gerektirdiği süreklilik ve hız odaklı modellere geçişini hızlandırmış; böylece endüstride belirgin bir dönüşüm yaşanmıştır. Üretim temposu ve bütçe koşulları yeni üretim stratejileri oluşmasını sağlamıştır (Lamarre, 2009). Amerika’da hızlı tüketim talebine yanıt verebilmek için maliyet odaklı “sınırlı animasyon” anlayışı yaygınlaşırken, bu teknik yaklaşım Japonya’da ekonomik bir çözüm olmanın yanı sıra; kadraj düzeni, ritim, atmosfer ve karakterin duygusal ifadesini öne çıkaran görsel-anlatısal bir dile evrilerek anime geleneğinin biçimlenmesinde temel bir rol oynamıştır. Bu bağlamda anime, etimolojik olarak “animation” kelimesinin kısaltması olmakla birlikte, Japonya’da üretilen animasyon yapımlarını tanımlayan coğrafi bir terim olmanın ötesine geçerek; belirli üretim pratikleri, görsel tercihleri ve anlatısal eğilimleriyle ayrı bir medya geleneği olarak tartışılır hâle gelmiştir (Akşit, 2017). Manga ve animenin bir anlatı biçimi olarak gelişimini inceleyen Robin E. Brenner, *Understanding Manga and Anime* (2007) adlı çalışmasına göre anime, bir “tür”den ziyade farklı yaş gruplarına ve geniş bir tematik yelpazeye hitap edebilen bağımsız bir medya/sanat formu olarak değerlendirilmelidir.

Anime’nin üretim mantığı, sınırlı animasyonun yalnızca “daha az hareket” anlamına gelmediğini; hareketin sınırlandığı yerde sinematik kadraj, kompozisyon, ritim ve ses tasarımıyla anlamın yoğunlaştırılabildiğini göstermiştir. Bu yaklaşımda anlatım, sürekli akışkan hareket yerine belirli anların vurgulanmasına, atmosferin kurulmasına ve karakterin duygulanımının yakın planlar/mimikler aracılığıyla taşınmasına dayanır (Lamarre, 2009). Böylece anime estetiği, üretim koşullarının zorunlu kıldığı teknik tercihler ile anlatısal yoğunluk arasında kurulan bu denge üzerinden ayırt edici bir görsel dile dönüşmüştür. Bu dönüşümde Osamu Tezuka’nın televizyon için seri üretim koşullarına uyarladığı anlatım pratikleri ve karakter tasarım anlayışının belirleyici olduğu; ayrıca manga geleneğinin kadrajlama, ritim ve görsel anlatım örgüsünün animeye güçlü biçimde taşındığı çeşitli çalışmalarda tartışılmaktadır.

Bu çerçeve, animasyon ve anime anlatılarında karakter inşasının dramatik işlevlerin yanı sıra görsel kodlar aracılığıyla kültürel anlam üretimine de dâhil olduğunu gösterir. Özellikle “kötülük” temsilleri, anlatının çatışma örgüsünü kurmanın ötesinde, izleyicinin normatif değer yargılarını ve tehdit algısını biçimlendiren temel bir gösterge alanı olarak öne çıkar. Kötü karakterler; renk paleti, biçim dili, silüet, kostüm/aksesuar ve mekânla kurulan ilişki gibi tasarımsal göstergeler üzerinden “tehditkârlık”, “otorite”, “tekinsizlik” ya da “yabancılık” gibi çağrışımları hızla harekete geçirir. Bu nedenle kötülüğün nasıl kurulduğu sorusu, karakterin eylemleriyle birlikte onun hangi görsel-anlatısal kodlarla tanınır kılındığını da incelemeyi gerektirir.

Görsel anlatılarda kötülük, olay örgüsünü ilerleten bir karşıtlık olmanın ötesine geçerek karakter tasarımına yerleşen göstergeler aracılığıyla kurulan bir anlam alanına dönüşür. Bu çalışmada kötülük temsillerinin çözümlenmesinde göstergibilim yaklaşımı temel alınmaktadır. Roland Barthes, göstergelerin ilk ve doğrudan anlamlarının (düzanlam) ötesine geçerek, kültürel ve ideolojik bağlamlar içinde kazandıkları ikincil anlamlarla (yananlam) birlikte değerlendirilmesini sağlayan bir çerçeve geliştirir (Barthes, 1979). Barthes’a göre yananlam düzeyinde kurulan ikinci anlamlandırma dizgesi çoğu zaman “mit” olarak işlev görür; mit, tarihsel ve ideolojik olarak üretilmiş anlamların doğal ve evrenselmiş gibi sunulma biçimidir (Bircan, 2015). Bu perspektif, animasyon ve anime karakter tasarımında “görünen” biçimsel tercihlerin (renk, form, silüet, kostüm) nasıl kültürel çağrışımlar ve ideolojik doğallaştırmalar ürettiğini incelemek açısından işlevseldir.

Amerikan animasyonu (Disney/Pixar) ile Japon anime geleneğinde kötülük temsillerinin görsel ve anlatısal kuruluşu karşılaştırmalı olarak tartışılmaktadır. Çalışma, kötü karakterlerin görsel

göstergelerini Barthes'ın düz-anlam/yan-anlam/mit düzeyleri üzerinden çözümleyerek, iki gelenekte kötülüğün hangi kodlarla “tanınır” hâle geldiğini ve hangi anlatı stratejileriyle temellendirildiğini ortaya koymayı hedeflemektedir. Elde edilen göstergibilimsel bulgular, izleyici algısına ilişkin nicel verilerle birlikte ele alınarak yorumlanmaktadır.

## GELİŞME

Görsel anlatının dili, içinde üretildiği kültürel ortamlarla birlikte değişir; bu durum animasyon ve anime örneklerinde özellikle belirgindir. Animasyon ve anime, aynı “canlandırma” tekniğiyle ilişkilendirilse de, farklı tarihsel, endüstriyel ve kültürel koşullar içinde gelişmiş iki ayrı gelenek olarak değerlendirilmektedir. ABD’de animasyon, erken dönemden itibaren stüdyo sistemi ve kitlesel eğlence endüstrisiyle birlikte büyümüş; karakter yaratımı, hikâye ekonomisi ve marka sürekliliği üzerinden kurumsallaşan bir üretim modeline dayanmıştır (Lamarre, 2009). Japonya’da ise anime ve manga, modern üretim pratiklerinin yanında, emaki, ukiyo-e ve sumi-e gibi geleneksel görsel anlatı biçimlerinden beslenen güçlü bir çizgi ve kompozisyon mirası içinde gelişmiştir; çizgi ve kadraj, yalnız estetik bir tercih değil, anlatının taşıyıcısı olarak işlev görmüştür (Öztek, 2008).

Savaş sonrası dönem, iki gelenekte de farklı etkiler üretmiştir. ABD’de II. Dünya Savaşı sürecinde animasyon moral yükseltme amaçlarıyla etkin biçimde kullanılmış; savaşın ardından ise aile odaklı kitlesel eğlence, iyimser ton ve “net ahlaki karşıtlıklar” üzerine kurulu anlatılar geniş izleyiciye ulaşan ana akımı güçlendirmiştir. Japonya’da ise savaşın bitişi ve atom bombalarının yarattığı travma, kültürel üretimde derin bir kırılma yaratmış; kayıp, yıkım ve felaket sonrası ruh hâli temalarının daha görünür hâle gelmesine zemin hazırlamıştır. Buna ek olarak yenilgiyi izleyen dönemde, savaş temalı üretimlerin bazı görüşleri yeniden canlandırmasını engellemek amacıyla “savaş, samuray, ordu ve dövüş sporları” gibi temaları içeren yayınların bir süre yasaklandığı; tarihsel konu içeren manga yayınlarının yaklaşık yedi yıl boyunca durdurulduğu belirtilmektedir (Sarban, 2011). 1952’de sansür döneminin sona ermesiyle yayın özgürlüğünün geri gelmesi, anime ve manga alanında endüstrileşmeyi hızlandırmıştır.

Televizyonun yaygınlaşması, her iki gelenekte üretim temposunu ve estetik tercihleri belirleyen önemli bir eşik olmuştur. ABD’de televizyon yayıncılığı, seri üretim baskısı ve maliyet kısıtları nedeniyle daha ekonomik animasyon pratiklerini teşvik etmiş; anlatı ritmi ve karakter hareketleri daha “hızlı tüketim” mantığına uyarlanmıştır. Japonya’da ise Osamu Tezuka’nın televizyon için geliştirdiği üretim anlayışı, “anime” kimliğini belirginleştiren temel eşiklerden biri olarak öne çıkmıştır (Taş Alicenap, 2014). Tezuka’nın benimsediği sınırlı animasyon, basitçe “daha az hareket” anlamına gelmemekte; daha az çizimle etkili anlatım kurmayı hedeflemektedir. Bu yaklaşımda hareketin tüm bedene yayılması yerine yüz ifadesi, göz ya da ağız gibi sınırlı bölgeler üzerinden duygu aktarımı sağlanmakta; tekrar eden çizimler ve arka plan/katman kaydırmalarıyla sahnede “akış” duygusu korunmaktadır (Lamarre, 2009).

Anlatı evrenlerinde karakterler, izleyicinin dünyayı hızla anlamlandırabilmesi için belirli kalıplara ve tekrar eden rollere dayanmaktadır. Bu noktada karşımıza arketipler çıkmaktadır. Arketip yaklaşımı, karakterlerin kültürel olarak tanınabilir işlevler taşıdığını; “kahraman”, “gölge”, “bilge”, “hilebaz” gibi tiplerin anlatının değer sistemini görünür kıldığını varsaymaktadır. Bu çerçevede arketipler, anlatıyı sağlayan bir “kısayol” işlevi görmektedir: İzleyici, belirli görsel ve davranışsal ipuçları üzerinden karakterin konumunu kısa sürede belirleyebilmekte; anlatı içindeki çatışma düzeni bu sayede daha erken kurulabilmektedir. Buna bağlı olarak “kötü karakter”, çoğu zaman kahramanı sınayan, normu belirginleştiren ve çatışmayı örgütleyen bir karşıt figür olmanın ötesinde, anlatının ideolojik sınırlarını da işaret eden bir role sahip olmaktadır.

Kötülük kavramı, bireysel niyet ve eylem düzleminin ötesine geçerek kültürel anlam sistemleri içinde “öteki”nin nasıl kodlandığıyla doğrudan ilişkilendirilmektedir. Anlatıların çoğunda kötülük, toplumsal düzenin korunması için “dışarıda” konumlandırılan, tehdit olarak kurulan ve bu nedenle bastırılması gereken bir alanı temsil edebilmektedir. Bu nedenle kötülüğün temsili, karakterin ne yaptığı kadar, nasıl görüldüğü ve hangi görsel-anlatısal stratejilerle “kötü” olarak okunur kılındığı sorusunu da gündeme getirmektedir. Kötü karakter tiplmesi bu noktada belirginleşmektedir: Renk paleti, biçim

dili, silüet, yüz oranları, kostüm/aksesuar ve mekânla kurulan ilişki gibi tasarımsal göstergeler; izleyicide “tehdit”, “otorite”, “tekinsizlik” ya da “yabancılık” gibi çağrışımları hızla harekete geçiren işaretleyiciler olarak işlev görmektedir. Bu işaretleyiciler, kimi zaman “hızlı tanınma” sağlayan görsel kodlar (koyu tonlar, keskin hatlar, asimetri, sivri form dili gibi), kimi zaman da bağlamsal düzenekler (mekânsal atmosfer, kamera açıları, anlatı içi semboller) üzerinden işletilmektedir. Dolayısıyla analiz, kötü karakterin anlatsal işlevi ile kötülüğün görsel kodlarla kurulumunu birlikte ele alacak biçimde yapılandırılmaktadır (Barthes, 1979).

## **GÖSTERGEBİLİMSEL ÇERÇEVE: SAUSSURE’DEN BARTHES’A ANLAMLANDIRMA DÜZEYLERİ**

Göstergebilim (semyotik/semyoloji), işaretlerin nasıl yorumlandığını ve anlamın nasıl üretildiğini inceleyen disiplin olarak tanımlanmaktadır (Luş, 2024). Disiplinin ayırt edici gücü, yalnızca dilsel metinlerle sınırlı kalmaması; farklı ifade biçimleri arasındaki anlam ilişkilerini görünür kılabilesidir. Bu bağlamda göstergebilim, anlamın kaynağı ve işleyişi kadar, anlam dizgelerinin nasıl sınıflandırıldığı ve nasıl değerlendirildiği sorularına odaklanan kuramsal bir zemin sunmaktadır.

Göstergebilimin modern anlamda bir bilim dalı olarak ortaya çıkışı, İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure’ün Genel Dilbilim Dersleri ile başlamaktadır. Saussure, dili toplumsal bir kurum ve bir sistem olarak ele almakta; dilin kendi içinde kuralları olan bir yapı olduğunu ve bu yapının “gösterge”lerden oluştuğunu belirtmektedir (Saussure, 1985). Saussure, göstergeyi gösteren (algılanabilir biçim) ve gösterilen (zihinde çağrışın kavram) olmak üzere iki bileşenli bir yapı şeklinde tanımlar. Anlam, tek tek öğelerin “doğal” karşılıklarından çok, göstergeler arasındaki ilişkiler ve bu ilişkileri düzenleyen toplumsal/kültürel kodlar üzerinden kurulur (Güngör, 2011).

Saussure’ün modeli ağırlıklı dil sistemiyle sınırlı kalırken, sinema ve animasyon gibi “dil dışı” gösterge dizgelerinin çözümlenmesinde Roland Barthes’in açtığı kuramsal hat belirleyici olmaktadır. Barthes, Saussure’den devraldığı modeli moda, fotoğraf, sinema ve gündelik yaşam pratikleri gibi alanlara uyarlayarak, anlam üretimini yalnızca sözel göstergelerle sınırlamayan geniş bir okuma yöntemi geliştirmiştir (Barthes, 1979). Görsel anlatılar bağlamında gösteren; çizgi, renk, form, ses, hareket, kostüm ve mekân gibi duyuşal unsurları kapsar. Gösterilen ise bu unsurların izleyicide ürettiği kavramsal çağrışımlara karşılık gelir.

Bu çerçeve, görsel anlatılarda karakter tasarımına gömülü göstergelerin ideolojik bir anlamlandırma düzeni içinde çalıştığını göstermeye imkân verir. Silüet, form/şekil dili, renk paleti, yüz oranları, kostüm/aksesuar ve beden dili gibi tasarım öğeleri düz-anlam düzeyinde betimlenebilir; bu öğelerin ürettiği tehdit, otorite, tekinsizlik ya da yabancılık gibi çağrışımlar yan-anlam düzeyinde tartışılabilir. Mit düzeyi ise bu çağrışımların hangi değer sistemlerini “doğal”laştırdığını, hangi karşıtlıklar (düzen/kaos, doğa/kültür, biz/öteki gibi) üzerinden kabul edilebilir hâle getirildiğini görünür kılar.

## **ARAŞTIRMA YÖNTEMİ**

Kuramsal bölümde açıklanan Barthesçi düz-anlam/yan-anlam/mit ayrımı, kötülük temsillerini karakter tasarımındaki görsel kodlar üzerinden çözümlmek için temel alınmıştır. Bu doğrultuda veri toplama ve analiz süreci, göstergebilimsel çözümlleme ve izleyici algısı verisini bir araya getiren iki hat üzerinden kurgulanmıştır. İlk hatta, seçilmiş yapımlardaki kötü karakterler Roland Barthes’ın düz-anlam, yan-anlam ve mit düzeyi ayrımı temelinde göstergebilimsel olarak çözümlenmektedir. Her karakter için (i) tasarım öğeleri “gösteren” düzeyinde betimlenmekte, (ii) bu öğelerin kültürel çağrışımları yan-anlam düzeyinde tartışılmakta, (iii) çağrışımların hangi ideolojik kabulleri doğallaştırdığı mit düzeyinde yorumlanmaktadır. Göstergebilimsel bulgular, karakter bazında hazırlanan analiz tabloları aracılığıyla sistematikleştirilmekte ve bulgular bölümünde sunulmaktadır.

İkinci hatta, izleyici algısını destekleyici biçimde görünür kılmak üzere anket uygulamasına başvurulmaktadır. Gönüllü katılımcılardan oluşan örneklem üzerinden (n=200), anime–animasyon ayrımı, görsel kodların kötülük algısındaki rolü, kötülüğün anlatsal kuruluşu ve dönemsel dönüşüm gibi eksenleri ölçmeye yönelik 20 maddelik Likert ölçeği kullanılmaktadır. Veriler betimleyici istatistiklerle özetlenmekte; hipotezler düzeyinde genel eğilimler üzerinden yorumlanmaktadır.

Örneklem seçimi, Batı ve Doğu geleneklerini temsil edebilme ve küresel izleyici düzeyinde karşılaştırılabilir bir popülerlik eşiği sunma ölçütleri doğrultusunda yapılmaktadır. Bu kapsamda seçim sürecinde; (i) Batı ve Doğu anlatı geleneklerini ve kötülük arketiplerini belirgin biçimde yansıtabilme, (ii) küresel dolaşımı yüksek ve popüler kültürde güçlü karşılığı bulunan yapımlar olma, (iii) izleyici etkisini nesnel bir eşik üzerinden gereçlendirebilmek amacıyla IMDb’de en az 100.000 oy barajını aşma (Aralık, 2025) ve (iv) dönemsel dönüşümü izlemeye elverişli bir kronolojik dağılım sunma ölçütleri birlikte dikkate alınmaktadır. Bu doğrultuda Amerikan animasyon geleneğini temsilen Disney’in *The Lion King* (1994) (Scar) ve Pixar’ın *The Incredibles* (2004) (Syndrome) filmleri; Japon anime geleneğini temsilen Studio Ghibli’nin *Princess Mononoke* (1997) (Lady Eboshi) ve *Spirited Away* (2001) (Yubaba) filmleri seçilmiştir. Çözümleme birimi, bu filmlerdeki antagonist karakterler (kahramanın karşıtı ve anlatı çatışmasını örgütleyen “kötü” figür) olarak belirlenmektedir.

### **GÖSTERGEBİLİMSEL BULGULAR: KÖTÜ KARAKTERİN GÖRSEL KODLARI VE ANLAMLANDIRMA DÜZEYLERİ**

Seçili yapımlarda antagonist karakterlerin “kötü” olarak tanınmasında, anlatı içindeki eylemler kadar karakter tasarımına gömülü görsel göstergelerle kurulan anlamlandırma süreçleri de belirleyici olmaktadır. Araştırmada, karakterlerin silüet ve form dili, renk paleti, kostüm/aksesuar ve belirgin detaylar gibi tasarım öğeleri önce betimlenmiş; ardından bu öğelerin izleyicide ürettiği çağrışımlar üzerinden “kötülük” okumasının nasıl hızlandırıldığı ya da bağlama yayıldığı tartışılmaktadır. Bu çerçevede gösteren–gösterilen düzleminde kurulan eşleşmeler, görsel kodların kötülük algısını nasıl hızlandırdığını görünür kılmaktadır.

#### **Aslan Kral (1994) –Scar**

*The Lion King* (Aslan Kral, 1994), Disney’in klasik döneminde üretilmiş, geleneksel animasyon tekniklerinin belirgin olduğu bir yapımdır. Film, Simba’nın babası Mufasa’nın ölümünün ardından sürgüne gitmesi ve yetişkinliğinde geri dönerek “meşru düzeni” yeniden kurması ekseninde ilerler (Allers & Minkoff, 1994). Bu anlatı içinde Scar, Mufasa’nın kardeşi olarak iktidarı ele geçirmek isteyen ve hikâyedeki çatışmayı başlatan antagonist figürdür. İzleyiciye sunulmuş biçimi, daha ilk sahnelerden itibaren güvenilmezlik ve tehdit duygusunu kuracak şekilde tasarlanır.



**Şekil 1.** Scar Karakter Tasarımı (The Villians of Disney, 2023).

Scar’ın görsel tasarımına bakıldığında (Tablo 1), kötülük algısını hızla tetikleyen belirgin kodlar görülür. Form/şekil dili düzeyinde üçgensel yapı ve sivri hatların öne çıkması, karakteri “tehlike”, “öngörülemezlik” ve “saldırganlık” çağrışımlarıyla ilişkilendirir. Renk kullanımında siyah yele “ölüm/karanlık” anlam alanını güçlendirirken, neon yeşil göz rengi “haset/zehir” çağrışımını destekler; koyu soluk ten rengi ise “çürüme/hastalık” gibi olumsuz bir okuma üretir. Karakterin adında da karşılığı olan yara izi (scar), basit bir fiziksel detay olmaktan çıkarak “geçmişin travması” gibi daha derin bir anlam katmanını yüklenir. Arketipsel düzlemde “gölge”, “tiran” ve “hilebaz” kümeleri ise Scar’ın şiddet yanlısı, manipülatif ve düzenbaz bir iktidar arzusuyla konumlandığını pekiştirir. Bu nedenle Scar, anlatıda eylemleriyle kötülüğü kurarken, tasarımıyla da kötülüğün erken okunmasını

sağlayan görsel bir işaretler bütünü olarak çalışır.

**Tablo 1.** Scar Karakteri Göstergibilimsel İnceleme.

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
<b>Scar</b>	Disney	Aslan
<b>Şekil</b>	Üçgen	Tehlike
		Güvensizlik
	Sivri Hatlar	Öngörülemezlik
		Saldırganlık
<b>Renk</b>	Siyah Yele	Ölüm/ Karanlık
	Neon Yeşili Göz	Haset/ Zehir
	Koyu Soluk Ten Rengi	Çürüme/ Hastalık
<b>Arketip</b>	Gölge	Şiddet Yanlısı
		Manipülatif
	Tiran	Yıkıcı İktidar
	Hilebaz	Kurnaz
		Düzenbaz
<b>Aksesuar/ Detay</b>	Yara İzi	Geçmişin Travması

Bulgular mit düzeyinde değerlendirildiğinde, Scar üzerinden “düzenin bozulması = çürüme ve karanlık” fikrinin doğal bir sonuç gibi kurulduğu görülür; böylece meşru iktidarın geri dönüşü etik olarak kaçınılmaz bir sonuca dönüşür.

### İnanılmaz Aile (2004) - Syndrome

The Incredibles (İnanılmaz Aile, 2004), Pixar’ın bilgisayar destekli animasyon (CGI) geleneği içinde üretilmiş, süper kahraman anlatısını aile temasıyla birleştiren bir filmidir. Hikâye, kahramanların toplumdan dışlanıp “normal” yaşamaya zorlandığı bir dönemde, ailenin yeniden aksiyona dönmesi ve büyük bir tehditle mücadele etmesi üzerine kurulur (Bird, 2004). Bu anlatıda Syndrome (Buddy), çocuklukta idolü olan Mr. Incredible tarafından reddedilmiş bir karakter olarak konumlanır; yetişkinliğinde teknolojiyle güçlenerek intikam almayı amaçlar ve “kahramanlık” fikrini manipüle eden antagonist figür hâline gelir. Bu temsil, kötülüğün doğuştan gelen bir “karanlık”tan ziyade, bastırılmış öfke ve statü arzusunun yapay bir güçle birleşmesi üzerinden kurulduğunu düşündürür.



**Şekil 2.** Syndrome Karakter Tasarımı (Villains Wiki).

Syndrome’un görsel tasarımında (Tablo 2) teknolojiyle güçlenen kötülük fikrini destekleyen belirgin işaretleyiciler öne çıkar. Form/şekil dili düzeyinde dikey saç formu, fiziksel orantısızlık ve sivri/sert hatlar karakteri “tehlike”, “güvensizlik” ve “öngörülemezlik” çağrışımlarıyla ilişkilendirir; aynı zamanda “değişime kapalı” ve katı bir profil üretir. Renk kullanımında siyah–beyaz kostüm, keskin bir ikilik ve “sert karşıtlık” duygusu yaratırken; parlak turuncu saç “yüksek enerji” ve “aşırılık” çağrışımını güçlendirir. Arketip düzleminde “gölge”, “çılgın bilim insanı”, “reddedilmiş çocuk” ve

“sahte kahraman” kümeleri; bastırılmış öfke, intikam, yapay güç ve toplumsal manipülasyon gibi anlam alanlarını bir araya getirerek karakterin kötülüğünü basit bir fiziksel tehdit olmanın ötesine taşır ve ideolojik bir “kahramanlık eleştirisine” dönüştürür. Aksesuar düzleminde pelerin ve teknolojik silahlar, Syndrome’un gücünün bedensel/etik bir kaynaktan değil, gösterişe ve araçsallığa dayalı yapay bir iktidardan beslendiğini görünür kılar.

**Tablo 2.** Syndrome Karakteri Göstergebilimsel İnceleme.

Gösterge Syndrome	Gösteren Disney	Gösterilen Teknolojiyle Güçlenen Kötü
<b>Şekil</b>	Dikey Saç Formu	Tehlike
	Fiziksel Orantısızlık	Güvensizlik
	Sivri/Sert Hatlar	Öngörülemezlik
<b>Renk</b>	Siyah-Beyaz Kostüm	Değişime Kapalılık
	Parlak Turuncu Saç	Keskin İkilik
		Yüksek Enerji
<b>Arketip</b>		Aşırılık
	Gölge	Bastırılmış Öfke
	Çılgın Bilim İnsanı	Yapay Güç
<b>Aksesuar/ Detay</b>	Reddedilmiş Çocuk	Tanrı Kompleksi
	Pelerin	İntikam
	Teknolojik Silahlar	Gösteriş
		Yapay Güç

Mit düzeyinde Syndrome, modern kültürde gücün ve ünün “üretilebilir/satın alınabilir” olduğu yanılsamasını temsil eder; böylece kahramanlık, etik bir sorumluluk olmaktan çıkarak statü ve performans alanına indirgenir.

### **Prenses Mononoke (1997) – Lady Eboshi**

Princess Mononoke (Prenses Mononoke, 1997), Studio Ghibli’nin doğa-kültür/modernleşme gerilimini merkezine alan anlatılarından biridir. Film, Ashitaka’nın hem orman tanrılarının öfkesini hem de insan yerleşimlerinin hayatta kalma mücadelesini aynı anda gördüğü bir çatışma alanında ilerler. Bu anlatıda Lady Eboshi, Iron Town’un (Tataraba) lideri olarak konumlanır; bir yandan topluluğunu örgütleyen ve koruyan bir yönetici figürü, diğer yandan ormana ve doğaya yönelik yıkıcı müdahalenin temel aktörüdür (Miyazaki, 1997). Bu nedenle Eboshi, “mutlak kötü”den çok, eylemleri üzerinden tartışmalı bir güç kullanımı ve sınır ihlali üreten antagonist/karşıt güç olarak görünür.



**Şekil 3.** Lady Eboshi Karakter Tasarımı (Manga-Jam, 2017).

Lady Eboshi’nin görsel tasarımı (Tablo 3), onun kötülüğünü grotesk ya da karanlık bir estetikle

doğrudan işaretlemek yerine, otorite ve kontrol ekseninde kurar. Form/şekil dili düzeyinde kare form “kontrol” çağrışımını güçlendirirken, üçgen form “inatçılık” ve “kararlılık” gibi daha sert bir irade vurgusu üretir. Renk kullanımında kırmızı “güç”, “yüksek enerji” ve “tehlike” anlam alanlarını çağırırken; lacivert “ciddiyet” ve yönetici soğukkanlılığını destekler. Arketip düzleminde “gölge” ifadesi, Eboshi’nin yıkıcı güç kullanımına ve etik sınırları ihlal eden kararlarına işaret ederken; “lider” arketipi, topluluğu yöneten ve düzen kuran tarafını görünür kılar. Aksesuar düzleminde pelerin, otorite ve liderlik imgesini pekiştirir; tüfek ise Eboshi’nin gücünün “doğal” değil, teknoloji/araçlar üzerinden örgütlenen bir iktidar olduğunu vurgular. Bu nedenle Eboshi figürü, kötülüğün tek bir niyete indirgenmediği; güç, düzen ve etik sınırların çatıştığı daha katmanlı bir temsil üretir.

**Tablo 3.** Lady Eboshi Karakteri Göstergibilimsel İnceleme.

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
<b>Lady Eboshi</b>	Studio Ghibli	Yönetici Kadın
<b>Şekil</b>	Kare	Kontrol
	Üçgen	İnatçı
		Kararlı
<b>Renk</b>	Kırmızı	Güç
		Yüksek Enerji
		Tehlike
	Lacivert	Ciddiyet
<b>Arketip</b>	Gölge	Yıkıcı Güç Kullanımı
		Etik Sınırların İhlali
	Lider	Topluluğu Yöneten
		Düzen Kuran
<b>Aksesuar/ Detay</b>	Pelerin	Lider
	Tüfek	Teknolojik Güç

Mit düzeyinde Eboshi, “ilerleme/medeniyet” fikrinin doğa üzerindeki müdahaleyi meşrulaştırabildiği bir anlam alanı açar; böylece kötülük, bireysel bir sapmadan çok modernleşmenin bedeli ve güç kullanımının sınırları üzerinden tartışmaya dönüşür.

#### **Ruhların Kaçışı (2001) – Yubaba**

Spirited Away (Ruhların Kaçışı. 2001), Studio Ghibli’nin kimlik, dönüşüm ve otorite temalarını fantastik bir “ruhsal dünya” düzeni içinde kurduğu bir anlatıdır. Film, Chihiro’nun ailesiyle birlikte girdiği bu dünyada ebeveynlerini kaybetme tehlikesiyle yüzleşmesi ve hayatta kalabilmek için bir hamamda çalışmaya zorlanması üzerinden ilerler. Bu düzenin merkezinde Yubaba yer alır: hamamın sahibi ve kuralların koyucusu olarak, karakterlerin hareket alanını belirleyen otorite figürü hâline gelir (Miyazaki, 2001). Yubaba, hikâyede sıradan bir antagonist motifi çizmez; doğrudan kimliği kontrol eden, dönüşümü yöneten ve disiplin/ceza mekanizmasını işleten bir güç odağı olarak konumlanır.



**Şekil 4.** Yubaba Karakter Tasarımı (Çetinkaya, 2023).

Yubaba'nın görsel tasarımı (Tablo 4), tekinsizlik ve baskı duygusunu güçlü işaretleyicilerle örgütler. Form/şekil dili düzeyinde daire formu “güçlü” bir merkez ve kapsayıcı kontrol çağrışımı üretirken; sert hatlar “öngörülemezlik” ve “saldırganlık” alanını destekler. Abartılı yüz hatları ve orantısız kafa büyüklüğü, karakterin baskınlığını ve otorite vurgusunu görsel olarak büyütür; böylece Yubaba, sıradan bir antagonist figürden çok “ezici” bir iktidar imgesine dönüşür. Renk kullanımında koyu ve doygun tonlar “otorite” ve “baskı” çağrışımını artırırken; mor renk “mistik” bir aura ekleyerek tehdidi yalnız fiziksel değil, aynı zamanda metafizik/tekinsiz bir düzleme taşır. Arketip düzleminde “cadı”, “yönetici”, “anne” ve “tiran” kümeleri bir araya gelerek hem korku/tehdit hem de kontrolçülük ve disiplin boyutunu aynı anda kurar. Aksesuar düzeyinde altın küpeler ve yüzükler, Yubaba'nın maddi güç ve statüyle desteklenen bir otorite alanı kurduğunu; gücün kişisel karizmayla beraber “mülkiyet ve hiyerarşi” mekanizmaları üzerinden işlediğini ima eder.

**Tablo 4.** Yubaba Karakteri Göstergibilimsel İnceleme.

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
<b>Yubaba</b>	Studio Ghibli	Yönetici Kadın
<b>Şekil</b>	Daire	Güçlü
	Sert Hatlar	Öngörülemezlik
		Saldırganlık
	Abartılı Yüz Hatları	Baskınlık
	Orantısız Kafa Büyüklüğü	Otorite Vurgusu
<b>Renk</b>	Koyu ve Doygun Tonlar	Otorite
		Baskı
	Mor	Mistik
<b>Arketip</b>	Cadı	Tehdit ve Korku
	Yönetici	Otorite
	Anne	Kontrolcü
	Tiran	Baskı
<b>Aksesuar/ Detay</b>	Altın Küpeler	Maddi Güç
		Statü
	Yüzükler	Gösteriş

Mit düzeyinde Yubaba, otoritenin “doğal” bir düzen gibi işlediği ve bireyin kimliğinin bu düzen tarafından yeniden adlandırılarak biçimlendirildiği bir dünya fikrini pekiştirir; böylece kötülük, tek bir karakterin niyetinden çok, kurallarla işleyen baskı mekanizmasının kendisi üzerinden somutlaşır.

### ANKET BULGULARI: İZLEYİCİ ALGISI VE HİPOTEZ TESTLERİ

Anket verileri (n=200) 5’li Likert ölçeği ile toplanmıştır (1=Kesinlikle katılmıyorum, 5=Kesinlikle katılıyorum; nötr değer=3). Dağılımlar, yanıtların yorumlanmasını kolaylaştırmak amacıyla Top-2 (4+5), nötr (3) ve Bottom-2 (1+2) kümeleri üzerinden yüzdesel olarak özetlenmiştir. Şekil 5, 20 maddelik ölçeğin hipotezler (H1–H6) bazında birleştirilmiş dağılımlarını karşılaştırmalı biçimde göstermektedir.

Bu çalışmada izleyici algısını ölçmeye yönelik hipotezler aşağıdaki şekilde kurulmuştur:

H1: Katılımcılar anime ile animasyonu birbirinden ayırt edebilmektedir.

H2: Kötü karakterin görsel kodları (renk, form/şekil dili, silüet, kostüm vb.) izleyicinin “kötülük” algısını anlamlı biçimde etkilemektedir.

H3: Anime geleneğinde kötülük, animasyona kıyasla daha dolaylı/simgesel ve bağlamsal bir anlatı kuruluşu ile okunmaktadır.

H4: Animasyon geleneğinde kötülük, “doğuştan kötülük”ten ziyade motivasyon/psikolojik–sosyolojik gerekçelerle temellendirilmeye daha yatkındır.

H5: Antagonist figür, anlatı içinde çatışmayı kuran ve ana karakterin dönüşümünü görünür kılan temel işlevsel rolededir; izleyici bu işlevi belirgin biçimde algılamaktadır.

H6: Dönemsel dönüşümle birlikte kötü karakter temsilleri daha gri/katmanlı bir yapıya evrilmiş;

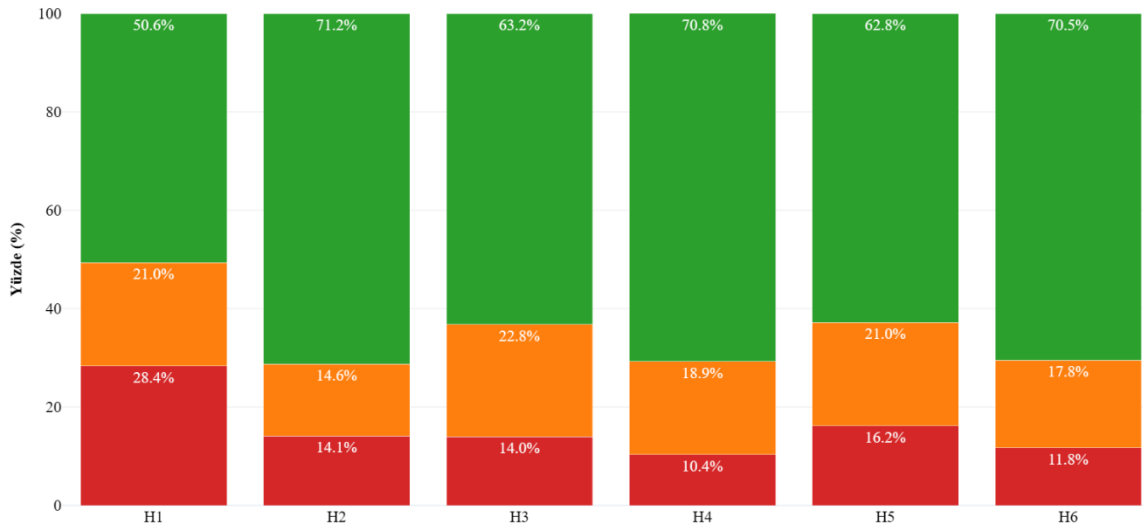
izleyici bu dönüşümü algılamaktadır.

Yanıtlar 5’li Likert ölçeği üzerinden toplanmış (1=Kesinlikle katılmıyorum, 5=Kesinlikle katılıyorum) ve bulguların daha okunabilir biçimde karşılaştırılabilmesi amacıyla Top-2 (4+5), Nötr (3) ve Bottom-2 (1+2) kümeleri ile özetlenmiştir

Şekil 5., hipotezler bazında Top-2/Nötr/Bottom-2 dağılımlarını karşılaştırmalı biçimde göstermektedir. Genel eğilim, tüm hipotezlerde Top-2 oranlarının ağırlıklı olmasıdır; bu durum, katılımcıların hipotez ifadelerine genel olarak “katılım” yönünde yanıt verdiğini göstermektedir. Top-2 oranlarının görece yüksek olduğu hipotezler H2, H4 ve H6’dır; bu bulgu, izleyicinin özellikle (i) görsel kodların kötülük algısını desteklediği, (ii) motivasyon/temellendirme ekseninin belirleyici olduğu ve (iii) dönemsel dönüşümle birlikte kötülük temsillerinin katmanlandığı yönündeki ifadelerle daha güçlü biçimde katıldığını düşündürmektedir.

Buna karşılık H1, diğer hipotezlere kıyasla daha düşük Top-2 ve daha yüksek Bottom-2 oranı sergilemektedir. Bu sonuç, izleyicinin anime–animasyon ayırımı bütünüyle reddetmesinden ziyade, ayırımın “kesin bir çizgi” olarak kurulmasına daha temkinli yaklaştığını işaret eder; başka bir ifadeyle ayırım algısı vardır ancak katılım düzeyi diğer eksenlere göre daha sınırlıdır. H3 ve H5 ise orta düzeyde güçlü bir katılım üretmekte; animede kötülüğün daha dolaylı/simgesel kuruluşuna ve antagonist figürün anlatı işlevine ilişkin algının genel olarak desteklendiğini göstermektedir.

Genel olarak Şekil 5, hipotezlerin çoğunda “katılım” yönündeki ağırlığın arttığını; özellikle görsel kodlar, motivasyon temellendirmesi ve dönemsel dönüşüm eksenlerinde daha net bir izleyici uzlaşısı bulunduğunu ortaya koymaktadır. Bu bulgular, göstergibilimsel çözümlemede tartışılan “kötülüğün görsel ve anlatsal kodlarla kurulması” savını izleyici algısı düzeyinde destekler niteliktedir.



Şekil 5. Hipotezlere göre Likert yanıt dağılımı (Top-2: 4+5, Nötr: 3, Bottom-2: 1+2).

## SONUÇ

Bu çalışmada elde edilen bulgular, animasyon ve anime geleneklerindeki kötülük temsillerinin anlatsal bir “kötü eylem” pratiğine indirgenemeyeceğini; bu temsillerin karakter tasarımına gömülü görsel kodlar, kültürel çağrışım alanları ve izleyicide üretilen anlamların kesişiminde inşa edildiğini ortaya koymaktadır. Göstergibilimsel çözümleme, antagonist figürlerin form dili, renk kullanımı, aksesuarlar ve ayırt edici detaylar aracılığıyla daha ilk karşılaşmadan itibaren belirli bir okuma yönüne yerleştirildiğini ortaya koyarken; anket bulguları bu görsel işaretleyicilerin izleyici algısında anlamlı bir karşılık bulunduğunu doğrulamaktadır. Bu bağlamda “kötü karakterin görsel kodları (renk, form/şekil dili, silüet, kostüm vb.) izleyicinin kötülük algısını belirgin biçimde etkiler” önermesi, çalışma boyunca hem çözümleme bulgularıyla hem de izleyici verisiyle desteklenen temel çıkış noktalarından biri olarak öne çıkmaktadır. Koyu renk paleti, keskin/sivri hatlar ve asimetri gibi tasarım öğelerinin “kötülük” okumasını hızlandıran pratik işaretleyiciler olarak algılanması, kötülüğün görsel düzlemde

erken kodlanabildiğini göstermesi açısından önemlidir.

Amerikan animasyonu örnekleri, kötülüğün çoğunlukla daha “erken tanınır” kılındığı bir temsil mantığını görünürleştirmektedir. Scar ve Syndrome, anlatı içinde çatışmayı taşıyan antagonist figürler olmakla birlikte, görsel tasarım düzeyinde de izleyiciyi hızlı bir değer yargısına yönlendiren güçlü kodlarla sunulmaktadır. Scar’da sivri/üçgensel form dili, karanlık tonlar ve neon yeşil gibi dikkat çekici renk kontrastları; Syndrome’da ise keskin hatlar, siyah–beyaz ikilik ve teknoloji vurgusu, karakterleri daha ilk karşılaşmada “tehdit/güvenilmezlik” eksenine yerleştirmektedir. Bu noktada “animasyon geleneğinde kötülük, doğuştan gelen mutlak bir karanlıktan çok, bireysel motivasyonlar ve psikolojik gerekçelerle temellendirilmeye daha yatkındır” önermesi, Amerikan anlatı stratejisini anlamada açıklayıcıdır. İzleyici bulguları, animasyonda antagonistin niyetinin daha açık kurulduğunu ve çatışmanın daha net karşıtlıklar üzerinden örgütlendiğini işaret etmekte; bu da temsil mantığının daha doğrudan ve yönlendirici bir okuma ürettiğini göstermektedir.

Japon anime örnekleri ise kötülüğün daha katmanlı ve bağlamsal biçimde kurulduğu bir temsile işaret eder. Lady Eboshi’nin görsel kodları, onu doğrudan “karanlık” bir figür olarak işaretlemekten çok; otorite, kontrol ve teknolojiyle kurulan güç ilişkisi üzerinden konumlandırır. Karakter bir yandan topluluğu örgütleyen liderlik işlevi üstlenirken, diğer yandan doğaya yönelik yıkıcı müdahalenin aktörü hâline gelir. Bu çift yönlü yapı, kötülüğün tek bir ahlaki etiketle sabitlenmesini zorlaştırır ve izleyiciyi etik bir gerilimle baş başa bırakır. Yubaba ise baskı ve otoriteyi tekinsiz bir düzen içinde somutlaştırır; abartılı yüz hatları, koyu tonlar ve statü göstergeleri, kötülük algısını yalnız bireysel niyetle değil, kurallar ve hiyerarşi üzerinden işleyen bir güç mekanizmasıyla birlikte düşündürür. Bu çerçevede “anime geleneğinde kötülük, animasyona kıyasla daha dolaylı/simgesel ve bağlamsal bir anlatı kuruluşu ile okunur” önermesi, hem temsil stratejileriyle hem de izleyici eğilimiyle uyumlu görünmektedir. İzleyici verileri, anime anlatılarında kötülüğün dolaylı anlatım, semboller ve bağlamsal düzenekler üzerinden kurulduğu algısını desteklemekte; böylece Eboshi ve Yubaba örneklerinde gözlenen katmanlı temsil biçimi görünür hâle gelmektedir.

Bulgular birlikte değerlendirildiğinde, iki gelenekte kötülüğün temsiline ilişkin ağırlıkların farklılaştığı anlaşılmaktadır: Amerikan animasyonunda kötülük, çoğu zaman tasarım kodlarıyla erken “tanınır” kılınan ve anlatıdaki karşıtlığı hızla kuran bir işlev üstlenirken; anime örneklerinde kötülük, karakterin konumunun anlatı bağlamı içinde aşamalı biçimde açıldığı, etik sınırların daha geçirgenleştiği ve sembolik düzeneklerin daha belirgin rol oynadığı bir yapıda görünmektedir. Bu ayrımı destekleyen bir diğer nokta, “antagonist figür anlatı içinde çatışmayı örgütleyen ve ana karakterin dönüşümünü görünür kılan temel işlevsel roldedir” önermesinin izleyici düzeyinde karşılık bulmasıdır. İzleyici, kötü karakteri çatışmayı taşıyan bir unsur olarak net biçimde algılamakta; ancak bu işlevin nasıl kurulduğu—yani kötünün erken tanınır kodlarla mı yoksa bağlamsal/katmanlı bir yapı içinde mi inşa edildiği—temsil geleneklerine göre farklılaşmaktadır.

Dönemsel dönüşüme ilişkin bulgular, kötülük temsillerinin klasik döneme kıyasla daha gri ve katmanlı bir yapıya evrildiği algısının güçlendiğini göstermektedir. “Modern yapımlarda kötülük daha geç çözümlenir ve daha çok gerekçelendirilir” önermesi, izleyici değerlendirmeleriyle uyumlu bir eğilime işaret eder. Bu eğilim, animasyon ve anime örneklerinde “mutlak kötü” çizgisinin zayıflaması; antagonistin motivasyonlarının daha fazla açılanması ve ahlaki karşıtlıkların daha tartışmalı hâle gelmesi gibi anlatısal dönüşümlerle birlikte okunabilir. Böylece kötülük, yalnızca bastırılması gereken bir tehdit olmaktan çıkarak; iktidar, teknoloji, modernleşme ve kimlik gibi daha geniş toplumsal temalarla ilişkilendirilir.

Genel olarak bu çalışma, kötülüğün hem görsel hem anlatısal düzlemde “kodlanan” bir anlamlandırma sistemi olduğunu; bu kodlamanın izleyici tarafından da okunabildiğini göstermektedir. Gösterebilimsel çözümlemenin ortaya koyduğu tasarım göstergeleri ile anket bulgularının işaret ettiği algı eğilimleri birlikte ele alındığında; animasyon ve anime geleneklerinde kötülüğün salt karakter eylemlerinin ötesine geçerek temsil biçimleriyle kurulduğu ve dönemsel/kültürel bağlamlara göre farklı anlatı stratejileri ürettiği sonucuna ulaşılmaktadır. Çalışmanın alana katkısı, kötülük temsillerini yalnız metinsel/anlatısal çözümlemeyle sınırlamayıp, karakter tasarımı odaklı görsel kodları sistematik

biçimde görünür kılması ve bu kodların etkisini izleyici algısı verisiyle ilişkilendirerek iki düzlemi (çözümleme–algı) aynı çerçevede buluşturmasıdır. Böylece “kötü karakter”in ideolojik anlam üretimindeki rolü, yalnızca yorumlayıcı bir okuma olarak değil, izleyicinin katılım eğilimleriyle desteklenen bir bulgu seti üzerinden tartışılabilir hâle gelmektedir. Ayrıca çalışma, Doğu/Batı anlatı gelenekleri arasında kötülüğün kuruluşuna ilişkin farklılaşmaları karşılaştırmalı biçimde ortaya koyarak, karakter tasarımı literatürüne kültürel bağlam temelli bir okuma alanı açmaktadır.

## KAYNAKÇA

- Akşit, O. (2017). Japon anime sinemasında modernite eleştirisi: Fantezi ve bilim kurgu animeleri üzerine bir inceleme. *The Journal of Academic Social Science*, 55, 120–133. <https://doi.org/10.16992/ASOS.12774>
- Allers, R., & Minkoff, R. (Yönetmenler). (1994). *The Lion King* [Film]. Walt Disney Pictures.
- Barthes, R. (1979). *Göstergebilim ilkeleri* (B. Vardar & M. Rifat, Çev.). Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Bircan, U. (2015). Roland Barthes ve göstergebilim. *Özne: Felsefe, Bilim ve Sanat Yazıları*, 23, 33–47.
- Bird, B. (Yönetmen). (2004). *The Incredibles* [Film]. Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures.
- Brenner, R. E. (2007). *Understanding manga and anime*. Libraries Unlimited.
- Çetinkaya, H. (2023). Miyazaki animasyonlarında kadın karakterlerin yeri ve önemi. *International Social Sciences Studies Journal*, 9(111), 6920–6927. <https://doi.org/10.29228/sss.69801>
- Güngör, N. (2011). *İletişim: Kuramlar-yaklaşımlar*. Siyasal Kitabevi.
- IMDb. (n.d.). *Best animation movies*. IMDb. Retrieved December 15, 2025, from <https://www.imdb.com/list/ls074323905/>
- Lamarre, T. (2009). *The anime machine: A media theory of animation*. University of Minnesota Press.
- Luş, M. N. (2024). *Gabriel Garcia Marquez'in kitap kapaklarının göstergebilimsel analizi* [Yüksek lisans tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi]. Açık Erişim Sistemi. <https://acikerisim.gelisim.edu.tr/items/ff0442be-10e2-46f6-b9bb-30d13067041e>
- Manga Jam. (2017, January 24). *How to draw Lady Eboshi from Princess Mononoke*. <https://www.manga-jam.com/manga-tutorials/ghibli/draw-lady-eboshi-princess-monoke>
- Miyazaki, H. (Yönetmen). (1997). *Princess Mononoke* [Film]. Studio Ghibli.
- Miyazaki, H. (Yönetmen). (2001). *Spirited Away* [Film]. Studio Ghibli.
- Öztekin, M. K. (2008). *Bir kültürel direniş aracı olarak Japon çizgi romanı (manga)'nın incelenmesi* [Sanatta yeterlik tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. <https://acikerisim.deu.edu.tr/xmlui/handle/20.500.12397/9522>
- Sarban, S. (2011). *Mangadan animeye: Japonya'nın “yumuşak güç” silahlarından biri olarak “Sen to Chihiro no Kamikakushi” filminde “tüketim nesnesi” sunumu: Otomobil örneği* [Yüksek lisans tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi]. <https://openaccess.iku.edu.tr/entities/publication/765940eb-a414-488c-aead-469d2a49131f>

Saussure, F. de. (1985). *Genel dilbilim dersleri* (B. Vardar, Çev.). Türk Dil Kurumu Yayınları.

Şenler, F. (2005). Animasyon tarihi, teknikleri ve Türkiye’deki yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 3, 113–132.

Taş Alicenap, Ç. (2014). Yerelden evrensele Japon anime ve manga sanatı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(7), 31–60. <https://doi.org/10.20488/austd.97233>

Villains Wiki. (n.d.). *Syndrome*. Fandom. Retrieved December 20, 2025, from <https://villains.fandom.com/wiki/Syndrome>