

Dijital Diplomasi Bağlamında Değişen İletişim Pratikleri: Lego Figürleriyle İnşa Edilen Slopaganda Stratejileri

→ İlknur GÜMÜŞ*

Öz

Bu çalışma, dijital diplomasi çağında yapay zekâ destekli animasyonlar aracılığıyla üretilen ve Lego figürleri estetiğiyle kurgulanan slopaganda stratejilerini göstergebilimsel yöntemle incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma, özellikle İran dijital medyası Explosive Media'ya ait Lego temalı animasyonların propaganda ve dijital diplomasi arasındaki sınırları nasıl bulanıklaştırdığını ortaya koyarak, bu yeni propaganda biçiminin görsel ve ideolojik etkilerini anlamaya katkı sağlamaktadır. Literatürde dijital diplomasi ve propaganda kavramlarının evrimi, yapay zekâ teknolojilerinin yükselişi ve oyunlaştırma unsurlarıyla birleşerek yeni bir bilgi savaşı biçimi olarak slopaganda kavramının önem kazandığı vurgulanmaktadır. Çalışmanın yönteminde Roland Barthes'ın göstergebilimsel çözümleme yaklaşımı benimsenmiş, analiz için seçilen animasyon videosundan alınan sahneler göstergebilimsel olarak incelenmiştir. Araştırma soruları; yapay zekâ destekli animasyonlarda inşa edilen dijital diplomasi ve propaganda arasındaki sınırları nasıl bulanıklaştırdığı ve yapay zekâ teknolojilerinin içeriklerinin görsel ve ideolojik etkisini nasıl şekillendirdiği üzerine odaklanmıştır. Bulgular, Lego estetiğiyle sunulan animasyonların, karmaşık siyasi çatışmaları basitleştirip izleyicide duygusal tepkiler uyandırarak propaganda mesajlarını oyunlaştırılmış ve kolay tüketilebilir biçimde yaydığını göstermektedir. Slopaganda, düşük kaliteli ancak yüksek hacimli içerik üretimi ile sosyal medya algoritmalarını manipüle ederek radikal ideolojik söylemleri ve kutuplaştırıcı mitleri hızla yaymaktadır. Lego figürleri aracılığıyla inşa edilen semboller ve mitler, izleyicide iyi-kötü ikiliğiyle güçlü duygusal bağlar kurarken, dijital diplomasinin geleneksel rasyonel zeminden uzaklaşıp ideolojik ve manipülatif bir alana dönüştüğünü ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, bu çalışma slopagandanın dijital diplomasi süreçlerinde yeni ve etkili bir araç olarak kullanıldığını, bu nedenle dijital medya okuryazarlığının ve yasal düzenlemelerin öneminin arttığını vurgulamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Diplomasi, Dijital Medya Okuryazarlığı, Oyunlaştırma, Propaganda, Slopaganda

*Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Gelişim Üniversitesi İktisadi ve İdari Sosyal Bilimler Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü, İstanbul, Türkiye
E-mail: ilgumus@gelisim.edu.tr
ORCID: 0000-0003-1931-7561

Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 08.06.2026 Revize Tarihi: 06.08.2026 Kabul Tarihi: 22.09.2026

DOI: 10.37679/trta.1966665 İZ: JA86BZ36LZ

New Communication Practices at the Intersection of Digital Diplomacy and Propaganda: Slopaganda Strategies Built with Lego Figures

→ İlknur GÜMÜŞ

Abstract

This study aims to examine, using semiotic methods, slopagan­da strategies produced through AI-powered animations and framed within the aesthetic of Lego figures in the age of digital diplomacy. By revealing how Lego-themed animations produced by Iranian digital media blur the boundaries between digital propaganda and diplomacy, the research contributes to an understanding of the visual and ideological impacts of this new form of propaganda. The literature highlights the evolution of the concepts of digital diplomacy and propaganda and their convergence with gamification elements, emphasising the growing significance of the concept of ‘slopagan­da’ as a new form of information warfare. The study adopts Roland Barthes’s semiotic analysis approach, with scenes extracted from the selected animation videos being examined for analysis. The research questions focus on how the symbols and myths used in AI-supported animations blur the boundaries between digital diplomacy and propaganda, and how the aesthetics of digital animation and AI technologies shape the visual and ideological impact of state-sponsored propaganda content. The findings show that animations presented in a Lego aesthetic simplify complex political conflicts and evoke emotional responses in the viewer. The symbols and myths constructed through Lego figures establish strong emotional bonds with the audience via a ‘good-versus-evil’ dichotomy, whilst revealing that digital diplomacy is shifting away from its traditional rational foundation and transforming into an ideological and manipulative sphere. Consequently, this study highlights that slopagan­da is being used as a new tool in digital diplomacy processes, thereby underscoring the growing importance of digital media literacy and legal regulations.

Keywords: Digital Diplomacy, Digital Media Literacy, Gamification, Propaganda, Slopagan­da

1. Giriş

Yapay zekâ teknolojilerinin ve üretken modellerin iletişim ekosistemine entegrasyonu, uluslararası kamuoyu oluşturma ve siyasal mesaj iletim pratiklerini köklü biçimde dönüştürmektedir. Dijital ağların gelişimiyle birlikte geleneksel kamu diplomasisi ile devlet destekli propaganda faaliyetleri arasındaki sınırlar giderek belirsizleşmiş; popüler kültür kodları, oyunlaştırma ve sentetik görsel üretimleri stratejik birer araç hâline gelmiştir. Alan yazında dijital diplomasi çoğunlukla şeffaflık, rasyonel diyalog ve yumuşak güç bağlamında ele alınırken (Bjola ve Holmes, 2015), son yıllarda algoritmik sistemlerin, bot ağlarının ve yapay zekâ ürünü sentetik içeriklerin bu alanı dezenformasyon ve etki yönetimi lehine dönüştürdüğü vurgulanmaktadır (Crilley ve Saunders, 2025). Bu dönüşümün merkezinde yer alan slopaganda kavramı, düşük maliyetle ve kitlesel ölçekte üretilen yapay zekâ içeriklerinin ideolojik hedefler doğrultusunda araçsallaştırılmasını ifade etmektedir (Klincewicz vd., 2025). Mevcut literatür incelendiğinde, yapay zekâ dezenformasyonunun daha çok metin tabanlı manipülasyonlar veya *deepfake* teknolojileri üzerinden tartışıldığı; buna karşılık oyuncak estetiği, karikatürize figürler ve animasyonlar aracılığıyla kurgulanan görsel slopaganda biçimlerinin semiyotik boyutlarının yeterince incelenmediği görülmektedir. Bu çalışma, İran merkezli Explosive Media tarafından üretilen ve 2026 kriz döneminde küresel çapta viral olan Lego temalı yapay zekâ animasyonu üzerinden literatürdeki bu boşluğu doldurmayı hedeflemektedir. Çalışmanın araştırma örneklemi oluşturan animasyon videosu hem içerik hem de biçim açısından, slopaganda olarak tanımlanan yeni nesil propaganda stratejilerinin somut bir tezahürü olması nedeniyle önemli bir vaka niteliği taşımaktadır. Bu bağlamda araştırmanın önemi, yalnızca belirli bir animasyon serisini incelemekten ibaret değildir; aynı zamanda dijital diplomasi alanında yapay zekâ destekli, oyunlaştırılmış ve popüler kültürle harmanlanmış propaganda biçimlerinin yapısal ve işlevsel mantığını açığa çıkararak, literatürde henüz sınırlı düzeyde ele alınmış bir olguyu kuramsal ve ampirik düzeyde görünür kılmasında yatmaktadır.

Dijital diplomasi uygulamalarının arttığı günümüzde, çalışma; yapay zekâ destekli animasyonlar aracılığıyla üretilen ve Lego figürleri estetiği üzerinden kurgulanan slopaganda stratejilerini çok katmanlı bir şekilde çözümlemektir. Bu amaç doğrultusunda araştırma, iki eksenle ilerlemektedir: İlk olarak, seçilen animasyon metninde hangi göstergibilimsel ve mitolojik unsurlar üzerinden

politik anlamın üretildiğini ve meşrulaştırıldığını ortaya koymak hedeflenmiştir. İkinci olarak ise bu anlam üretim süreçlerinin dijital diplomasi bağlamında nasıl konumlandığı, özellikle de uluslararası kamuoyunun algısını yönlendirme, meşru/gayrimeşru aktör ayrımı üretme, iyi/kötü, mazlum/zalim, direniş/işgal gibi ikili karşıtlıkları yeniden kurma işlevleri irdelenmiştir. Böylece çalışma, slopaganda stratejilerinin yalnızca teknik ve estetik özelliklerini değil, aynı zamanda bunların uluslararası ilişkiler söylemi içindeki normatif ve ideolojik konumlanışını da görünür kılmayı amaçlamaktadır.

2. Dijital Diplomasi ve Propaganda

Toplum yapısındaki ağların gelişimine paralel olarak iletişim biçimlerinde de dönüşümler yaşanmıştır. Dijital ağlarla entegre olan bu yeni iletişim yapısında görüntü, ses ve yazı bir arada bulunmaktadır (Castells, 2004). Bu dönüşümden diplomasi yöntemleri de etkilenmektedir. İletişim teknolojilerinin çeşitlenmesi ve iletişimin ağ tabanlı bir yapıya evrilmesi, diplomasinin dijitalleşmesi için uygun bir zemin hazırlamıştır (Ketners, 2025). Diplomatik ilişkilerde, kişiler arası ilişkilerden farklı olarak bireylerin ötesine geçilip toplumun merkeze alındığı dijital diplomasiye doğru bir evrim yaşandığı gözlemlenmektedir (Bjola ve Holmes, 2015). Ülkeler, küreselleşme ve dijitalleşen iletişimle birlikte sosyal ağlardaki hızlı etkileşime uyum sağlamaya çalışmaktadır. Literatür incelendiğinde, dijital diplomasinin ortaya çıkmaya başladığı dönemde kavramsal tanımlar konusunda uzlaşıya varılmasının zaman aldığı görülmektedir. Dijital teknolojiye de değişimlerin etkilerini incelemek amacıyla literatüre çeşitli kavram önerileri sunulmuştur. Bu öneriler arasında siber diplomasi, Facebook diplomasisi, Twitter diplomasisi ve e-diplomasi yer almaktadır (Manor ve Aguirre, 2018). Diplomaside amaçların hayata geçirilebilmesi için çeşitli iletişim teknolojilerinin kullanımı dijital diplomasi olarak tanımlanmaktadır (Hanson, 2010). Devletler, amaçlarına ulaşmak için iletişimde teknolojiyi stratejik biçimde kullanarak dijital diplomasi faaliyetlerini sürdürmekte; bu hedef doğrultusunda tarih boyunca farklı kitle iletişim araçlarından yararlanmaktadır. Burada farklı olan, ağ toplumunda internet tabanlı iletişimin son derece yaygınlaşmış olmasıdır (Pahlavi, 2003).

Dijital kavramların, özellikle sosyal medya, algoritmalar, oyunlaştırma ve yapay zekâ gibi unsurların diplomatik iletişimde ön plana çıkması, diplomasinin

dijitalleşme sürecini hızlandırmıştır. Örneğin, Amerika Birleşik Devletleri tarafından geliştirilen *Trace Effects* oyunu, dijital diplomasiye örnek olarak gösterilebilmektedir (Yücel, 2016). Farklı sosyal medya platformlarının kullanımı, dijital diplomasi kapsamında hedef kitle ve kamuoyuyla açık bir iletişim kurma amacıyla ortaya çıkmıştır (Adesina, 2013). Kitlesele iletişim bağlamında diplomasinin etkin biçimde kullanımı, dijital diplomasi sayesinde mümkün hâle gelmiştir. Özellikle, geleneksel diplomasiye kıyasla internet üzerinden kitlesele dinleme ve etkileşim kurma pratiği önemli bir boyut kazanmıştır (Smitri vd., 2025). Sosyal medya kanalları üzerinden yürütölen dijital diplomasi faaliyetleri, farklı coğrafyalardaki hedef kitlelerle etkileşim kurmayı ve bu kitleleri bilgilendirmeyi daha hızlı ve etkin bir hâle getirmiştir. Başlangıçta, literatürde dijital diplomasi kavramını tanımlamak üzere “e-diplomasi” terimi kullanılmıştır (Hanson, 2010). Daha sonra, dijital diplomasiye ilişkin terimler arasında “siber diplomasi” kavramı da literatüre dâhil edilmiştir. Ancak bu kavram, kapsam bakımından daha sınırlıdır. Özellikle, siber uzayda ortaya çıkan sorunların çözümünde diplomatik düşünce yapısının kullanılmasına işaret etmekte; casusluk, terör ve hacktivizm gibi yasa dışı faaliyetlerin önlenmesi ve çözümüne yönelik diplomatik girişimleri tanımlamak için kullanılmaktadır (Riordan, 2019, s. 26).

Dijital iletişim ekosisteminde ortaya çıkabilecek kavramsal karışıklıkları giderebilmek için dijital diplomasi, devlet propagandası, yapay zekâ içerik üretimi ve slopaganda kavramları arasındaki teorik ayrımların açık biçimde tanımlanması gereklidir (Crilley ve Saunders, 2025). Dijital diplomasi, klasik diplomasi pratiklerinin sosyal medya ve çeşitli dijital araçlarla kesiştiği hibrit bir alan olarak görölmektedir. Devletler ya da uluslararası aktörler tarafından, rasyonel diyalog, şeffaflık, kamu diplomasisi ve yumuşak güç ilke ve araçlarından yararlanılarak yabancı kamuoylarıyla ilişki kurma ve bu ilişkileri yönetme stratejisini ifade eder (Bjola ve Holmes, 2015). Propaganda ise bir kişi ya da grubun, belirli amaçlar doğrultusunda, başkalarının tutum, inanç ve davranışlarını yönlendirmek veya kontrol etmek için planlı ve kasıtlı biçimde yürüttüğü sistematik iletişim etkinliği olarak tanımlanmaktadır (Surowiec-Capell, 2022). Ulusal çıkarlar ekseninde, kitlelerin tutum ve davranışlarını psikolojik manipölasyon teknikleri, simgeler ve tek yönlü bilgi akışı yoluyla etkilemeyi hedefleyen, hiyerarşik ve ideolojik bir iletişim faaliyeti olarak da açıklanmaktadır (Jowett ve O'Donnell, 2015). Kavram, yalnızca yalan söylemeye veya kötü niyetli kullanıma indirgenmeyip

aynı zamanda bir etki yönetimi aracı olarak değerlendirilmektedir. Siyasal iletişim kuramcısı Harold Lasswell'in de temellendirdiği üzere propaganda, semboller ve anlam yüklü simgeler aracılığıyla toplu tutumların yönlendirilmesi sürecidir (Rusu ve Herman, 2018). Propaganda, belirli bir düşünce ve davranışın arka planındaki çıkarları, kullanılan yöntemleri, yayılması hedeflenen içeriği ve bu içeriği benimseyenlerin karşı karşıya kalacağı sonuçları dikkate alarak, bu unsurlardan bir ya da birkaçını öne çıkarıp yayma ve kabul ettirme çabası şeklinde tanımlanmaktadır (Fellows, 1957). 1949 sonrasında kavram, düşünce ve görüşleri etkilemeyi amaçlayan tüm iletişim, eğitim ve tanıtım faaliyetlerini kapsayan bir girişim olarak ele alınmıştır. II. Dünya Savaşı'nın ardından ise propaganda daha çok psikolojik bir bakış açısından incelenmeye başlanmıştır; bireylerin, somut bir sonuç elde etmeyi hedeflemeden ya da propaganda sürecinin farkında olmadan, kanaatlerini yayararak başkalarını ikna etme çabası olarak değerlendirilmiştir (Marková, 2008). Kısaca propaganda, belirli bir düşünce, tutum ya da davranışı başkalarına tanıtmak ve benimsetmek amacıyla, seçilmiş bilgi, olgu ve savların, çeşitli araçlar kullanılarak ve sistematik biçimde yayılması faaliyeti olarak özetlenebilir (Sönmezoğlu, 2000). Propaganda çalışmalarının temel özellikleri karşılaştırıldığında, diplomasi alanıyla önemli benzerliklere sahip olduğu görülmektedir. Propaganda süreçlerinde, hedef kitlenin tutum, düşünce ve davranışlarını değiştirmeye çalışan bir iletişimci veya propaganda uygulayıcısı bulunur; bu durum, diplomaside diplomatların ikna edici yöntemler kullanarak yürüttüğü sürece benzemektedir (Lee, 1945). Propaganda faaliyetlerinde de tıpkı diplomatik uygulamalarda olduğu gibi, yazılı, sözlü ya da davranışsal olarak ifade edilen işaret ve sembollerden yararlanılmaktadır. Her iki iletişim biçiminde de çeşitli iletişim araçları kullanılmakta ve birbirinden farklı hedef kitlelere ulaşılmaktadır (Woollacott, 2005).

Dijital diplomasi, devletlerin dijital platformlar aracılığıyla küresel kamuoyuna ulusal anlatılarını çekici biçimde sunma imkânı sağlarken iletişimde şeffaflıktan uzaklaşıldığında bu süreç kolaylıkla bir propaganda aracına dönüşebilmektedir. Bu dönüşüm, propagandanın ön yargılı iletişim stratejisiyle örtüştüğü anlamına gelmektedir (Manor ve Bjola, 2020). Dijital diplomasi, iletilerin hedef kitlelere ulaştırılmasında platformların algoritmik yapısından yararlanır ancak bu algoritmalar, propaganda ile dijital diplomasi arasındaki sınırların belirsizleştiği bir gri alan üretmektedir. Nitekim bot ağları ve hesapları, sahte profiller ve *astroturfing* (taban hareketi izlenimi verme) gibi yöntemler, dijital diplomasinin

parçasıymış gibi görünerek yabancı kamuoyunu etkilemek için kullanılmaktadır (Chepeliuk, 2021). Kriz dönemlerinde dijital diplomasi bir yandan önemli bir bilgi kaynağı işlevi görürken, diğer yandan propaganda faaliyetlerinin başlıca hedeflerinden biri hâline gelebilir. Böyle anlarda propaganda, dijital araçları kullanarak gerçeği örtmek veya algıyı yönlendirmek amacıyla dijital faaliyetleri bir bilgi savaşına dönüştürebilmektedir (Kiraz, 2022). Yapay zekânın içerik üretim maliyetlerini azaltması, bot hesapların insan kullanıcılar gibi davranabilmesi ve algoritmaların manipülasyona açık olması, dijital diplomasi pratiklerinde ciddi sorunlar ortaya çıkarmaktadır. Bu nedenle, dijital diplomasi ile propaganda arasındaki ayrımı netleştirmek için amaç, kullanılan yöntemler ve kapsayıcılık düzeyinin ayrıntılı biçimde ele alınması gerekmektedir. İletişimin, ortak bir anlayış inşa etmeye mi yoksa yalnızca kaynağın, yani devletin, çıkarlarını desteklemeye mi hizmet ettiği sorgulanmalıdır (Chepeliuk, 2021). Ayrıca kullanılan bilgilerin şeffaf olup olmadığı, duygusal manipülasyona dayanıp dayanmadığı ve iletilen mesajların karşıt görüşlere açık bir tartışma zemini mi yoksa tek yönlü bir yankı odası mı yarattığı analiz edilmelidir. Bu ölçütler netleştirilmediğinde, siyasi hedeflere ulaşmak, inançları şekillendirmek ya da belirli duygusal tepkiler üretmek üzere yapay zekâ tarafından üretilen ve dolaşıma sokulan slopaganda içerikleriyle karşı karşıya kalınması olasıdır (Latinović ve Krčadinac, 2025).

3. Slopagandanın Anatomisi

Slopaganda, güncel ve akademik literatürde hızla yer edinen bir kavram olup yapay zekâ tarafından üretilen düşük kaliteli içerikleri ifade eden “AI slop” terimi ile “propaganda” kelimesinin birleşiminden oluşmaktadır (Bontridder ve Poulet, 2021). 2025 ve 2026 yıllarında yürütülen çalışmalar, bu yeni propaganda biçiminin klasik yöntemlerden yapısal olarak nasıl ayrıştığını ve toplumsal etkilerini ayrıntılı biçimde ortaya koymaktadır (Rawnsley vd., 2021). Slopaganda, yapay zekâ araçlarıyla (AI slop) düşük maliyetle ve kitlesel ölçekte üretilen sentetik görsellerin, popüler kültür kodları örneğin Lego estetiği ve oyunlaştırma teknikleriyle maskelenerek dijital platformlarda algoritmik dikkat üretmek amacıyla dolaşıma sokulduğu yeni nesil bir siber propaganda formu olarak tanımlanabilir (Klincewicz vd., 2025). Bu bağlamda slopaganda, dijital diplomasinin şeffaflık ve rasyonellik iddiasını devre dışı bırakırken, devlet propagandasının geleneksel ideolojik mesajlarını popüler kültür estetiğinin arkasına gizleyerek dijital platform algoritmalarının radikalleştirici ve dikkat

tuzağına dayalı mecralarında dolaşıma sokmaktadır (Collin ve Klincewicz, 2026). Slopaganda, yapay zekâ tarafından üretilen ve dolaşıma sokulan; siyasi hedeflere ulaşmayı, inançları etkilemeyi ya da belirli duygusal tepkiler uyandırmayı amaçlayan içeriklerden oluşmaktadır (Klincewicz vd., 2025). Slopaganda pratiklerinde üretken yapay zekâ araçları sayesinde kısa sürede ve yüksek hacimlerde binlerce farklı içerik varyasyonu üretmek mümkün hâle gelmiştir. Bu durum, propaganda materyallerinin üretim hızını geleneksel medyanın çok ötesine taşıyarak hızlı biçimde çoğaltılmasına olanak tanımaktadır (Wack vd., 2025). Geleneksel propaganda yöntemlerinden en belirgin farklardan biri, yapay zekâ araçlarıyla hazırlanan yüksek çözünürlüklü görsellerin, algoritmalara uyumlu bir biçimde TikTok ve YouTube gibi sosyal medya platformlarında reels veya hızlı tüketilen kısa içerik formatlarında sunulmasıdır. İran merkezli dijital medya kanalı Explosive Media tarafından üretilen ve Lego figürlerinin kullanıldığı animasyon videolar, bu duruma örnek teşkil etmektedir. Lego estetiği, içeriği oyunlaştırmanın yanı sıra, siyasi mesajları sevimli ve kolay tüketilebilir kılarak duygusal manipülasyon kapasitesini de artırmaktadır. Kişiselleştirme, slopaganda çalışmalarında sıkça başvurulan bir diğer özelliktir. Geleneksel propaganda tüm kitleye tek bir mesaj iletmeye eğilimliyken, slopaganda hedef kitlenin inançlarına, korkularına ya da dilsel ve kültürel aidiyetlerine göre uyarlanabilen içerikler sunabilmektedir (Klincewicz vd., 2025). Örneğin, aynı konuya ilişkin olarak farklı etnik veya dinî gruplara hitap eden çeşitli mesajlar hızla üretilebilmektedir. Slopaganda her zaman gerçeği doğrudan çarpıtmayı hedeflemez; çoğu zaman bir olgunun doğruluğunu kanıtlamaktan ziyade, izleyiciyle duygusal bir bağ kurmayı veya öfke, heyecan gibi yoğun duygular uyandırmayı önceler. Nihayetinde slopaganda, izleyicinin hiçbir şeye tam olarak inanmadığı, gerçek ile kurgunun iç içe geçtiği bir belirsizlik ortamı yaratmayı amaçlamaktadır (Collin ve Klincewicz, 2026).

Slopaganda, dijital diplomasi araçlarını kendi lehine çarpıtarak uluslararası iletişimde ortaya çıkan yeni bir bilgi savaşı aracı olarak konumlanmaktadır. Yapay zekâ ile üretilen manipülatif içerikler ve slopaganda kampanyaları, üretim maliyetlerinin düşük olmasına karşın, güçlü görsel nitelikleri sayesinde geniş kitleler üzerinde kayda değer etki yaratmaktadır. Devlet aktörleri ve ideolojik gruplar, diplomasi süreçlerini yönetirken kendi geleneksel medya kanallarını kullanmak yerine, sosyal medya algoritmalarını görece düşük maliyetlerle manipüle ederek toplumsal kutuplaşmayı derinleştirmektedir (Crilley ve

Saunders, 2025). Slopaganda, sosyal medya platformlarının etkileşime dayalı algoritmalarını besleyerek radikal içeriklerin daha görünür ve cazip hâle gelmesine zemin hazırlar. Örneğin, Lego temalı videolar ya da popüler kültür göndermeleri gibi görsel estetik unsurlar aracılığıyla siyasi mesajlar, eğlence formatına büründürülerek kullanıcıların dikkatine daha kolay sunulmaktadır (Omachi ve Friday Okoh, 2025).

4. Araştırma: Explosive Media Lego Animasyon Videosu Göstergebilimsel Analizi

28 Şubat 2026 tarihinde Amerika Birleşik Devletleri ve İsrail, İran'ın çeşitli şehirlerini hedef alan geniş çaplı hava saldırıları gerçekleştirmiştir (Britannica, 2026). Bu saldırılar, İran'ın balistik füzelerle bölgedeki ABD üslerini ve İsrail topraklarını hedef almasının ardından kısa sürede bölgesel bir askerî çatışmaya evrilmiştir. Savaşın başlangıcından Haziran 2026'ya kadar hem Amerika Birleşik Devletleri ve İsrail'de hem de İran'da devlet destekli medya organları tarafından çok sayıda propaganda örneği dolaşıma sokulmuştur (Acaps, 2026). Bu süreçte İran dijital medyası, yapay zekâ tabanlı oyunlaştırma tekniklerinden de yararlanarak, Lego figürlerinin kullanıldığı bir dizi slopaganda içeriğini farklı sosyal medya platformlarında yaygın biçimde paylaşmıştır (Bahl, 2026). Explosive Media, İran hükümeti adına İran–Amerika Birleşik Devletleri ilişkilerini hicveden yapay zekâ destekli videolar üretmesiyle tanınan bir İran dijital medya şirkettir (Shea, 2026). İran devlet destekli medya ekosistemiyle ilişkili olduğu değerlendirilen Explosive Media platformunun ürettiği Lego tarzı yapay zekâ animasyonları, dijital platformların topluluk kurallarını ihlal ettiği gerekçesiyle YouTube tarafından yayından kaldırılmıştır (Al Jazeera., 2026; Combs, 2026). Bu animasyonların tam sürümleri ve çeşitli kopyaları ise uluslararası haber ajanslarının arşivlerinde ve bağımsız dijital arşivlerde hâlâ erişilebilir durumdadır (Chayka, 2026; Global Affairs Canada, 2026). İran dijital medyasında Explosive Media kaynaklı, Lego figürleri etrafında kurgulanan animasyonlar, geleneksel devlet propagandasının dijital diplomasi döneminde popüler kültür öğeleriyle birlikte nasıl oyunlaştırılarak gizlenebildiğini göstermesi bakımından dikkat çekicidir.

4.1. Araştırmanın Deseni ve Amacı

Nitel araştırmalarda, incelenen olguyu en iyi yansıtan örnek olayın ayrıntılı biçimde çözümlenmesi ve olabildiğince zengin veri elde edilmesi temel ilkedir (Creswell, 2014). Bu çalışma, dijital diplomasi çağında yapay zekâ destekli animasyonlar aracılığıyla üretilen ve popüler kültür öğeleri ile Lego estetiği üzerinden oyunlaştırılan yeni nesil propaganda stratejilerini, slopaganda öğelerini, incelemeyi amaçlayan nitel bir durum (örnek olay) araştırmasıdır. Araştırmada, görsel metinlerin örtük anlam katmanlarını, ideolojik kurgularını ve duygu inşasını görünür kılmak amacıyla Roland Barthes'ın göstergebilimsel çözümleme yaklaşımı benimsenmiştir.

4.2. Evren ve Araştırmanın Örnekleme

Araştırmanın evrenini, 2026 yılı kriz döneminde devlet destekli veya yarı-resmî dijital medya aktörleri tarafından yayımlanan yapay zekâ üretimi propaganda videoları oluşturmaktadır. Örneklem ise nitel araştırma pratiklerine ve yaklaşımına uygun biçimde amaçlı örnekleme yöntemlerinden aykırı durum örnekleme ve tipik durum örnekleme ilkelerine göre belirlenmiştir (Patton, 2015). Nitekim Explosive Media tarafından üretilen Lego temalı animasyon, 2026 yılı kriz döneminde yayımlanan yapay zekâ içerikleri arasında estetik kurgusu, yoğun sembolizmi ve dijital platformlardaki etki gücü bakımından olgunun en uç ve tipik örneğini sunmaktadır (Klincewicz vd., 2025).

Çalışma kapsamında, İran merkezli Explosive Media tarafından üretilen ve Middle East Eye ile Associated Press Television (APT) gibi uluslararası platformlarda geniş yankı bularak yayımlanan 1 dakika 38 saniyelik Lego temalı animasyon film örneklem olarak belirlenmiştir. Literatürde slopaganda; düşük maliyetli/yüksek hacimli YZ üretimi, popüler kültür kodlarıyla oyunlaştırma, algoritmik dikkat manipülasyonu ve duygusal kamusalılıklara seslenme eksenlerinde tanımlanmaktadır (Collin ve Klincewicz, 2026). Videonun örnekleme dâhil edilmesinin ilk nedeni, slopaganda kavramının bu teorik boyutlarını düşük maliyetli/yüksek hacimli YZ üretimi, popüler kültürün oyunlaştırılması ve algoritmik dikkat manipülasyonu en yoğun ve bütüncül biçimde karşılayan, yüksek temsil gücüne sahip bir metin olmasıdır. Seçilen tekil görsel metnin örneklem olarak tercih edilmesinin temel gerekçesi, slopaganda literatüründe tanımlanan kavramsal kriterleri bütüncül biçimde karşılama

kapasitesidir (Klincewicz vd., 2025). İncelenen Lego animasyonu hem siyasi mesajı oyunlaştırarak basitleştirmesi hem de yüksek sembolik yoğunluğu sayesinde slopaganda stratejisinin teorik yapı taşlarını tek başına bünyesinde toplamaktadır. Sosyal medya platformları YouTube, Telegram ve X'te ulaştığı yüksek etkileşim ve virallik oranları sayesinde uluslararası basında tartışma konusu hâline gelmiştir. Dijital ağlarda yapay zekâ üretimi dezenformasyon ve propaganda içeriklerinin telif hakları ya da platform kuralları gerekçesiyle hızla kaldırılması veya sansürlenmesi (platform sildirmeleri/moderasyon), dijital medya araştırmalarında arşivlenmiş tam metinlere odaklanmayı metodolojik bir zorunluluk hâline getirmektedir (Wack vd., 2025). YouTube, Telegram ve X üzerinde milyonlarca etkileşime ulaşmasına karşın yayıncı kanalların kapatılması nedeniyle erişim engeli getirilen bu serinin, uluslararası bir haber ajansı arşivinde eksiksiz ve sansürsüz olarak tescillenen tek tam video metni olması, metodolojik açıdan güvenilir bir analiz verisi sunmaktadır (Global Affairs Canada, 2026). İncelenen Lego temalı animasyon, ilgili yayıncı kanalın YouTube tarafından kapatılmasının ardından, uluslararası bir haber ajansının YouTube arşivinde tam akış olarak korunmuş tek bütüncül kayıt olarak erişilebilir durumdadır (APT, 2026). Araştırmada kullanılan görsel malzeme, yalnızca bilimsel analiz ve eleştirel inceleme amacıyla, arşiv kurumunun kamuya açık kullanım şartları ve geçerli telif mevzuatının araştırma/alıntı istisnaları çerçevesinde değerlendirilmiştir.

Araştırma sınırlılıkları içerisinde; yapay zekâ destekli animasyon serisindeki diğer videoların erişim kısıtlılığı ve dijital platform denetimleri nedeniyle çalışmaya dâhil edilemediği kabul edilmiştir. Bu doğrultuda elde edilen bulgular evrene genelleme amacı taşımamakta; inceleme konusu olan spesifik görsel metin bağlamıyla sınırlı tutulmaktadır.

4.3. Veri Toplama ve Analiz Süreci

Analiz birimi, 1 dakika 38 saniyelik videodan elde edilen anahtar sahnelerdir. Veri toplama sürecinde video sistematik olarak izlenmiş; anlatının kırılma noktalarını, sembolik yoğunlaşmaları, estetik kırılmaları ve ideolojik mesaj aktarımının en belirgin olduğu anları temsil eden 9 anahtar sahne (Görsel 1–Görsel 9) ekran görüntüsü alınarak dijital ortama aktarılmıştır. Görsellerin çözümlenmesinde Roland Barthes'ın iki düzeyli anlamlandırma modeli ve mit teorisi esas alınmıştır:

- Birinci Düzey (Düz Anlam):** Görselde nesnel olarak neyin yer aldığı; doğrudan görünen nesneler, figürler, renkler ve mekânsal kompozisyon unsurları betimlenmiştir.
- İkinci Düzey (Yan Anlam):** Gösteren ve gösterilen arasındaki ilişki üzerinden nesnelerin taşıdığı kültürel, dinî, duygusal ve simgesel çağrışımlar çözümlenmiştir.

Semboller	Tanımlar
Şeytan Tasviri, Boynuzlar, Kırmızı Ten	Propaganda dilinde düşmanın insani niteliklerinden arındırılarak şeytanlaştırılması, kolektif nefreti meşrulaştırır (Keen, 1986). Düşmanı mistik yahut dinî kötülükle kodlamak, rasyonel diplomasiyi imkânsız kılar(Jowett ve O'Donnell, 2015).
İçki Kadehlerini Tokuşturma	Nesnelerin burjuva yozlaşmasını simgelemektedir(Barthes, 1972). Slopaganda estetiğinde elitlerin güç gösterisi nesnelerinin (içki, puro, taht) soğukluk yaratmak için araçsallaştırılmasıdır (Boyacı Yıldırım ve Ergen, 2026).
Kur'an-ı Kerim'i Baş Üstünde Tutma	Profan (dünyevi) alanın kutsal ritüellerle ilahileştirilmesi (Eliade, 1959). Orta Doğu siyasal ikonografisinde Kur'an'ın askerî/politik meşruiyetin nihai kaynağı olarak kullanımı (Esposito, 2002).
Kefiye	Kefiyenin köylü giysisinden küresel anti kolonyal direnişin ikonografik sembolüne dönüşümü (Swedenburg, 1990). Görsel kodların ulusüstü kimlik inşasındaki eklemlenme işlevi (Hall, 1997).
Ulusal Bayraklar	Milliyetçilik kavramı çerçevesinde bayrakların kitleleri mobilize eden gündelik sembolik etkisi (Billig, 1995). Dijital diplomaside ulusal sembollerin yapay zekâ aracılığıyla kitlesel destek illüzyonu yaratmak için kullanımı (Crilley ve Saunders, 2025).
Dev ABD Bayrağının Yıkılması	Güç sembollerinin simülasyon evreninde kolayca parçalanabilir nesnelere dönüştürülmesi (Baudrillard,1994). Slopaganda aracılığı ile devasa sembollerin yıkılış görselleriyle izleyicide zafer duygusu tetiklenmesi (Klincewicz vd., 2025).

Semboller	Tanımlar
Pencereden Yüksekten Bakış	Gözlem ve mekânsal ayrışmanın iktidar/direnış ilişkilerindeki rolü (Foucault, 1980). Duygusal kamusalılıkların fiziki ve dijital mekânı işgal ederek iktidarı tehdit etmesi (Papacharissi, 2015).
Dikilitaş (obelisk) ve Ateş Ritüeli	Toplumsal krizlerin ve şiddetin günah keçisi ritüelleri ve ateşle arınma aracılığıyla çözülmesi (Girard, 1977). Siyasal spektrallerde ateş ve yıkım sahnelerinin pedagojik etki gücü (Giroux, 2006).
Kubbetü's-Sahra, Secde ve Altın Işık	İkonoloji bağlamında altın kubbe ve ışığın ilahî varlık ve onay göstergesi olarak kullanımı (Mitchell, 1986). Propaganda anlatılarının şiddet sahnelerinden sonra dinî/huzurlu bir katarsis ile kapatılmasının bilişsel etkisi (Crilley ve Saunders, 2025).

Tablo 1. Sembollerin Deşifresinde Kullanılan Literatür Çerçevesi

- Üçüncü Düzey (Mit ve İdeoloji):** Yan anlamların toplumsal ve siyasal düzlemde nasıl doğallaştırıldığı; bu bağlamda üretilen egemen söylemler ile mitolojik kurgular örneğin kutsal direniş miti, zalimlerin korkusu miti, kötülüğün imhası ve arınma miti ayrıntılı biçimde tahlil edilmiştir.
- Teknik ve Estetik Göstergeler (Slop Estetiği):** Çözümlemelere, yapay zekâ üretimine özgü hipergerçekçilik, abartılı detay yoğunluğu, dramatik ışık kullanımı ve grotesk karikatürleştirme gibi biçimsel unsurlar da analitik birer gösterge olarak dâhil edilmiştir.

Slopaganda Kriteri	Videodaki Somutlaşma Biçimi
Düşük Maliyetli / Yüksek Hacimli YZ Üretimi	Basitleştirilmiş Lego karakter tasarımları, tekrar eden sahne kompozisyonları ve sınırlı animasyon hareketleri; aynı modellerin ve arka planların küçük varyasyonlarla yeniden kullanılmaya elverişli olması; tekil sanatsal üretimden çok seri üretime uygun, şablon niteliğinde bir format sunması.

Slopaganda Kriteri	Videodaki Somutlaşma Biçimi
Basitleştirilmiş Lego Karakter Tasarımları	Tekrar eden sahne kompozisyonları ve sınırlı animasyon hareketleri; aynı modellerin ve arka planların küçük varyasyonlarla yeniden kullanılmaya elverişli olması; tekil sanatsal üretimden çok seri üretime uygun, şablon niteliğinde bir format sunması.
Popüler Kültür Kodlarıyla Oyunlaştırma: Gamifikasyon	Küresel popüler kültürde çocukluk ve masumiyetle ilişkilenen Lego figürleriyle savaş uçakları, füzeler ve liderler gibi askerî-siyasal unsurların temsil edilmesi; jeopolitik çatışmanın oyun seti estetiğiyle, kazanan/kaybeden oyuncuların rekabetine indirgenmesi; eğlence söylemi altında ideolojik mesajların basitleştirilmesi.
Algoritmik Dikkat Manipülasyonu	1:38'lik kısa süre, hızlı kurgu, parlak renk paleti ve yüksek tanınırlığa sahip Lego ikonografisi sayesinde akışta dikkat çekici, tıklanabilir ve paylaşılabılır bir içerik sunması; duygusal zirvelerin örneğin zafer, aşağılama, tehdit vb. sık aralıklı kurgulanmasıyla izlenme süresi ve etkileşimi artırarak platform algoritmalarıyla uyumlu hâle gelmesi.
Duygusal Kamusalılıklara Seslenme	Biz ve onlar ayrımının renk, bayrak, mekânsal konumlandırma ve beden dili üzerinden keskinleştirilmesi; ulusal gurur, tehdit algısı, mağduriyet ve intikam duygularının aynı anda harekete geçirilmesi; Lego figürlerinin karikatürize mimik ve jestleriyle bir tarafın rasyonel/meşru, diğer tarafın irrasyonel/saldırgan olarak kodlanması ve böylece izleyicinin belirli bir ulusal/ideolojik kamusalılığa duygusal olarak hizalanması.

Tablo 2. Slopaganda Kriterleri

Araştırmanın analitik kalitesini ve inandırıcılığını sağlamak amacıyla nitel görsel kültür çalışmalarında ve göstergebilimsel analizlerde yaygın olarak benimsenen yorumlayıcı yaklaşım esas alınmıştır (Boyacı Yıldırım ve Ergen, 2026). Analiz sürecinde verilerin geçerlik ve tutarlılığı şu adımlarla kurgulanmıştır:

- 1. Tümevarım Açık Kodlama ve Çoklu Kodlama:** Önceden belirlenmiş katı bir kodlama şeması yerine, kategoriler görsel verinin içerisinden keşifsel olarak türetilmiştir. Lego animasyonundaki görsellerin karmaşık ve melez anlam katmanları taşıması sebebiyle çoklu kodlama yapılmış; her

bir sahne düz anlam, yan anlam, ideolojik mit ve teknik slop göstergeleri bakımından sistematik matrislere (Tablo 1- Tablo 9) dökülmüştür.

2. **Metodolojik Şeffaflık ve Bağlamsal Yorumlama:** Yorumların keyfiliğini önlemek adına, görsel veriden çıkarılan her bir bulgu ve yan anlam, 2026 yılı bahar döneminde yaşanan ABD-İsrail ve İran bölgesel askerî çatışmalarının olgusal ve diplomatik bağlamı içerisine yerleştirilerek açıklanmıştır.
3. **Araştırmacı Refleksivitesi ve Eleştirel Mesafe:** Nitel ve göstergebilimsel araştırmalarda araştırmacının aktif bir yorumcu olduğu kabul edilmektedir. Yorumlamalarda öznel sapmaları en aza indirmek amacıyla, sembollerin (örn. kefiye, kutsal kitap, dikilitaş, ateş, ulusal bayraklar) yan anlamları görsel semiyotik ilkeleri ve ilgili literatürdeki karşılıklarıyla temellendirilmiş; araştırmacı yorumuyla görsel veriden doğrudan çıkarılan bulgu arasındaki sınır açık biçimde korunmuştur.

4.4. Araştırma Soruları

Çalışma kapsamında, dijital diplomasi çağında yapay zekâ üretimi animasyonlar aracılığıyla kurgulanan slopagenda stratejilerini göstergebilimsel düzlemde deşifre etmek amacıyla aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranmaktadır:

AS 1: Yapay zekâ destekli Lego animasyonlarında kullanılan görsel ve işitsel göstergeler, Barthes'ın iki düzeyli anlamlandırma modeline göre nasıl inşa edilmektedir?

AS 2: Explosive Media örneğinde Lego estetiği ve oyunlaştırma kodları, devlet destekli propaganda ile dijital diplomasi arasındaki kavramsal sınırları nasıl bulanıklaştırmaktadır?

AS 3: İncelenen animasyonlarda yer alan dinî, kültürel ve askerî semboller (kefiye, kutsal kitap, şeytan tasvirleri, ulusal bayraklar, dikilitaş, ateş) aracılığıyla hangi egemen ideolojik mitler (kutsal direniş, kötülüğün imhası, yönetsel izolasyon vb.) doğallaştırılmaktadır?

AS 4: Tekil ve yüksek yoğunluklu bir görsel metin üzerinden kurgulanan bu slopagenda stratejisinin bulguları, hakikat sonrası dönemde dijital medya okuryazarlığı ve politika önerileri açısından ne tür çıkarımlara olanak tanımaktadır?

4.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma örneklemini, Explosive Media tarafından üretilen ve erişimi uluslararası ajans YouTube video paylaşımıyla (APT, 2026) tescillenen 1 dakika 38 saniyelik tek bir Lego animasyon filmi ile sınırlıdır. Yayıncı kanalın dijital platform moderasyon gerekçesiyle kapatılmış olması, serideki muhtemel diğer videolara erişimi kısıtlamıştır. Göstergebilimsel analiz yöntemi nitel, niteliksel ve yorumlamacı bir doğaya sahip olduğundan; elde edilen bulgular evrene genellenme amacı taşımamakta, incelenen özellikli görsel metin bağlamıyla sınırlı kalmaktadır. Çalışma, izleyicilerin bu görsellere verdiği psikolojik tepkileri ve etkileşim verilerini (beğeni, yorum, retweet sayıları) ölçmeyi amaçlamamış; inceleme yalnızca görsel metnin semiyotik ve ideolojik kurgusuyla sınırlandırılmıştır.

4.6. Bulgular



Görsel 1. Lego Figürleri Üzerinden Liderlerin Komplö ve Kötülökle İlişkilendirilmesi

Kaynak: (APT, 2026, 0:15sn)

Gösterge	Gösteren	Gösterilen		Mit ve İdeoloji
		Düz Anlam	Yan Anlam	
Görsel 1	Görselde yer alan beş adet Lego figürü.	Lego figürleri, içki kadehleri, masa başı toplantısı, şeytan tasvirli karakterler.	Lego kullanımı, çocuksuluk, oyunlaştırma, kadeh tokuşturma ile karanlık ittifak ve komplo, şeytan figürü mutlak kötülük, içki ile zevk ve hedonizm vurgusu	Batılı ve bölgesel liderlerin doğuştan kötü olduğu algısının yaratılması.

Tablo 3. 1. Görselin Göstergebilimsel Çözümlemesi

Görsel 1’de masa etrafında toplanmış, ellerinde içki kadehleri olan beş adet Lego figürü yer almaktadır. Figürlerden bazıları Donald Trump ve diğer Batılı/ bölgesel siyasi figürleri andıran saç ve kıyafet düzenine sahiptir; diğerleri ise şeytani andıran boynuzlu veya kırmızı tenli fantastik figürlerdir. Karakterler birbirlerine kadeh kaldırarak tokuşturma eylemini gerçekleştirmektedir. Ortam, gece vakti bir iç mekân olarak tasvir edilmiştir. Lego kullanımı, konuyu bir çocuk oyunu veya karikatürize edilebilir bir basitlik seviyesine indirger. Bu, karmaşık siyasi ilişkilerin basitleştirilerek izleyiciye sunulduğu mesajını verir. Kadeh tokuşturma eylemi, genellikle kutlama ve dostluk ile ilişkilendirilir. Ancak burada, şeytani figürlerle siyasi liderlerin aynı masada olması, bu kişilerin ortak bir kirli çıkar veya şeytani bir ittifak içerisinde olduklarını çağırıştırır. Boynuzlar ve kırmızı renk, evrensel olarak kötülük, günah ve ahlaksızlık sembolleridir. Bu figürlerin yanındaki siyasi figürlerin de bu kötücül doğaya ortak edildiği yan anlamı güçlenir. Görsel, Batılı siyasi liderlerin zaten doğaları gereği şeytani olduklarını ve dünyayı kendi kötücül çıkarları doğrultusunda yönettiklerini doğal bir gerçeklik olarak sunar. Karmaşık uluslararası ilişkiler, diplomasi ve jeopolitik çatışmalar, biz (iyiler) ve onlar (şeytani ittifak) şeklindeki ikili bir zıtlığa hapsedilir. Burada slopaganada stratejisi, izleyiciye düşünme payı bırakmadan doğrudan bir duygusal tepki uyandırmayı hedefler. Siyasetin rasyonel zeminini tamamen ortadan kaldırarak onu bir ahlak savaşına dönüştürür. Lego’nun masumiyet miti ile temsil edilen şiddetin vahşeti arasındaki bilişsel uyumsuzluk, izleyicide görselin daha akılda kalıcı olmasına neden olur. Propaganda literatüründe bu, mesajın eğlence kılıfıyla sansür veya filtrelerden kaçmasına yardımcı olan bir slopaganada taktiğidir. Rakip siyasi figürlerin şeytan olarak

resmedilmesi, izleyicinin onlara karşı empati kurmasını engeller. Burada, Orta Doğu'daki diplomatik krizler tarihsel süreçlerin sonucu olmaktan çıkarılıp, doğal ve değişmez bir iyilik-kötülük savaşına indirgenmiştir. Bu da izleyiciyi düşünmeye değil, taraf seçmeye zorlamaktadır.



Görsel 2. Kutsal Metin ve Kefiye Üzerinden Direniş ve Cihat Anlatısının İnşası

Kaynak: (APT, 2026, 0:27sn)

Gösterge	Gösteren	Gösterilen		Mit ve İdeoloji
		Düz Anlam	Yan Anlam	
Görsel 2	Yaşlı Lego figür, genç Lego figür, kutsal kitap, Kur'an-ı Kerim, kefiye.	Yaşlı bir Lego figürünün, genç bir Lego figürünün başı üzerinde Kur'an-ı Kerim tutması.	Kutsal metin, kefiye, direniş sembolü, kararlı yüz ifadesi.	Cihad ve kutsal direniş miti, savaşçının tanrısal koruma altında olması.

Tablo 4. 2. Görselin Göstergebilimsel Çözümlemesi

Görselde, daha yaşlı ve bilge olduğu izlenimi veren bir figürün, elinde tuttuğu kitabı genç askerî kıyafetli ve kefiyeli bir figürün başının üzerine koyduğu görülmektedir. Genç figür, elinde bir direniş bayrağını tutmakta ve ciddi bir ifadeyle ileri bakmaktadır. Bu bir uğurlama veya kutsama eyleminin nesnel tasviridir. Görselde kutsal kitap Kur'an-ı Kerim, kefiye ve kararlı yüz ifadesi bir arada resmedilmiştir. Bu eylemin dünyevi bir siyasi hareketten ziyade, kutsal bir vazife olduğu mesajını vermektedir. Baş üzerindeki kitap, Türk ve İslam kültüründe sıkça rastlanan yola çıkarken koruma altına alma veya kutsal emanet motifini simgeler. Kefiye, doğrudan bölgesel bir direniş kimliğine işaret ederken, genç figürün yüzündeki ciddiyet, bu görevin geri dönüşü olmayan bir kararlılık taşıdığını gösterir. Cihad (kutsal direniş) miti; savaşçının tanrısal koruma altında olmasını temsil etmektedir. Politik çatışmanın ilahileştirilmesi; direnişçinin kutsal bir görevle donatılması söz konusudur. Burada yaratılan mit, kutsanmış savaşçı mitidir. Siyasi veya askerî bir mücadele, dinî bir görev yani "cihat" seviyesine yükseltilerek meşrulaştırılır. Mitin işlevi, izleyiciye bu mücadelenin bireysel bir tercih değil, ilahi bir rıza ve tarihsel bir sorumluluk olduğunu doğallaştırarak kabul ettirmektir.



Görsel 3. Farklı Ulusların Bayrakları Üzerinden Küresel Direniş ve Dayanışma Anlatısının İnşası

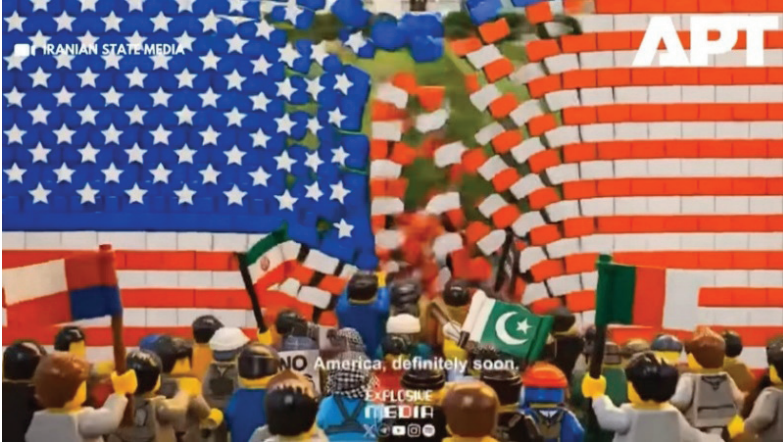
Kaynak: (APT, 2026, 0:35sn-0:48sn)

Gösterge	Gösteren	Gösterilen		Mit ve İdeoloji
		Düz Anlam	Yan Anlam	
Görsel 3	Farklı ulusların bayraklarını tutan, öfkeli yüz ifadelerine sahip askerî, geleneksel giyimli Lego figürleri. Kefiye, askerî tüfekler, parçalanmış zemin, Nijerya, Pakistan, Bahreyn, Yemen, Bosna, İran, Türkiye, Irak, Filistin, Hindistan, Lübnan, Afganistan ulusal bayrakları.	Çeşitli ulusal kimliklerin bir araya gelerek protesto için bir pozisyon alması.	Direnişin meşruiyeti, evrensel dayanışma, mücadelenin kutsallığı ve kararlılık.	Ezilenlerin küresel ittifakı muhafızlar cephesi coğrafi ve kültürel sınırların ötesinde, emperyalizme karşı tek bir ordu mitinin inşası.

Tablo 5. Görsel 3'ün Göstergebilimsel Çözümlemesi

Görsel 3'te Nijerya, Bahreyn, Yemen, Bosna, İran, Türkiye, Irak, Filistin, Hindistan, Pakistan, Lübnan, Afganistan ülkelerini temsil eden asker Lego figürleri görülmektedir. Beden dilleri üzerinden savaşa hazır oldukları okunmaktadır ve her bir Lego figürü ulusal bayraklarını taşımaktadır. Bu kareler üzerinden peş peşe verilen mesaj; farklı ülkelerin küresel bir tehdide karşı tek vücut olmasıdır. Bu, yerel çatışmaları küresel bir direniş savaşına dönüştüren bir süreçtir. Figürlerin hepsine giydirilen ortak kefiye detayı, onları tek tip bir direnişçi prototipine dönüştürür. Ancak Lego askerlerin kıyafetlerinde kültürel çeşitliliğe dair detaylar da bulunmaktadır. Hint askerinin başında taşıdığı sarık ile İranlı askerinin taşıdığı fes aynı değildir. Ulusal temsil noktasında kültürel ayrılıklar da gösterilmiştir. Ancak kefiye detayı ile farklı ulusları aynı ideolojik şemsiye altına alma stratejisi de benimsenmiştir. Görseller duygusal manipülasyona açıktır çünkü Lego karakterlerinin kaşlarının çatık, ağızlarının haykırır şekilde olması ve görselin dramatik ışıklandırması, izleyicide acil ve meşru bir savunma ihtiyacı hissettirir. Görsellerin düşük estetikli Lego formunda ancak yüksek duygusal yüklü olması, mesajın dijital ağlarda hızla yayılmasını sağlar; bu durum karmaşık jeopolitik gerçekliklerin oynusu bir basitleştirmeyle sunulduğu slopaganda örneğidir. Lego askerlerin içinde bulunduğu kutsal savaşçı miti; bireysel kimliği kutsal bir elçi

veya savaşçı kimliğine dönüştürerek, onu eleştirilemez ve sorgulanamaz kılar. Bu ideolojik kalıp, rasyonel diplomatik argümanı tamamen devre dışı bırakır.



Görsel 4. ABD Bayrağının Parçalanması Üzerinden Emperyalist Düzenin Çöküşü ve Kolektif Direnişin Zaferi Tasviri

Kaynak: (APT, 2026, 1:00 sn)

Gösterge	Gösteren	Gösterilen		Mit ve İdeoloji
		Düz Anlam	Yan Anlam	
Görsel 4	ABD bayrağı, farklı ülke bayraklarını taşıyan Lego figür topluluğu.	Lego parçalarından yapılmış dev bir ABD bayrağının, figürlerin oluşturduğu bir baskı veya etkiyle yıkılması, dağılması.	Bayrağın parçalanması, direnişçi kalabalık, yükselen toz bulutu içerisinde emperyalist düzenin kırılganlığı ve halkın kolektif gücüyle alt edilebilirliği	Tarihin kaçınılmaz zaferi, eski düzenin çöküşü. Mevcut jeopolitik otoritenin kalıcı olmadığı ve direniş ile yıkılmasının doğal ve kaçınılmaz olduğu algısı.

Tablo 6. 4. Görselin Göstergebilimsel Çözümlemesi

Görselde, Lego parçalarından inşa edilmiş, ABD bayrağını temsil eden bir duvarın ortadan ikiye yarıldığı ve parçalandığı görülmektedir. Bayrağın önünde ellerinde çeşitli ulusal bayraklar tutan, yüzü görünmeyen ama kalabalık bir figür grubu yer almaktadır. Bayrağın bir Lego yapısı olarak dağılması, devlet ve güç kavramlarının aslında yapay ve kolaylıkla sökülebilir bir oyuncak olduğunu çağırıştır. Kalabalığın bu yıkımın hemen önünde konumlanması, yıkım eyleminin halkın iradesiyle gerçekleştiği anlamını pekiştirir. Burada işlenen mit, yıkım ve yeniden inşa mitidir. Siyasi bir değişim, tarihsel bir süreç olmaktan çıkarılıp doğal ve olması gereken bir yıkım olarak resmedilir. İdeolojik olarak bu mit, mevcut dünya düzeninin (ABD merkezli sistemin) köksüz ve geçici olduğunu, direnişin ise tarihsel bir zorunluluk olduğunu izleyicinin zihnine yerleştirir. Bu görsel, dijital propaganda araçlarının karmaşık küresel güç yapılarını nasıl bir Lego duvarı kadar basit ve yıkılabilir gösterdiğini işaret eden, stratejik bir slopaganda örneğidir. Bu sahne ile izleyiciye, mevcut statükoya karşı bir zafer beklentisi aşılanmaktadır.



Görsel 5. Yükselen Halk ve Yalnızlaşan Güç Karşıtlığı Üzerinden Direniş Mit

Kaynak: (APT, 2026, 1:08dk)

Gösterge	Gösteren	Gösterilen		Mit ve İdeoloji
		Düz Anlam	Yan Anlam	
Görsel 5	Bir pencereden dışarıya, ellerinde çeşitli ülke bayrakları olan büyük bir kalabalığa bakan üç Lego figürü.	İç mekândan dışarıdaki kitlenin üç Lego figürü tarafından izlenmesi durumu.	Yüksekten bir pencereden bakış, pencerenin karşısında güçlü kalabalık, bayraklar, ulusal direniş.	Yalnızlaşan güç ve yükselen halk miti.

Tablo 7. 5. Görselin Göstergebilimsel Çözümlemesi

Görsel 5'te gözlemci güç ile halkın kolektif iradesi arasındaki karşıtlığı sahneleyen, diplomatik bir meydan okuma imgesi taşımaktadır. Görselde, bir odanın içinden, büyük bir pencere aracılığıyla dışarıdaki devasa, bayrak taşıyan insan kalabalığına bakan üç Lego karakteri yer almaktadır. İçerideki figürler, daha önceki görsellerde şeytani veya düşman olarak kodlanan figürlerin fiziksel formlarına benzemektedir. Pencere bir ayırıcı işlevi görür; içerideki figürler konforlu ve izole bir alanda iken dışarıdaki kalabalık hem kaotik hem de birleşik bir enerjiye sahiptir. Bu, halkın sesinin yöneticilere ulaşması veya yöneticilerin halkın gücünü görmezden gelememesi şeklinde yan anlamlar üretir. Karar vericilerin (içeridekilerin) halkın gücüyle (dışarıdakiler ile) yüzleşmesi veya bu gücü dikkate almak zorunda kalmasını sembolize eder. Seçkinlerin ve yöneticilerin izolasyonu ile halkın birleşik gücünün tarihsel bir zorunlulukla karşı karşıya gelmesini işaret etmektedir. Burada işlenen mit, yöneticilerin izolasyonu ve halkın iktidarı mitidir. İdeolojik olarak bu görsel, statüko yanlısı seçkinleri kendi kalelerine hapsedilmiş, buna karşılık muhafızlar cephesinin artık dışarıda birleşmiş ve tehditkâr bir güç hâline geldiğini doğallaştırır. Bu görsel, dijital diploması alanında gözlem ve güç dengesi üzerine kurulmuş bir propaganda aracıdır. İzleyiciye, içerideki figürlerin yani düşmanların dışarıdaki birleşik kalabalık yani halk tarafından izlendiği ve bu gücün kaçınılmaz bir baskı unsuru olduğu hissi aşılanmaktadır. Bu da halkın gücü mitini pekiştiren stratejik bir kurgudur.



Görsel 6. Baskıya Karşı Direniş ve Kutsal Sadakat Anlatısının İnşası

Kaynak: (APT, 2026, 1:15dk)

Gösterge	Gösteren	Gösterilen		Mit ve İdeoloji
		Düz Anlam	Yan Anlam	
Görsel 6	İran bayrağı ve bir lider portresi taşıyan Lego figürünün, çevik kuvvet polisleri tarafından kuşatılması.	Bir protesto veya gösteri anının nesnel betimlemesi.	Polisin kalkanları, baskı, figürün öfkeli ifadesi ve portre temsilinde kutsal sadakat, bayrak, vatanseverlik.	Baskıya karşı direniş miti.

Tablo 8. 6. Görselin Göstergebilimsel Çözümlemesi

Görselde, elinde İran bayrağı ve bir lider portresi tutan genç bir Lego figürü, polis yazılı kalkanlara sahip zırhlı bir kalabalık tarafından çember içine alınmıştır. Polis kalkanları, bireysel iradeyi sınırlayan mekanik ve ruhsuz bir baskı aygıtını simgelerken; elindeki bayrak ve portre, direnişçinin manevi ve ideolojik bir

dayanağı olduğunu çağırıştırır. Figürün yüzündeki kararlı ve öfkeli ifade, bu kuşatmanın onu korkutmadığı, aksine direncini artırdığı yan anlamını üretir. Burada işlenen mit, kutsal direniş mitidir. İdeolojik olarak bu görsel, devletin kolluk kuvvetlerini dış güçlerin veya baskıcı sistemin temsilcisi olarak isimsiz ve duygusuz bir duvar gibi gösterirken, direnişçiye tarihsel ve ilahi bir davanın temsilcisi konumuna yükseltir. Bu kurgu, polis müdahalesini rasyonel bir güvenlik tedbiri olmaktan çıkarıp, kutsal olana karşı bir saldırı gibi kodlayarak izleyicinin duygusal tepkisini tetikler. Bu görsel, dijital propaganda araçlarının mağduriyet ve kahramanlık üzerine kurulu anlatısını özetler. İzleyiciye, güçlü olanın silahlı polisler değil, inancını ve bayrağını taşıyan kutsal direnişçi olduğu fikri aşılanmaktadır. Bu da propaganda dilinin çatışmayı taraflar lehine nasıl ahlaki bir üstünlük zeminine taşıdığının somut bir örneğidir.



Görsel 7. Egemen Güçlerin Çaresizliği ve Sistemin Çöküşü Üzerinden Korku Miti

Kaynak: (APT, 2026, 1:22dk)

Gösterge	Gösteren	Gösterilen		Mit ve İdeoloji
		Düz Anlam	Yan Anlam	
Görsel 7	Siyasi liderleri andıran üç Lego figürünün, bir patlama veya şok etkisiyle ellerindeki bardakları düşürmesi, yüzlerinde dehşet ifadesiyle geriye doğru irkilmeleri.	Ani bir şok, panik veya beklenmedik bir yıkım anının nesnel betimlemesi. Kırılan camlar, geniş açılmış gözler, ağızların dehşetle açılması, panik.	Güç sahibi figürlerin çaresizliği ve direnişin yarattığı yıkıcı ve korkutucu etki.	Sistemin çöküşü ve korku miti, egemen emperyalistlerin, halkın birleşik gücü karşısında yaşadığı kaçınılmaz çaresizlik ve korku.

Tablo 9. 7. Görsel'in Göstergebilimsel Çözümlemesi

Görselde, daha önceki sahnelerde şeytani ittifak olarak kodlanan üç figürün, büyük bir şok anında olduğu görülmektedir. Etraflarında havada uçuşan cam kırıkları ve kadehler, ani bir dış etkinin muhtemelen halkın direnişinin veya bir patlamanın sonucunu göstermektedir. Figürlerin yüzündeki abartılı korku ifadesi, onların dokunulmaz ve güçlü imajını yerle bir ederek, izleyicide bir adaletin yerini bulduğu hissiyatı yaratır. Kırılan kadehler, daha önce zevk içinde kutlama yapan bu kişilerin artık panik içinde olduklarını simgeler. Burada işlenen mit, zalimlerin korkusu mitidir. İdeolojik olarak bu görsel, statüko sahiplerini, daha önce halka karşı gösterdikleri kibrin aksine, şimdi çaresiz ve korku dolu birer figür olarak yeniden inşa eder. Bu mit, direnişin sadece haklı değil, aynı zamanda güçlü ve korkutucu olduğu mesajını vererek, izleyicide tarihsel rövanş duygusunu besler. Bu görsel, dijital propaganda araçlarının zafer ve çöküş anlatısını nihayete erdiren bir kurgudur. İzleyiciye, güçlü görünen sistemin aslında ne kadar kırılgan olduğu ve halkın kolektif birleşimi karşısında nasıl paniğe kapıldığı mesajı verilmektedir. Bu, siber propagandada düşmanı aşağılama ve kendi kitlesini motive edebilme stratejisinin tipik bir örneğidir.



Görsel 8. Kötülüğün Arındırılması ve Yeni Düzenin Doğuşu Üzerinden Zafer Miti
Kaynak: (APT, 2026,1:27 dk)

Gösterge	Gösteren	Gösterilen		Mit ve İdeoloji
		Düz Anlam	Yan Anlam	
Görsel 8	Bir dikilitaşa bağlı şeytani figürlerin ve İsrail bayrağının büyük bir ateşle yakılması; çevrede farklı ülkelerin bayrakları ile temsil edilen kalabalığın izlemesi.	Bir infaz veya sembolik yakma eyleminin nesnel betimlemesi.	Ateş, arınma ve ceza, dikilitaş yıkılan iktidar sembolü, Azerbaycan, Japonya, Rusya, Bahreyn, Filistin, Türkiye, Irak, İran ulusal bayrakları; küresel uzlaşısı.	Kötülüğün yok edilmesi ve yerine yeni bir düzenin ikamesi, kötülüğün arındırılması ve yeni düzenin doğuşu miti. Siyasi bir zaferin, tüm dünyayı kapsayan bir arınma ritüeline dönüştürülerek kutsallaştırılması.

Tablo 10. 8. Görselin Göstergebilimsel Çözümlemesi

Görselin merkezinde büyük bir ateş yükselmektedir; bu ateşin ortasındaki dikilitaşa, daha önceki sahnelerde şeytani olarak tasvir edilen figürler bağlanmış

ve ateşe verilmiştir. Ateşin etrafında çok sayıda farklı ulusun bayrağını taşıyan Lego figürleri, bir daire oluşturarak bu sahneyi seyretmektedir. Merkezdeki ateş, sadece bir imha eylemi değil, bir arınma yani katarsis işlevi görür. Şeytani figürlerin ateşe verilmesi, onları temsil eden ideolojik yapıların emperyalizm/ siyonizm vurgusu tamamen yok edildiği çağrışımını yapar. Kalabalığın bayraklarla bu ateşi çevrelemesi, direnişin artık küresel bir konsensüs hâline geldiği anlamını pekiştirir. Burada işlenen mit, kötülüğün imhası ve tarihsel adalet mitidir. İdeolojik olarak bu görsel, dünyadaki siyasi çatışmayı basit bir iyilik ve kötülük savaşına indirger; şeytani olanın yakılması, insanlığın halkların doğal ve adil bir düzene geçişi için gerekli olan tek yol olarak sunulur. Bu görsel, slopaganda stratejilerinde düşmanın nihai tasfiyesi anlatısının doruk noktasıdır. Görselin “Explosive Media” etiketiyle paylaşılması, şiddetin bile bir eğlence/ oyun estetiğiyle Lego formunda sunulurken izleyicinin vicdani süzgecinden kolayca geçirilmesini sağlayan bir slopaganda taktiğidir. Bu, devlet medyasının kendi ideolojik zafer anlatısını görsel bir mitolojik ritüele dönüştürme biçimidir.



Görsel 9. Kutsal Zafer ve İlahi Onay Üzerinden Dinî Kurtuluş Miti

Kaynak: (APT, 2026,1:38dk)

Gösterge	Gösteren	Gösterilen		Mit ve İdeoloji
		Düz Anlam	Yan Anlam	
Görsel 9	Kubbetü's-Sahra önünde secde eden, çok sayıda farklı renkli kıyafetli Lego figüründen oluşan bir cemaat.	Kudüs'te Mescid-i Aksa külliyesi içerisinde gerçekleştirilen kitlesel bir ibadet anı.	Altın kubbe, huzurlu atmosfer, secde hâlindeki kalabalık, üzerinde yer alan dinî metin. Kutsal olanın geri kazanılması, manevi bütünleşme ve zaferin ilahi onayı.	Kutsal zafer ve ilahileştirme miti. Siyasi mücadelenin dünyevi bir çatışma olmaktan çıkıp, dinî bir kurtuluş ve huzura erdirmeye mitine dönüştürülmesi.

Tablo 11. 9. Görselin Göstergebilimsel Çözümlemesi

Görsel, animasyonun ideolojik çerçevesini kutsal bir mutabakat ile taçlandıran, dinî sembolizmin siyasi bir zafer anlatısıyla iç içe geçtiği final sahnesidir. Görselin merkezinde Kudüs'teki Kubbetü's-Sahra yapısı yer almaktadır. Önünde, secde eden, Lego estetiğinde tasvir edilmiş çok sayıda figür bulunmaktadır. Ekranın alt kısmında 'O hâlde Rabbini hamd ile tespih et ve ondan bağışlanma dile' Kur'an-ı Kerim ayeti yer almaktadır. Yapının altın kubbesi ve sakinleştirici ışık kullanımı, bu sahnede huzur ve kutsallık vurgusunu öne çıkarır. Secde hâlindeki figürler, kişisel kimliklerinden sıyrılarak büyük bir bütünün parçası hâline gelmiş, itaatkâr ve adanmış bir kitleyi simgeler. Dinî metinle birleşen bu görüntü, yaşanan tüm siyasi/askerî süreçlerin sonunda ilahi bir rızaya ulaşıldığını telkin eder. Burada işlenen mit, kutsal mülkiyet ve ilahileştirilmiş zafer mitidir. İdeolojik olarak bu görsel, Kudüs'ü sadece fiziksel bir toprak parçası olmaktan çıkarıp direnişin nihai varış noktası olan kutsal bir mekâna dönüştürür. Direnişin siyasi hedefleri, bu şekilde dinî bir ibadetin ardına gizlenerek dokunulmaz kılınır. Bu görsel, siber propaganda stratejilerinde meşruiyetin kaynağı olarak dinî kodların nasıl kullanıldığını gösterir. Şiddet içeren önceki sahnelerden patlamalar, yakmalardan sonra gelen bu huzurlu sahne, izleyiciye doğru ve adil olanın sonunda kazandığı mesajını vererek, propaganda anlatısını ruhsal bir tatminle kapatır. Bu, çatışma ortamını dinî bir kutsallık ile örtme ve meşrulaştırma taktiğidir.

Slopaganda Kriteri	Videodaki Somutlaşma Biçimi
Düşük Maliyetli / Yüksek Hacimli YZ Üretimi	00:10–00:20 aralığında aynı Lego hava üssü arka planının, yalnızca gökyüzü rengi ve uçakların yönü değiştirilerek art arda kullanıldığı; karakterlerin neredeyse hiç değişmeyen yüz ifadeleriyle yeniden sahneye sokulduğu bölüm.
Popüler Kültür Kodlarıyla Oyunlaştırma: Gamifikasyon	00:25–00:40 arasında Lego lider figürlerinin büyük, renkli butonlara basarak füze fırlattığı; bu eylemin ekrandaki skor tabelasına benzer bir göstergeyle puan artışı gibi sunulduğu ve üstten görünümle hedeflerin vurulduğu, strateji oyunu estetiğine sahip sahne.
Algoritmik Manipülasyon	Videonun ilk 00:00–00:15 saniyesinde Lego jetlerin hızla havalanması, 00:16–00:22 arasında hedefe isabet anı, hemen ardından 00:23–00:28 kısmında karşı tarafın şaşkın ya da aşağılanan mimikle yakın planda gösterilmesi; her 5–7 saniyede bir patlama, tezahürat veya alaycı yakın planla ritmin hiç düşmediği kurgu.
Halka Karşı Duygusal Seslenme	Final bölümünde, yaklaşık 01:20–01:35 aralığında biz tarafının bayrağı önde, gururla yukarı kaldırdığı; aynı anda karşı taraf Lego figürünün abartılı korku, şaşkınlık mimikleriyle geri çekildiği ve arka planda marş, zafer çağrışımlı müziğin eşlik ettiği son kareler.

Tablo 12. Slop Estetiği Örnekleri Tablosu

5. Sonuç ve Tartışma

İletişim teknolojilerinin ve üretken yapay zekâ araçlarının hızla gelişmesi, dijital diploması ve uluslararası siyasal iletişim pratiklerini köklü bir dönüşüme uğratmıştır. İran merkezli Explosive Media tarafından üretilen yapay zekâ destekli Lego animasyonu özelinde gerçekleştirilen bu çalışma; sentetik görsellerin ve popüler kültür kodlarının devlet propagandası ile dijital diploması arasındaki sınırları nasıl bulanıklaştırdığını ve slopaganda kavramının dijital bilgi savaşlarındaki işlevsel rolünü göstergebilimsel bir çerçevede ortaya koymuştur. Çalışmada yanıt aranan ilk araştırma sorusu (AS 1) doğrultusunda; yapay zekâ destekli Lego animasyonlarında kullanılan görsel göstergelerin Roland Barthes'ın göstergebilimsel modeline göre iki düzeyli bir anlamlandırma mekanizması üzerinden kurgulandığı tespit edilmiştir. Düz anlam düzeyinde çocuksu, masum ve oyunlaştırılmış bir estetik sunan Lego figürleri, içki kadehleri veya askerî simgeler; yan anlam düzeyinde karanlık ittifaklar, hedonizm, antiemperyalist direniş ve adanmışlık gibi yoğun ideolojik kodlar üretmektedir. Bu iki düzey arasındaki bilişsel çelişki, izleyicinin savunma mekanizmalarını düşürmekte ve iletilmek istenen manipülatif mesajın zihinde daha kalıcı hâle gelmesini sağlamaktadır. İkinci araştırma sorusu (AS 2) bağlamında ulaşılan bulgular; Explosive Media'nın Lego estetiği ve oyunlaştırma kodlarını kullanarak devlet destekli propaganda ile dijital diploması arasındaki resmî ve rasyonel sınırları belirsizleştirdiğini göstermektedir. Dijital diploması, geleneksel olarak rasyonel diyalog, şeffaflık ve yumuşak güç ilkelerine dayanırken Lego figürleriyle kurgulanan bu slopaganda stratejisi, siyasi krizleri eğlenceli ve kolay tüketilebilir bir seyirliğe dönüştürmektedir. Böylece devlet aktörleri, resmî diplomatik sorumluluktan kaçınarak yarı-resmî ve yapay zekâ üretimi kanalları üzerinden küresel kamuoyunu duygusal ve kutuplaştırıcı anlatılarla manipüle edebildikleri hibrit bir gri alan yaratmaktadır. Üçüncü araştırma sorusu (AS 3) çerçevesinde, metinde yer alan dinî, kültürel ve askerî sembollerin (kefiye, Kur'an-ı Kerim, şeytan tasvirleri, dikilitaş, ateş, ulusal bayraklar) hangi ideolojik mitleri doğallaştırdığı çözümlenmiştir. İkonografik analizler; görsellerin kutsanmış savaşçı/cihat miti, zalimlerin korkusu miti, ezilenlerin küresel ittifakı miti ve kötülüğün imhası/arınma miti olmak üzere dört temel anlatı etrafında katılaştığını ortaya koymuştur. Sembolizm literatürü ile desteklenen bu bulgular, siyasi ve askerî çatışmaların dünyevi zemininden kopararak ilahi bir rıza ve evrensel bir arınma ritüeline dönüştürüldüğünü, böylece izleyicinin rasyonel sorgulama yapmasının önüne geçilerek taraf seçmeye zorlandığını

işaret etmektedir. Dördüncü araştırma sorusu (AS 4) doğrultusunda, görsellerin barındırdığı slop estetiğinin hipergerçekçilik, aşırı sembolik yük, abartılı aura/ışık kullanımı, grotesk karikatürleştirilmenin algı yönetimindeki rolü değerlendirilmiştir. Yapay zekâ üretimi sentetik içeriklerin estetik bir kusur veya teknik yetersizlik olmaktan ziyade, stratejik bir propaganda aracı olarak işlev gördüğünü göstermektedir. Hipergerçekçi ancak yapay yüzeyler ile aşırı sembolik yükleme, sosyal medya algoritmalarının dikkat ekonomisi kriterleriyle mükemmel bir uyum yakalamakta; izleyicinin analitik düşünme süreçlerini devre dışı bırakarak doğrudan duygusal mobilizasyonu ve içeriklerin viral yayılımını tetiklemektedir. Nihayetinde hakikat sonrası çağda tekil ve yüksek yoğunluklu bir görsel metin üzerinden kurgulanan bu slopaganda stratejisi, dijital medya okuryazarlığı ve uluslararası siber güvenlik politikaları açısından önemli çıkarımlar sunmaktadır.

Araştırma soruları doğrultusunda elde edilen bulgular, dijital animasyon estetiği ve yapay zekâ teknolojilerinin devlet destekli propaganda içeriklerinin yayılımı ve etkisinde kritik rol oynadığını ortaya koymaktadır. Lego figürleri, çocukluk ve masumiyetle ilişkilendirilen bir estetik sunarken, aynı zamanda karmaşık siyasi ve ideolojik mesajların oyunlaştırılmış biçimde iletilmesini sağlar. Bu durum, izleyicide bilişsel uyumsuzluk yaratarak mesajın daha kalıcı olmasına ve duygusal tepki oluşturmaya zemin hazırlar. Örneğin, şeytani figürlerle birlikte sunulan batılı liderler, izleyicide iyi-kötü ikiliği temelinde güçlü bir duygusal bağ kurulmasına neden olur. Böylece, dijital diplomasi süreçlerinde rasyonel argümanların yerini ideolojik ve manipülatif söylemler alırken, propaganda ile diplomasi arasındaki çizgi bulanıklaşır. Ayrıca, sosyal medya algoritmalarının manipülasyonu ile düşük kaliteli ancak yüksek hacimli içeriklerin hızla yayılması, slopaganda stratejisinin etkinliğini artırmaktadır.

İkinci olarak, dijital animasyon estetiği ve yapay zekâ teknolojileri, devlet destekli propaganda içeriklerinin görsel ve ideolojik etkisini şekillendirmede belirleyici olmaktadır. Lego estetiği, şiddet ve çatışma gibi ağır temaları oyunlaştırarak izleyicinin savunma mekanizmasını düşürür ve mesajın kabulünü kolaylaştırır. Bu oyunlaştırma, propaganda mesajlarının radikal ideolojik söylemlerle birlikte sunulmasını mümkün kılar. Görsellerde kutsal metinler, kefiye, ulusal bayraklar gibi sembollerle kutsallaştırılan direniş miti, izleyicide meşruiyet algısını güçlendirir ve siyasi çatışmaların dinî ve kutsal bir görev olarak algılanmasını sağlar. Aynı zamanda, farklı ulusların bir araya gelerek emperyalist güçlere

karşı birleştiği ezilenler ittifakı miti, küresel dayanışma ve direnişin meşruiyetini pekiştirir. Bu mitolojik anlatılar, izleyiciyi taraf seçmeye zorlayarak rasyonel değerlendirmelerin önüne geçer. Araştırma ayrıca slopaganda içeriklerinin dijital platformlarda anonim veya yarı resmî kanallar aracılığıyla yayılarak devletlerin diplomatik sorumluluktan kaçmasına olanak tanıyan yeni bir gri alan yarattığını göstermektedir. Bu durum, dijital diplomasının şeffaflık ve hesap verebilirlik sorunlarını derinleştirirken, yasal düzenlemelerin ve dijital medya okuryazarlığının önemini artırmaktadır. Sonuç olarak çalışma, İran dijital medyası Explosive Media tarafından yapay zekâ destekli Lego figürleri estetiğiyle hazırlanan slopaganda içeriklerinin dijital diploması ve propaganda arasındaki sınırları bulanıklaştırdığını ve bu içeriklerin görsel ile ideolojik etkilerinin güçlü olduğunu ortaya koymuştur. Dijital animasyon estetiği ve yapay zekâ teknolojilerinin, devlet destekli propaganda içeriklerinin yayılımı ve etkisinde kritik bir rol oynadığı görülmüştür. Slopaganda içerikleri sosyal medya algoritmalarının manipülasyonu ile birleşerek, geleneksel propaganda yöntemlerinden daha etkili ve yaygın bir etki alanı yaratabilmektedir. Bu durum dijital diplomasının şeffaflık ve hesap verebilirlik sorunlarını derinleştirirken, propaganda ile diploması arasındaki çizgiyi bulanıklaştırmaktadır.

5.1. Gelecek Çalışmalar için Öngörüler ve Öneriler

Yapay Zekâ İçeriklerine Zorunlu Etiketleme ve Filigran: Yapay zekâ estetiğinin izleyicide gerçeklik benzeri bir algı ürettiği saptandığından; uluslararası yasal düzenlemeler çerçevesinde, sentetik medya üreten algoritmaların ve bu içerikleri yayımlayan platformların içeriklere silinemez filigran ve meta veri etiketi eklemesi zorunlu kılınmalıdır.

Slopaganda Odaklı Eleştirel Görsel Medya Okuryazarlığı: Dijital medya okuryazarlığı programları, yalnızca yanlış haber veya metin doğrulama odaklı olmaktan çıkarılmalıdır. Lego gibi popüler kültür öğeleriyle cazip kılınan, oyunlaştırılan ve duygusal tepki üretmeyi hedefleyen sentetik görsellerin (AI slop) arkasındaki ideolojik mitleri deşifre edebilecek müfredatlar geliştirilmelidir.

Algoritmik Hesap Verebilirlik ve Platform Denetimi: Sosyal medya şirketlerinin (YouTube, X, TikTok vb.), algoritmik sistemlerini etkileşim ve dikkat odaklı olmaktan çıkarıp, devlet destekli algoritmik dezenformasyon kampanyalarını tespit eden ve bu tür yüksek hacimli/düşük kaliteli sentetik içeriklerin radikalleşme

yaratacak şekilde öne çıkarılmasını engelleyen denetim mekanizmalarını kurmaları sağlanmalıdır. Dijital diplomasi ile slopaganda arasındaki muğlak alanın giderilmesi ve slopaganda faaliyetleriyle etkili biçimde mücadele edilebilmesi için dijital medya okuryazarlığı kritik bir rol üstlenmektedir. Hedef kitlelerin ve kullanıcıların, karşılaştıkları içeriğin yalnızca bir slop yani düşük kaliteli yapay zekâ üretimi olup olmadığını ya da belirli bir siyasi amacı ve slopaganda ögesi taşıyıp taşımadığını ayırt edebilme yetkinliklerinin geliştirilmesi gerekmektedir. Bu noktada hukuki çerçeve belirleyici hâle gelmektedir. İlgili yasal düzenlemeler aracılığıyla, içeriklerin yapay zekâ ürünü olduğunun zorunlu biçimde etiketlenmesi ve filigranlanması sağlanmalıdır. Ayrıca büyük teknoloji platformlarının, siyasi amaçlı bu tür yoğun içerik akışlarına karşı denetim ve gözetim mekanizmalarını güçlendirmesi; içeriklerin finansman kaynaklarının, örneğin sponsorlu siyasi içerik olup olmadıklarının şeffaf biçimde görünür kılınması ve slopaganda faaliyetleri söz konusu olduğunda hesap verebilir olmaları gerekmektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale yazarı herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Kaynakça

- Acaps. (2026). *US-ISRAEL-IRAN Four scenarios for the regional conflict: June-December 2026 Outlook* [Thematic Report]. ACAPS. https://www.acaps.org/fileadmin/Data_Product/Main_media/20260622_ACAPS_MENA_hub__Four_scenarios_for_the_US-Israel-Iran_regional_conflict.pdf
- Adesina, O. (2013). Foreign Policy in an Era of Digital Diplomacy. *Cogent Social Sciences*, (3), 1-13.
- Al Jazeera. (2026, Nisan 14). *Iran slams YouTube ban on pro-Iranian group's Lego-style AI videos*. <https://www.aljazeera.com/news/2026/4/14/iran-slams-YouTube-ban-on-pro-iranian-groups-lego-style-ai-videos>
- APT. (2026). *Iran's LEGO Animation Shows US, Israel As 'Devils', Calls On Muslim Nations And Allies To Unite* [Video kaydı]. <https://www.YouTube.com/watch?v=rsQ9T1MosRM>
- Bahl, V. (2026, Nisan 14). *YouTube bans viral pro-Iran AI-generated LEGO videos trolling Trump*. <https://www.france24.com/en/tv-shows/truth-or-fake/20260414-YouTube-bans-viral-ai-generated-lego-videos-trolling-trump>

- Barthes, R. (1972). *Mythologies*. Hill and Wang.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. The University of Michigan Press.
- Billig, M. (1995). *Banal nationalism*. SAGE Publications.
- Bjola, C., & Holmes, M. (2015). *Digital Diplomacy: Theory and Practice*. Routledge.
- Bontridder, N., & Poulet, Y. (2021). The Role of Artificial Intelligence in Disinformation. *Data & Policy*, 32(2).
- Boyacı Yıldırım, M., & Ergen, E. (2026). Slopaganda ve yapay zekâ görselleri: Trump üzerine göstergebilimsel bir analiz. *Journal of Emerging Economies and Policy*, 11(1), 401–419.
- Britannica, E. (2026). 2026 Iran war. İçinde *Britannica*. <https://www.britannica.com/event/2026-Iran-war>
- Castells, M. (2004). *The network society: A cross cultural perspective*. Edward Elgar Publishing Limited: MA, Northampton.
- Chayka, K. (2026, Nisan 2). *The Team Behind a Pro-Iran, Lego-Themed Viral-Video Campaign*. <https://www.newyorker.com/culture/infinite-scroll/the-team-behind-a-pro-iran-lego-themed-viral-video-campaign>
- Chepeliuk, Y. (2021). Digital Diplomacy in the Context of Modern Information Communications. *Digital Platform: Information Technologies in Sociocultural Sphere*, 4(2), 250–258.
- Collin, S., & Klineciewicz, M. (2026). *How Slopaganda Exploits Features of Human Cognition*. Center for Open Science. <https://doi.org/10.31234/osf.io/3zb>
- Combs, C. (2026, Nisan 10). *Iran-linked AI Lego video account removed by YouTube*. <https://www.thenationalnews.com/news/us/2026/04/10/iran-lego-videos-removed-YouTube>
- Creswell, J. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Crilley, R., & Saunders, R. A. (2025). The Resonant Slop Machine: Public Diplomacy and Strategic Narratives in the Age of Artificial Intelligence. *Place Branding and Public Diplomacy*. 22(3).
- Eliade, M. (1959). *The sacred and the profane: The nature of religion*. Harcourt, Brace & World.
- Esposito, J., L. (2002). *Unholy war: Terror in the name of Islam*. Oxford University Press.
- Fellows, E. (1957). Propaganda and Communication: A Study in Definitions. *Journalism Quarterly*, 34(4), 431–442.
- Foucault, M. (1980). *Power/knowledge: Selected interviews and other writings, 1972–1979*. Pantheon Books.

- Girard, R. (1977). *Violence and the sacred*. Johns Hopkins University Press.
- Giroux, H., A. (2006). *Beyond the spectacle of terrorism: Global uncertainty and the challenge of new media*. Routledge.
- Global Affairs Canada. (2026). *Explosive Media: Iranian state-linked AI Lego-style videos claiming that Tehran has "won the propaganda war"*. Global Affairs Canada. <https://international.canada.ca/international-canada/assets/pdfs/rapid-response-mechanism-mecanisme-reponse-rapide/2026-explosive-media-iran-en.pdf>
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. SAGE Publications.
- Hanson, F. (2010). A Digital DFAT: Joining the 21st Century. İçinde *Policy Brief* (ss. 1–16). Lowy Institute for International Policy.
- Jowett, G., S., & O'Donnell, V. (2015). *Propaganda & Persuasion*. SAGE Publications.
- Keen, S. (1986). *Faces of the Enemy: Reflections of the Hostile Imagination*. Harper & Row.
- Ketners, K. (2025). Digital practices of diplomatic communication and their implications for global politics. *Foreign Affairs*, 64–72.
- Kiraz, S. (2022). Digital Public Diplomacy in Crisis Management: A Conceptual Review. İçinde *Maintaining International Relations Through Digital Public Diplomacy Policies and Discourses* (ss. 12–25). IGI GLOBAL.
- Klincewicz, M., Alfano, M., & Fard, A. (2025). Slopaganda: The Interaction Between Propaganda and Generative AI. *ArXiv*. <https://doi.org/10.48550/arxiv.2503.01560>
- Latinović, B., & Krčadinac, O. (2025). Social and Ethical Challenges of Artificial Intelligence in International Political Communication. *Journal of UUNT Informatics and Computer Sciences*, 2(2).
- Lee, A. M. (1945). The Analysis of Propaganda: A Clinical Summary. *American Journal of Sociology*, 51(2), 126–135.
- Manor, I., & Aguirre, D. (2018). The Digitalization of Public Diplomacy: Towards a New Conceptual Framework. *Revista Mexicana de Política Exterior*, 113, 1–6.
- Manor, I., & Bjola, C. (2020). Public Diplomacy in the Age of 'Post-reality'. İçinde *Public Diplomacy and the Politics of Uncertainty* (ss. 111–143). Springer.
- Marková, I. (2008). Persuasion and Social Psychology. *Diogenes*, 55(1), 5–8.
- Mitchell, W. (1986). *Iconology: Image, text, ideology*. University of Chicago Press.
- Omachi, A., & Friday Okoh, O. (2025). Examining The Influence Of Social Media Algorithms On Political Polarization In Democracies. *Cultural Communication and Socialization Journal*, 6(1), 01–08.

- Pahlavi, P. (2003). Cyber-Diplomacy: A New Strategy of Influence. *Canadian Political Science Association General Meeting*, 1–6.
- Papacharissi, Z. (2015). *Affective publics: Sentiment, technology, and politics*. Oxford University Press.
- Patton, M., Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice*. SAGE Publications.
- Rawnsley, G. D., Ma, Y., & Pothong, K. (2021). *Research Handbook on Political Propaganda*. ElgarOnline.
- Riordan, S. (2019). *Cyberdiplomacy: Managing Security and Governance Online*. Polity Press.
- Rusu, M., & Herman, R. (2018). Implications of Propaganda as a Social Influence Strategy. *Scientific Bulletin*, 23(2), 118–125.
- Shea, M. (2026, Nisan 12). We spoke to the man making viral Lego-style AI videos for Iran. Experts say it's powerful propaganda. *BBC News*. <https://www.bbc.com/news/articles/cjd8jrd1vnyo>
- Smitri, S., Sahay, N., & Marwah, R. (2025). The Influence of Digital Diplomacy on Traditional Diplomatic Practices: Transforming Roles and Functions through Social Media. *South India Journal of Social Sciences*, 23(4), 53–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.62656/sijss.v23i4.2185>
- Sönmezoğlu, F. (t.y.). *Uluslararası Politika ve Dış Politika Analizi*. Filiz Yaynevi. 2005.
- Surowiec-Capell, P. (2022). Digital Propaganda and Diplomacy. İçinde *Oxford Handbook of Digital Diplomacy* (ss. 212–231). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780192859198.013.12>
- Swedenburg, T. (1990). *The Palestinian keffiyeh and the intifada: Modernity, identity, and nationalism*. 5(1), 18–40.
- Wack, M., Ehrett, C., Linvill, D., & Warren, P. (2025). Generative Propaganda: Evidence of AI's Impact From a State-backed Disinformation Campaign. *PNAS Nexus*, 4(4).
- Woollacott, J. (2005). Messages and Meanings. İçinde *Culture, Society and The Media* (ss. 96–118). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203978092-10>
- Yücel, G. (2016). Dijital Diplomasi. *TRT Akademi*, 1(2), 748–760.

