

T.C. MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI
YAYINCILIK YÖNETİMİ BİLİM DALI

**ÇİZGİ ROMANLARIN İNTERNET ÜZERİNDEN YAYINININ TELİF HAKKI
PROBLEMİ KAPSAMINDA İNCELENMESİ**

Yüksek Lisans Tezi AYLİN CANEL

İstanbul,2024

T.C.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

GAZETECİLİK ANABİLİM DALI

YAYINCILIK YÖNETİMİ BİLİM DALI

**ÇİZGİ ROMANLARIN İNTERNET ÜZERİNDEN YAYINININ TELİF HAKKI
PROBLEMİ KAPSAMINDA İNCELENMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

Aylin Canel

Tez Savunma Jürisi

1. Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Büşra T. Durmuş

2.Üye: Dr. Öğr. Üyesi Alaattin Aslan

3.Üye: Doç. Dr. İhsan Eken

İstanbul,2024

ÖZ

Günümüzde internet teknolojisinin hızla gelişmesi, yayıncılık sektöründe özellikle telif hakkı açısından önemli bir konu haline gelmiştir. Özellikle çizgi romanlar gibi görsel ve yazılı içeriğin birleştiği eserlerin dijital ortamlarda kolayca paylaşılabilir hale gelmesi, telif hakkı sorunlarını artırmıştır. Bu tez çalışması, internet üzerinden izinsiz şekilde paylaşılan çizgi romanların yarattığı telif hakkı sorunlarını Türkiye örneği üzerinden incelemektedir. Çalışmada, yayınevlerinin yaşadığı telif hakkı problemlerinin etkileri ile çizgi roman hayranlarının telif hakkı konusundaki bilinci ve düşüncelerini derinlemesine ele almak amacıyla nitel ve nicel araştırma yöntemleri kullanılmıştır. Veriler, derinlemesine mülakatlar ve anketler aracılığıyla toplanmıştır.

Araştırmanın sonuçları, dijital ortamlarda izinsiz paylaşılan çizgi romanların yayınevleri üzerinde mali kayıplara ve hukuki zorluklara yol açtığını, aynı zamanda hayranlar arasında yaygın bir farkındalık eksikliği olduğunu göstermiştir. Buna karşılık, mali zorluklardan dolayı yayınevlerinin bu durumu göz ardı ettiği de belirlenmiştir. Bununla birlikte, dijital platformların çizgi romanların daha geniş kitlelere ulaşmasında olumlu bir rol oynadığı tespit edilmiştir. Bu bulgular, Türkiye'de çizgi roman yayıncılığı ve telif hakkı ihlallerine dair bilimsel literatüre katkı sağlamakta ve telif hakkı ihlallerinin önlenmesi için stratejik öneriler sunmaktadır.

Anahtar kelimeler: Çizgi Roman, Çizgi Roman Yayıncılığı, Fan Kültürü, Dijital Tarama, Telif Hakkı

ABSTRACT

The rapid development of internet technology has become a significant issue in the publishing sector, especially about copyright. The ease with which works combining visual and written content, such as comic books, can be shared in digital environments has increased copyright issues. This thesis examines the copyright problems caused by the unauthorized sharing of comics on the internet, using Turkey as a case study. The study employs both qualitative and quantitative research methods to analyze the effects of copyright problems experienced by publishers and the awareness and opinions of comic book fans regarding copyright. Data were collected through interviews and surveys.

The research results indicate that unauthorized sharing of comics in digital environments leads to financial losses and legal challenges for publishers, while also revealing a widespread lack of awareness among fans. Conversely, it was found that publishers often overlook this issue due to financial difficulties. However, it was also determined that digital platforms play a positive role in making comics accessible to a broader audience. These findings contribute to the scientific literature on comic book publishing and copyright violations in Turkey and provide strategic recommendations for preventing copyright infringements.

Keywords: Comic Books, Comic Book Publishing, Fan Culture, Digital Scanning, Copyright

İÇİNDEKİLER

1. BÖLÜM: ÇİZGİ ROMAN YAYINCILIĞI.....	3
1.1 ÇİZGİ ROMAN	3
1.1.1 Çizgi Romanların Tarihsel Gelişimi	5
1.1.2 Gelenekselden Dijitalleşmeye Çizgi Roman Yayıncılığının Dönüşümü	15
1.1.3 Çizgi Roman Kültürü	19
1.1.4 Çizgi Roman Fan Grupları	21
1.2 Sistemi Meşrulaştırma Kuramı.....	25
1.3 Çizgi Roman Hayranları ve Dijital Emek	27
1.4 Çizgi Roman Hayranları ve Telif Hakkı Problemi.....	30
2. BÖLÜM: ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ	35
2.1 Araştırmanın Amacı ve Kapsamı	35
2.2 Araştırmada Kullanılan Alan: Yayıncılık.....	36
2.3 Araştırma Yöntemi	36
2.3.1 Nitel Yöntem	36
2.3.2 Veri Toplama Teknikleri	37
2.4 Araştırmanın Sınırlılıkları	39
3. BÖLÜM: ARAŞTIRMANIN BULGULARI VE YORUMLAMALAR.....	40
3.1 Yayınevlerinin Çizgi Roman Yayımlı Sıklığı ve Telif Hakkı Sorunları ile İlgili Bulgular	41
3.2 Çizgi Romanların İnternet Üzerinden Erişilebilirliği ve Telif Hakkı İhlalleri ile İlgili Bulgular	42
3.3 Yayınevlerinin Çizgi Romanların İnternet Yayımlı Bakış Açılımları ile İlgili Bulgular	43
3.4 Yayınevlerinin Telif Hakkı Yönetimi ve Koruma Stratejileri ile İlgili Bulgular.....	44
3.4.1 Telif Hakkı İhlalleriyle Başa Çıkma Yöntemleri ile İlgili Bulgular	44
3.5 Yayınevlerinin Dijital Ortamda Çizgi Roman Yayımlı Konusunda Karşılaştıkları Zorluklar ile İlgili Bulgular	45
3.6 Yayınevlerinin Stratejileri ve Gelecek Planları.....	46
3.6.1 Dijital Ortamda Yayıncılık Yapma Kararı ve Motivasyonları ile İlgili Bulgular	46
3.6.2 Dijital Yayıncılıkta Yayınevlerinin İnovasyon ve Adaptasyon Süreçleri ile İlgili Bulgular	47
3.6.3 Yayınevlerinin Uzun Vadeli Telif Hakkı Yönetimi Planları ile İlgili Bulgular.....	48
3.6.4 Dijital Yayıncılığın Gelecekteki Rolü ve Yayınevlerinin Beklentileri ile İlgili Bulgular	49
3.7 Çizgi Roman Fan Grupları Üzerinden Anket Çalışması Anket Çalışması ve Sonuçları	49

3.7.1	Anketin Yapılandırılması ve Katılımcı Profili	49
3.7.2	Fan Grupları ve Çizgi Roman Yayıncılığına İlişkin Görüşler	51
3.7.3	Telif Hakkı Problemleri ve Fan Gruplarına Etkileri	52
3.7.4	Fan Gruplarından Elde Edilen Bulguların Genel Değerlendirilmesi	54
SONUÇ.....		53
KAYNAKÇA.....		55

ÖNSÖZ

Çizgi romanlar, çocukluk yıllarımdan itibaren hayatımda önemli bir yere sahip olmuştur. İlk olarak ailemin bana hediye ettiği çizgi romanlarla başlayan bu serüven, zamanla daha derin bir tutkuya dönüştü. Yıllar geçtikçe çizgi romanların sadece eğlence değil, aynı zamanda toplumsal ve kültürel mesajlar içeren önemli bir sanat formu olduğunu fark ettim. Bu farkındalık, yüksek lisans tez konumu belirlememde etkili oldu.

Bu çalışmanın ortaya çıkmasında ve gelişiminde desteklerini esirgemeyen birçok kişi ve kuruma teşekkür etmek istiyorum. Öncelikle, tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Büşra T. Durmuş'a, değerli yönlendirmeleri ve sabrı için minnettarım. Ayrıca, tezimin her aşamasında bana destek olan aileme, nişanlıma ve arkadaşlarıma da teşekkürü bir borç bilirim.

Çizgi romanların dijital dünyada karşılaştığı telif hakkı sorunlarını ele aldığım bu çalışmanın, çizgi roman yayıncılığına ve telif hakkı ihlallerine dair literatüre katkı sağlayacağını umuyorum. Bu süreçte, çizgi romanların sadece bir hobi değil, aynı zamanda derin bir araştırma alanı olduğunu görmek beni son derece motive etti.

Tez çalışmam süresince, çizgi romanların kültürel ve toplumsal etkilerini daha iyi anlama fırsatı buldum. Bu süreçte edindiğim bilgi ve deneyimler, gelecekteki akademik ve profesyonel yaşamımda bana ışık tutacak.

Bu çalışmanın, çizgi roman dünyasına olan sevgimi ve bu alandaki akademik katkılarımı yansıtmasını diliyorum.

Aylin Canel İstanbul, 2024

GİRİŞ

Çizgi romanlar, görsel ve yazılı unsurların birleşimiyle hikâyeleri anlatan bir sanat formudur ve küresel anlamda popüler kültürün vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Türkiye'deki çizgi roman sanatı modern formuyla geçmişten günümüze uzanan köklü bir tarihe sahiptir. İlk olarak 1920'lerde gazete ve dergilerde yer alan çizgi romanlar, Türk sanatçılar tarafından yerelleştirilerek Türkiye'nin sosyal ve kültürel yapısını yansıtan eserler haline gelmiştir (Alsaç, 1994, s. 13-19, 41-44).

1950'li yılların Türkiye'sinde çizgi roman dergilerinin artması ve birçok yerli çizerin yetişmesiyle bu sanat formu altın çağını yaşamış, ancak 1980'lerde başlayan durgunluk dönemi, yerli üretimin azalmasına ve yabancı çizgi romanlara olan ilginin artmasına yol açmıştır. Son yıllarda ise, yeni nesil çizerlerin ve yazarların sahneye çıkmasıyla birlikte Türk çizgi roman endüstrisi yeniden canlanma sürecine girmiştir. Yayınevleri tarafından desteklenen bu yeniden canlanma, çizgi roman festivalleri ve etkinliklerle daha geniş kitlelere ulaşmıştır (Alsaç, 1994, s. 13-19, 41-44).

Bu tez, Türkiye'deki çizgi roman yayıncılığının telif hakkı meselesini, özellikle internet üzerinden izinsiz yayınların yarattığı sorunları ele almaktadır. Çizgi romanların dijital ortamlarda kolayca taranıp paylaşılabilmesi hem yayıncılar hem de okuyucular için önemli hukuki ve etik meselelere yol açmaktadır. Çalışma, bu sorunların yayıncılar ve okuyucular üzerindeki etkilerini detaylı bir şekilde inceleyerek, Türkiye'de çizgi roman yayıncılığı ve telif hakları üzerine eksik olan bilimsel literatüre katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

Araştırma, nitel ve nicel yaklaşımlar benimseyerek Türkiye'de çizgi roman yayıncılığı yapan yayınevleri ile yapılacak derinlemesine mülakatlar ve çizgi roman hayranlarına yönelik anket çalışması üzerine kurulmuştur. Bu yöntemler, çizgi romanların dijital ortamda izinsiz yayılmasının sektör üzerindeki etkilerini ve okur davranışlarını anlamada kritik bir rol oynayacaktır.

-Mülakat Soruları

Türkiye'deki çizgi roman yayıncılığı hakkında genel düşünceleriniz nedir ve sektörün geleceği hakkında öngörüleriniz nelerdir?

İnternet teknolojilerinin çizgi romanların telif hakları üzerindeki etkilerini nasıl değerlendiriyorsunuz? Bu alandaki en büyük zorluklar ve fırsatlar nelerdir?

Dijital tarama teknolojileri hakkında bilginiz var mı? Eğer varsa, bu teknolojilerin çizgi roman yayıncılığı üzerindeki etkilerini nasıl değerlendiriyorsunuz?

Yeni nesil okurların korsan çizgi romanları tercih etme eğilimi ve bu durumun yayıncılık sektörü üzerindeki etkisi hakkında ne düşünüyorsunuz?

Çizgi roman okurlarının oluşturduğu fan kitlesinin yayıncılık sektörü üzerindeki olumlu ya da olumsuz etkileri nelerdir? Fanların yayıncılığa katkısı konusunda görüşleriniz nelerdir?

-Anket Soruları

Çizgi roman, manga, webtoon, manhwa (Kore çizgi romanı), manhua (Çin çizgi romanı) vb. okuyor musunuz?

Hangi sıklıkla çizgi roman okuyorsunuz?

Kendinizi çizgi roman hayranı olarak tanımlar mısınız?

En son ne zaman çizgi roman satın aldınız?

Dijital tarama konusunda bilginiz var mı? Bilginiz var ise bu konu hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?

İnternet üzerinden çizgi roman okuyor musunuz?

Çizgi romanların internet üzerinde paylaşılmasına karşı düşünceniz nedir?

Siz herhangi bir tanıdığınıza veya bir sosyal medya platformu üzerinden, korsan, dijital tarama bir çizgi roman linki paylaştınız mı?

Bu çalışmanın sonucunda, Türkiye'deki çizgi roman endüstrisinin mevcut durumunu daha iyi anlamak ve gelecekteki olası gelişmeler için öneriler sunmak mümkün olacaktır.

1. BÖLÜM: ÇİZGİ ROMAN YAYINCILIĞI

1.1 ÇİZGİ ROMAN

Günümüz dünyasında, bilgi akışının hızlandığı ve iletişimin anlık olduğu bir çağda, çizgi romanlar artık oldukça yaygın bir kültürel unsur haline gelmiştir. Bu yaygınlık, özellikle dijitalleşmenin etkisiyle çizgi romanların evrimleşip çeşitlenmesine katkıda bulunmuştur. Çizgi romanlar, günümüzde sinema, video oyunları ve hatta mobil cihazlar gibi birçok farklı platformda kendilerine yer bulmuşlardır.

Çizgi romanı karikatüre yakın bir yaratı alanı olarak kabul görmektedir. Karikatür insanların, varlıkların, olayların, hatta duygu ve düşüncelerin doğala ters düşen, olağanla çelişen, gülünç yanlarını yakalayıp bunları kimi zaman yazıyla desteklemiş abartılı çizimlerle bir gülmece anlatımına dönüştürme sanatıdır. Çizgi romanlar da benzer tekniklerle üretilir, benzer ortamlarda yayınlanır. Yine de karikatürün bir kolu olarak görülmemelidir. Çizgi roman kendine özgü anlatım yöntemleri olan özgün bir yaratı alanıdır (Alsaç, 1994, s. 10-14).

Türk Dil Kurumu (TDK) Sözlükleri'ne göre çizgi roman: "Konuyu ve olaylar zincirini kesintisiz olarak resimleme yöntemiyle okuyucuya sunan roman." dır. "Çizgi romanlar; birbiriyle bağlantılı birden fazla panelden oluşmaktadır. Konuşma balonları, ses efektleri, insanlar, hayvanlar ve çeşitli nesnelerin görüntülerinin sunulduğu paneller arasında okurlar bağlantılar kurmaktadır (Jacobs, 2007, s. 19-25).

Çizgi romanın tanımına daha fazla derinlik kazandırmak amacıyla, Scott McCloud'un "*Understanding Comics: The Invisible Art*" adlı kitabındaki tanımına yer verelim: "Çizgi roman, metin ve görsellerin bir araya geldiği bir edebi ve sanatsal formdur. Genellikle çerçeveli paneller içinde düzenlenmiş resimlerle birlikte metinlerin bulunduğu bu format, öyküleri, karakterleri ve fikirleri aktarmak için kullanılır (McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, 1993, s. 10)." Bu tanım, çizgi romanın hem yazınsal hem de görsel bir sanat formu olduğunu vurgular. Tezin ilerleyen bölümlerinde çizgi romanın sanatsal formu üzerine de değinilecektir. Çerçeveli paneller içinde sunulan resimler ve metinler, okuyucuya öyküler, karakterler ve fikirler aktarmak için bir araç olarak kullanılır. Bu şekilde çizgi romanlar, metin ve görsel unsurların senteziyle kendine özgü bir anlatım biçimi yaratırlar.

Çizgi roman, resimlerin ve görsellerin yerine getirdiği işlevi, sürece metni de dâhil ederek bir adım öteye taşımaktadır. Çizgi roman ne resim ne de yazıdır. Resmin ya da yazının, bütünleyici olarak kullanılan diğer bir unsurla ilişkisi sonucunda ulaşılan bir sentezdir. Yani çizgi roman, birbirinden farklı iki temel

unsurun (metin ve resim) kaynaşmasıyla oluşan bir anlatım biçimi, bir kurgu sanatıdır (Cihan, 2014, s. 316)

Bu nedenle, çizgi romanlar, yazılı metinler aracılığıyla ele aldıkları konuları okurlara aktardıkları gibi, aynı zamanda çizim kareleri ve konuşma balonları aracılığıyla karakterlerin iç düşüncelerini ve duygularını daha net ve anlaşılır bir şekilde ileterek bu anlatımı güçlendirmektedirler. Çizgi romanlar, klasik yazılı türlerden farklılık gösterir, çünkü sadece olaylar ve diyaloglarla sınırlı kalmazlar, aynı zamanda karakterlerin iç dünyasına da açılan bir pencere sunarlar. Romanlarda karakterlerin içsel düşünceleri ve duyguları ele alınabilir, ancak çizgi romanlar bunu düşünce balonları ve görsel unsurlar aracılığıyla daha anlaşılır bir şekilde okuyucuya iletebilirler. Bu özellikler, çizgi romanların kendine özgü bir anlatım biçimi ve dil benimsemesine olanak tanır. Cümleler, sade ve anlaşılır bir üslup kullanır, bu da her yaş grubuna, özellikle çocuklara hitap etmelerini kolaylaştırır. Aynı zamanda, bu basit dil, okuyucuların metinle uğraşmak yerine olay örgüsüne ve çizimlere daha fazla odaklanmalarına fırsat verir.

Bu sanat formu, özellikle görsel ve yazılı anlatımın birleştiği, kalıcı bir etkileşim sunabilme özelliği ve diğer sanat dallarından (örneğin sinema, fotoğraf, edebiyat) ilham alabilme yeteneği ile geniş halk kitleleri için çekici hale gelmiştir. Çizgi romanlar, 19. yüzyılda sanayi devriminin etkisiyle yükselen kitle kültürünün önemli bir parçası haline gelmiş ve popüler kültürün ayrılmaz bir unsuru haline gelmiştir (Gündüz, 2004, s. 3-9).

Bu sanat formunun kendine özgü doğal bir gelişimi vardır ve iki temel biçimi ön plana çıkarır. İlki, neredeyse herkesin en az bir kere karşılaştığı 'kahraman çizgi romanları' olarak bilinir. Bu tür, popüler kültürün büyük bir ilgi gösterdiği ve farklı yaratıcılara sahip olan eserleri içerir. Anlatı, çizgi romanın özgün kod ve kanallarıyla okuyucuya ulaştırılır. İkincisi, 'yaratıcı çizgi romanlar' olarak adlandırılan türdür. Bu yapıtlar, karmaşık bir biçime ve estetik ölçülere sahiptir ve genellikle sıra dışı konuları ele alır. Bu tür çizgi romanlar, yalnızca biçimsel öğelerle değil, aynı zamanda derin anlam katmanlarıyla da öne çıkarlar (Gündüz, 2004, s. 3-9). Bu çeşitlilik, çizgi romanın kendi içinde geniş bir yelpazede var olabileceğini gösterir. Bu sanat formu hem popüler hem de sanatsal açıdan büyük bir çekicilik sunar ve farklı okuyucu kesimlerini etkiler.

Günümüz hızla değişen dünyasında, hızlı tüketim alışkanlıkları oldukça yaygın hale gelmiştir. Bu bağlamda, daha önce uzun romanları okumak için ayrılan zamanı kısaltmak ve daha hızlı bir tatmin elde etmek amacıyla kısa ve görsel anlatımlardan oluşan çizgi romanlar cazip bir seçenek haline gelmiştir.

İlerleyen bölümlerde daha fazla ayrıntı verilecek olmakla birlikte çizgi romanların, gelişen internet teknolojisi ile ücretsiz olarak internet üzerinden erişilebilir olmuştur.

Bu noktada, çizgi romanların köklerine bakıldığında, özellikle seriler halinde yazılan, kısa sayfalardan oluşan ve bolca görsel öge içeren yapıtların aslında çok eski bir geçmişe sahip olduğunu görüyoruz. Çizgi romanların tarihini daha ayrıntılı bir şekilde incelediğimizde, bu sanat formunun nasıl evrildiğini ve günümüze nasıl ulaştığını daha iyi anlayabiliriz.

1.1.1 Çizgi Romanların Tarihsel Gelişimi

Çizgi romanların tarihini incelemek, sanatın ve popüler kültürün nasıl geliştiğine dair derinlemesine bir anlayış sağlamakta yardımcı olabilir. Tıpkı diğer tarihi olaylar gibi, çizgi romanlar da belirli dönemlere göre sınıflandırılabilir ve her dönem çizgi roman sanatının ve endüstrisinin gelişimi açısından belirgin özellikler gösterir. Bu dönemsel ayrımlar, çizgi romanların evrimini anlamak için önemlidir;

Viktorya Çağı (1828-1882): Bu dönem, modern çizgi romanın ataları olarak görülebilecek ilk çizgi hikayelerin ve illüstrasyonların ortaya çıktığı zamandır.

Platin Çağı (1883-1938): Bu dönem, çizgi roman formatının daha fazla geliştiği ve popüler hale geldiği bir zamandır, ancak henüz süper kahraman karakterler ortaya çıkmamıştı.

Altın Çağı (1938-1945): Bu, "Action Comics #1" ile Superman'in ortaya çıkışıyla başlar ve süper kahramanların altın dönemi olarak kabul edilir.

Atom Çağı (1946-1956): II. Dünya Savaşı'nın ardından, çizgi romanlar daha geniş temaları kapsamaya başlar ve nükleer çağın korkularını yansıtır.

Gümüş Çağı (1956-1971): Bu dönem, "Showcase #4" ile yeni Flash'ın tanıtımıyla başlar ve Marvel Comics'in Fantastik Dörtlü, Örümcek Adam gibi karakterleriyle tanınır.

Bronz Çağı (1971-1985): Bu dönem, daha karmaşık hikâye anlatımı ve karakter gelişimi ile tanınır, "Death of Gwen Stacy (AMZ #121)" gibi olaylarla hatırlanır.

Bakır Çağı (1986-1992): DC'nin "Crisis" olayı gibi çizgi roman dünyasını sarsan büyük hikayeler bu döneme damgasını vurur.

Krom Çağı (1992-1999): Bu dönem, Image Comics gibi yeni yayıncıların yükselişiyle ve çizgi roman sanatında farklı tarzların ortaya çıkışıyla karakterize edilir.

Modern Çağı (2000-günümüz): Bu dönem, çizgi roman sanatının ve endüstrisinin devamlı evrimleştiği ve yeni medya platformlarıyla bütünleştiği bir zamandır (Rhoades, 2008, s. 4-6).

Steve Geppi'nin Gemstone Yayıncılığı, Overstreet Comic Book Price Guide'ın yetkili yayıncısı olarak bu dönemlendirmeleri ciddiye alır. Okuyucuların geri bildirimleriyle zaman içinde hafif değişiklikler yapılan bu listeler, çizgi roman tarihini zamanla kıyaslamak için iyi bir referans noktasıdır (Rhoades, 2008, s. 4-6)

Steve Geppi'nin Gemstone Yayıncılığı tarafından yapılan çizgi roman dönemlendirmeleri, Overstreet Comic Book Price Guide'ın otoritesi altında, çizgi roman tarihinin daha detaylı anlaşılması için önemli bir adımı temsil eder. Bu sınıflandırmalar, çizgi roman severlerin ve koleksiyonerlerin geçmişteki eğilimleri ve dönüm noktalarını izlemelerine yardımcı olur. Ayrıca, bu dönemlendirme, çizgi romanların zaman içinde nasıl evrildiğini ve toplumsal olaylarla nasıl iç içe geçtiğini anlamamızda bize yol gösterir.

Bu tarihi perspektif de göz önüne alındığında, Scott McCloud'un 1993 yılında belirttiği gibi, çizgi roman tarihini sadece 20. yüzyılın başlarıyla sınırlamak yerine, daha gerilere, hatta Viktorya dönemine kadar götürülebilmektedir. Çizgi romanların başlangıcını ve evrimini daha kapsamlı bir şekilde incelemek, sanat formunun nasıl zenginleşip çeşitlendiğini gözler önüne serer. Bu derinlemesine inceleme, çizgi romanların sadece popüler kültürün bir parçası olmakla kalmayıp, aynı zamanda toplumsal ve tarihsel değişimlere tanıklık eden, bu değişimlere katkıda bulunan önemli bir medya olduğunu ortaya koyar. Rhoades'ın 2008 tarihli çalışması ve McCloud'un 1993 tarihli analizleri, çizgi romanların sadece bir eğlence aracı olmadığını, aynı zamanda zamanın ruhunu yansıtan ve tarihsel dönemleri şekillendiren güçlü birer anlatı aracı olduğunu vurgular. Bu bakış açısıyla, çizgi romanların tarihini incelemek, bu sanat formunun kültürel önemini ve toplumdaki yerini daha iyi anlamamızı sağlar (McCloud, Understanding Comics: The Invisible Art, 1993, s. 10).

Çizgi romanın evrimini incelediğimizde, bu evrim sürecinin, aslında kitapların gelişimiyle paralel bir seyir izlediğini görmekteyiz. Kitapların ortaya çıkışı, çizgi romanın doğuşunu ve gelişimini etkileyen önemli bir döneme işaret eder. Bu dönem, yazılı ifadenin yaygınlaşması ve kitapların popüler hale gelmesiyle örtüşmektedir. Dolayısıyla, çizgi romanın kökenleri, kitapların evrimi ile sıkı bir şekilde bağlantılıdır.

Öncelikle bahsedilmelidir ki çizgi romanlar yalnızca resimlerden oluşmazlar. Anlatımında öncelikli olarak çizgiyi kullanmasına karşın, içeriğinde metin ve yazı ağırlığı da mevcuttur. Bu sebeple çizgi romanı resimle özdeş tutup, başlangıcını ilkel mağara resimlerinde aramak yerinde olmaz. Ayrıca çizgi romanın anlatım özelliklerinin yanı sıra en önemli noktası basılı olmasıdır. Bu da bizi çizgi romanın

tarihini inceleme konusunda matbaanın gelişimine kadar götürmektedir. İlk çizgi romanlar daha çok metinle ilişkili resimler üzerine kuruluydu. Resimden metnin anlaşılmasına yardımcı unsur olarak yararlanılıyordu. Bu hal onları kitap illüstrasyonu (kitapların resim ve desenle süslenmesi) ve vinyet (metnin içinde kullanılan küçük boyutlu desen) çizimlerine yaklaştırdı (Cantek, Türkiye'de Çizgi Roman, 1996, s. 23).

Matbaanın icadının önemli etkilerinden biri, gravür tekniğinin kullanılarak basılan materyallerin resimlenmesine olanak tanınmasıydı. Bu yenilik, hızla yayılabilecek bir mesaj verme aracı olarak önem kazandı ve matbaa teknolojisinin gelişmesi, kitap illüstrasyonlarının günlük hayata daha hızlı girmesini sağladı. Özellikle önemli olayları resimlerle anlatarak tek sayfalık broşürlerin yayılması, halkın yeni bir anlatım aracıyla (medyayla) tanışmasını sağladı (Cantek, Türkiye'de Çizgi Roman, 1996, s. 23)

Matbaanın etkileri arasında, hikayelerin daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlayarak, yazı ve çizgi romanın sanat formu olarak gelişmesine zemin hazırlaması da vardı. Bu gelişme, görsel ve yazılı ifade biçimlerinin birleşimini daha da güçlendirdi. Dolayısıyla ilk çizgi romanlar, metinle ilişkili resimler üzerine kuruldu ve bu resimler, okurların metinleri daha kolay anlamasına yardımcı oldu (Cantek, Türkiye'de Çizgi Roman, 1996, s. 23).

18.yüzyılda, teknikle yapılan çizimlere benzeyen fakat karikatürlerin öncüsü sayılan eserlerin ortaya çıkışı da bu sürecin bir parçasıydı. Örneğin, William Hogarth (1697-1764), olayların gülünç ve çelişkili taraflarını abartılı şekillerle anlatan eserler üretti. En önemli çalışmaları arasında, dönemin yozlaşmış toplumunu eleştiren "The Rake's Progress" (1735) ve "Marriage à la Mode" (1745) bulunmaktadır. Hogarth'ın eserleri, çağının illüstrasyon anlayışından o kadar farklıydı ki, izleyicilere farklı bir bakış açısı sundu ve "karikatür" (kötü taklit anlamına gelen bir terim) kelimesinin kullanımını yaygınlaştırdı (Cantek, Türkiye'de Çizgi Roman, 1996, s. 23).

Hogarth, tiyatro eserlerine benzeyen tablolar çizmek istediğini ve çizgi ile yapılan komedilerin, izleyicilerin birçok yazardan daha hızlı anlayacağını düşündüğünü belirtmiştir. Bu düşünce, çizgi romanın doğuşunu tetikleyen önemli bir gelişme olarak değerlendirilir ve matbaanın icadı sonrası, özellikle 19. yüzyılda, çizgi roman olarak adlandırılabilir örneklerin görülmeye başlanmasına öncülük etmiştir (Cantek, Türkiye'de Çizgi Roman, 1996, s. 23)



Görsel 1: Hogarth, William. Marriage A-la-Mode: 1, The Marriage Settlement. 1743, National Gallery, London. National Gallery, www.nationalgallery.org.uk/paintings/william-hogarth-marriage-a-la-mode-1-the-marriage-settlement.

Yukarıda bahsedilen (Görsel 1) yapılan hikâye anlatımları bugünkü çizgi roman tanımından oldukça uzaktır. Ancak ilk örnekleri açısından incelendikleri için çizgi romanın gelişiminde önemlidirler. Bunun sebebi halk arasında resim alışkanlığının gittikçe yaygınlaşmasıdır. Bu yaygınlaşmada da en önemli unsur karikatür dediğimiz çizgi anlayışının gazete ve dergilerde boy göstermesidir.

Çizgi roman sanatında; öncüler arasında İsviçreli Rudolphe Topffer'i göstermek mümkündür. Tanım olarak çizgi romana en yakın örnekleri 1829'da yapılmış ve 1840'ta da yayınlanmıştır. Dr. Festüs'ün Seyahatleri ve Maceraları adlı eseri ise tarihteki ilk çizgi roman olma özelliği taşımaktadır (McCloud, Çizgi Romanı Anlamak, 2018).



Görsel 2: Töpffer'in İlk Çizgi Roman Eseri (Rodolphe Töpffer and The First Sequential Visual Narrative)

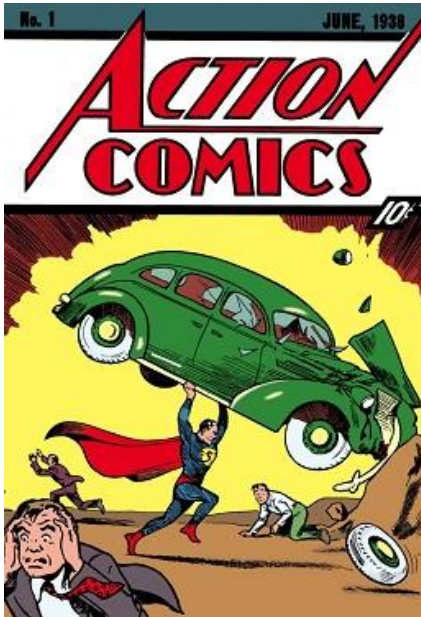
Rudolphe Töpffer gayriciddi konular ve hiciv içeren resimleri, karikatür ve panel sınırlarıyla beraber ilk defa resim ve sözleri birbirleri ile bağlantılı kullanmıştır. Ne ressam ne de yazar olmasına karşın Töpffer, her iki türe de girmeyen bir formun hem üreticisi hem de ustasıdır. Bu form için tamamıyla kendine has bir dil yaratmıştır. Bu geleneği İngiliz karikatür dergileri canlı tutmuş ve 20. Yüzyıl yaklaştıkça bugün çizgi roman dediğimiz eserler ortaya çıkmaya başlamıştır (McCloud, Çizgi Romanı Anlamak, 2018, s. 14-16).

1900'lü yılların başında ise çizgi romanın bir sanat dalı olacağının düşünülmemesine karşın bir kazanç kapısı olacağı umudu ile gazetelerde basılmaktaydı. Beklenenin aksine ilgi odağı olarak gündelik yaşamın bir parçası haline geldi. Çizgi romanların yaşadığı bu büyük çıkışın en büyük etkenlerinden biri de Walt Disney'dir. Disney kullandığı karakterler, anlatım biçimi ve içeriği ile Amerikan toplumunda hedef kitlesine ulaştı. Gündelik yaşamın uyumlu bir parçası ve yansıması oldu (Yücel, 1999, s. 14-26)

Disney ile gelen popülerite beraberinde çizgi romanlar Amerikan kültüründe belirgin bir yer edinmeye başladı. Walt Disney'in getirdiği yenilikçi anlatım biçimi ve karakter yaratımı, çizgi romanları sadece çocuklar için değil, geniş bir yetişkin kitlesi için de cazip hale getirdi. Bu süreçte, Jerry Siegel ve John Shuster'ın yarattığı Superman gibi süper kahramanlar, Amerikan toplumunun zorluklarla mücadele eden

kahramanlara olan ihtiyacını da karşılamaktaydı. Bu dönemdeki çizgi romanlar, sadece eğlence aracı olmanın ötesinde, toplumsal ve kültürel değerleri yansıtan, hatta şekillendiren birer medya haline geldi.

Superman'in var oluş hikayesine gelindiğinde; çizgi romanın ana vatanı olan Amerika'da, özellikle Soğuk Savaş döneminde baskı altında kalan ve Büyük Buhran'ın yanlışlarını düzeltecek bir kahramana olan ihtiyaç ile doğan süper kahraman konsepti, bu dönemde önem kazandı. Buhran'ın cehenneminden Amerika'nın kurtarılması gerekiyorsa, tarihsel olarak Yeni Düzen'in kahramanı sayılan kişi Franklin Roosevelt ise, çizgi roman dünyasında bu kesinlikle Superman'di. Jerry Siegel ve John Shuster tarafından yaratılan Superman, ilk olarak *Action Comics*'in ilk sayısında tanıtıldı ve 1939'da kendi başlığına sahip ilk çizgi roman karakteri oldu. Superman, Amerikan halk kahramanlarının uzun bir hattının sadece bir üyesiydi, ancak hikayesi otuzlu yılların yeni Amerikan kültürünü yansıttı; maceraları sınır yerine şehirde geçiyordu (Kelly, 2009, s. 1,2,3,4).



Cover of Action Comics #1 (June 1938) by Joe Shuster.

Green Lantern ve Batman gibi modern favoriler, Superman'in büyük ticari başarısının bir sonucu olarak yaratıldı. Bu dönemin oldukça ilgi toplayan karakteri ise Wonder Woman'dı. Wonder Woman'ın yaratıcısı William Marston, tipik bir karikatürist değildi; Harvard eğitilmiş bir psikolog ve poligraf testinin mucidiydi. Marston, çizgi romanların Amerikan kültüründeki gücünü anladı ve Wonder Woman'ı kendi kültürel vizyonunu yaymak için bir araç olarak kullanmak istedi. 1940'lara gelindiğinde, özellikle Superman ve Wonder Woman gibi süper kahramanların popüleritesi devam etti. Ancak, Büyük

Buhran'ın son yıllarında çok şey değişti; Amerika, borçlarından kurtulup küresel bir çatışmaya doğru yol alıyordu. Yaklaşmakta olan savaşın ekonomisi de çizgi romanların popülaritesini etkiledi. Artan üretim sonucu daha fazla iş imkânı doğması, ailelerin daha fazla harcanabilir gelire sahip olmasını sağladı. Zaten popüler bir ortam olarak kurulmuş olan çizgi romanlar, savaş yıllarında, özellikle yetişkinler arasında, popülaritesini artırdı. Aralık 1943 itibarıyla, aylık çizgi roman satışları 25 milyon kopyaya çıktı. Çizgi roman yayıncılarının ve başlıklarının sayısı büyük ölçüde arttı. Ancak, savaşa kadar olan çizgi roman başarısı, ekonomiden öteye geçiyordu (Kelly, 2009, s. 1,2,3,4).

Çizgi romanlar, Superman'in Yeni Düzen çizgi romanının sıradan adamın mücadelesini yansıttığı gibi, Amerika'yı sempatik bir karakter olarak gösterme arzusunu da yansıtmaktaydı. Amerikan edebiyat ve kültür tarihinde önemli bir yere sahip olan Richard Wright bu değişen mantığı şöyle açıklıyor: “Depresyon döneminin sıradan adamı artık kendisi Amerika olmuştu, Avrupa ve Asya'daki ezilenlere adalet ve özgürlük getirme göreviyle yüklenmiş erdem ve ahlakın bir deposuydu.” Bu değiştiği iddia edilen kültürel değerler, Amerika'nın süper kahramanlarında yansıtıldı. İkinci Dünya Savaşı'nın sona ermesi ve ardından savaş sonrası kültür, çizgi romanların Altın Çağı'nın bitişinin başlangıcını işaret ettiği düşünülmektedir. Savaştan bir yıl sonra, 1946'da çizgi roman satışlarında bir artış olduğu ve bunun yalnızca geçici bir etki olduğu ifade edilebilir. Evlerine dönen askerler, onlara savaş sonrası hayatlarına geçiş yapmalarını sağlarken eski alışkanlıklarını sürdürmelerini sağlayan favori çizgi romanlarını okumak istediler. Savaşı kazanmanın sevinci, Mihver Devletleri'nin yenilgisini ve Amerikan vizyonunun parlak geleceğini duyuran birçok kutlama çizgi romanının yaratılmasına yol açtığı düşünülmektedir. Amerikalılar kısa bir süre için savaş sonrası ekonomik üretimi sürdürdüler, ancak çizgi roman üretimi sonunda dengelendi. Ayrıca, piyasa sadece savaş çabalarına dayalı başlıklarla doluydu; bu başlıklar artık bir izleyici kitlesi bulamadı ve sonunda gözden düşerek unutuldu. Ayrıca Kelly, Amerika'nın savaş sonrası kültüre tamamen uyum sağladığında, çizgi romanın ve Amerika'nın savaşı kazanmak için görevini yerine getirdiği; savaş sonrası kültürün çizgi romanları yeni bir kimlik arayışına ittiğini ifade etmektedir (Kelly, 2009, s. 1,2,3,4).

Altın Çağı'nın ardından, çizgi roman endüstrisinde büyük değişimler yaşadı. Bu dönem, "Atom Çağı" olarak da bilinir ve yaklaşık olarak 1946 ile 1955 arasında yer alır. Atom Çağı, süper kahraman türünün savaş sonrası dönemdeki düşüşü ve romantizm, western, korku, bilim kurgu gibi diğer türlerin yükselişi ile karakterize edilir (Kelly, 2009, s. 1,2,3,4).

Çizgi romanlar insanların erişimi açısından kolay olsa da Amerika'da düşük sanat veya zekâ/düşünmeyi gerektirmeyen eğlence olarak görülmekteydi. Bunun başlıca nedeni ise okuyucuların herhangi bir şekilde düşünmesini sağlayacak, bilgiye erişmesini sağlayacak materyallerden yoksunluğu idi. Hatta

bazı çizgi roman sanatçıları, Bob Haney gibi, çizgi romanların düşük kültürün bir tür olduğunu ifade etmekteydi. Ancak bu algı zamanla evrildi ve çizgi romanlar artık yaratıcılık ve ciddi yetenek gerektiren bir sanat formu olarak kabul edilmeye başlandı. Duncan ve Smith, "The Power of Comics: History, Form & Culture" adlı kitaplarında çizgi romanların hikâye anlatma ve okuyucuları içine çekme konusundaki benzersiz gücüne odaklanmaktadırlar. Bu iki isme göre çizgi romanlar, sözcüklerin ve resimlerin birleşimini kullanarak hikâye anlatma potansiyeli bakımından farklıdır. Ayrıca, "Statik veya tek başına duran sanat eserlerinin aksine, genellikle bir anı yakalama veya duygusal tepki uyandırma odaklı olan ardışık sanat, bazı istisnalar dışında, hikâye anlatma ile ilgilidir" şeklinde ifadelerini kullanacaklardır. Scott McCloud ise, "Understanding Comics" adlı kitabında çizgi romanların hikâye anlatma açısından ne kadar kullanışlı olduğunu açıklamaya çalışır ve bu ardışık sanat formunun temel tanımını sunar. O, çizgi romanları şu şekilde tanımlar: "Çizgi romanlar, bilgi iletmek ve/veya izleyicide estetik bir tepki oluşturmayı amaçlayan isteyerek sıralanmış resimli ve diğer görüntülerdir." Ayrıca, "Eğer insanlar çizgi romanları anlayamazlarsa, bu genellikle çizgi romanların potansiyelini dar bir şekilde tanımladıkları içindir. Doğru bir tanım, bu önyargıları yıkar ve çizgi romanların sınırsız ve heyecan verici bir potansiyele sahip olduğunu gösterir" demektedir (Faruque, 2023, s. 3).

Scott Cloud'unu Çizgi Romanları Anlamak adlı kitabında yukarıda ifade edilen bu dönemler gerçekleşirken çizgi roman yazarları hakkındaki tavrı ve genel bakışı şu şekilde özetlemektedir;

"Unutulmamalıdır ki yüzyılımızın en yenilikçi ve yaratıcı çizgi romanlarının bazıları, hiçbir zaman çizgi roman olarak övgü toplamamıştır. Bunun sebebi ise çizgi romana uygun olmamaları değil, aksine, tam da çizgi roman sanatının en iyi örneklerinden olmalıdır. İçinde bulunduğumuz yüzyıl boyunca çizgi roman ismi çevresine o kadar olumsuz anlamlar toplamıştır ki türün en iyi örneklerinin yaratıcıları bile kendilerine illüstratör, ticari sanatçı veya karikatürist ismini yakıştırmayı uygun bulmuştur."

Türkiye'de çizgi romanın tarihsel gelişimi ele alındığında, çizgi romanı anımsatan ilk yapıtların I. Dünya Savaşı'ndan sonraki gazete ve dergilerde çıktığı görülmektedir. Diğer ülkelerde olduğu gibi Türkiye'de de çizgi romanlar daha çok çocuklara yönelik olarak başlamış, ilk örneklerine çocuk kitaplarında rastlanmıştır. 1939'da İstanbul'da yayımlanan *Binbir Roman* adlı dergi, %90'a varan çizgi roman oranıyla döneminin önemli bir atılımını gerçekleştirmiştir. Bu dergi, bazı sayıları için üçüncü baskılar bile yapmak zorunda kalmıştır (Alsaç, 1994, s. 13-19, 41-44).



(Bit Mezat. (1949). Binbir Roman Çizgi Roman Dergisi, dergi sayısı 39, 26.11.2023)

2.Dünya Savaşı koşulları ile Türkiye’de yerli yapımların tercih edilmesi durumu yaşanmıştır. Selma Emiroğlu’nun Doğan Kardeş Dergisi’nde çizdiği Karakedi Çetesi, Çocuk Haftası’nda çıkan Tepegöz ilgi gören çizgi romanlara örnektir. 1950’lerde yurt dışında bağımsız çizgi roman dergilerinin çıkması ve süper kahraman temalarının işlenmeye başlaması Türkiye’deki 1950 kuşağı çizerlerini de etkilemiştir. Bu döneme örnek olarak; Altan Erbulak’ın Cafer ile Hürmüz’ü Oğuz Aral’ın Hayk Mammer’i gülmece dergilerinde çıkmış ve daha sonra gazetelerde devam etmiştir. Gazetelerde yayınlanan çizgi romanların en ünlülerinden biri ilk öyküleri Aziz Nesin ve Rıfat Ilgaz tarafından yazılan sonra da tümü ile çizeri Turhan Selçuk tarafından sürdürülen Abdülcanbaz’dır. 1957’de Milliyet gazetesinde çıkmaya başlayan bu çizgi roman kitap dizileri biçiminde de yayınlanmıştır (Alsaç, 1994, s. 13-19, 41-44).



(Janus Mezat, "Çizgi Roman: Abdulcanbaz Külliyyatı - 10, Milliyet Yayınları, Turhan Selçuk, 66 Sayfa, 26.11.2023)

Başka ülkelerde olduğu gibi Türkiye’de de öteki çizgi romanları kopyalayan, kahramanlarını ya da onların değiştirilmiş, Türkiye koşullarına uyarlanmış biçimlerini kullanan çizgi romanlar vardır. Hatta bunlar zamanında özgün olanlardan daha çok tutmuştur. Türk karikatüründe çizgi roman etkilerinin yaygınlaşması biraz da bu parodiler aracılığı ile gerçekleşmiştir. Edgar Rice Burrough’sun yarattığı ve 1929’dan bu yana çeşitli çizerler tarafından romanlaştırılmış Tarzan bunun en iyi örneklerindendir. Bu çizgi romanın hem gerçekçi çizgilerle hazırlanmış maceraları hem de en başarılılarından biri yazıları Tekin Aral tarafından yazılan, çizimleri de çeşitli karikatürcüler tarafından hazırlanan Tarzan ile Arap Kadri’de olduğu gibi, karikatür çizgisi ile gülmece öyküleri vardır (Alsaç, 1994, s. 13-19, 41-44).

Türk yazar ve çizerler tarafından günümüzde de yazılmaya devam edilmektedir. Bu sanatçılar, eserleriyle Türkiye'deki çizgi roman kültürünün zenginleşmesine ve uluslararası platformlarda tanınmasına büyük katkılar sağlamışlardır. Örneğin, Ersin Karabulut'un "Sandık İçi", "Çizgili Tişört" ve "Yeraltı Öyküleri" gibi eserleri hem yurt içinde hem de yurt dışında büyük ilgi görmektedir. Karabulut, aynı zamanda popüler "Uykusuz" dergisinin kurucularından biridir ve eserleri, Türkiye'nin yanı sıra Fransa gibi ülkelerde de yayımlanmaktadır.

Yıldıray Çınar gibi diğer yaratıcılar, Amerikan çizgi roman pazarında da etkili olup "Legion of Super-Heroes" ve "Noble Causes" gibi serilerle tanınırlar. Ethem Onur Bilgiç'in "Kötü Kedi Şerafettin" gibi eserleri, çizgi romanın animasyona uyarlanmasıyla daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Ayrıca, Koray Kuranel ve Uğur Gürsoy gibi sanatçılar da çeşitli dergilerde ve kendi projelerinde yaptıkları çalışmalarla Türkiye'de çizgi roman sanatına katkıda bulunmaktadır. Bu sanatçıların her biri, kendine has üslupları ve anlatımlarıyla Türk çizgi romanının gelişimine katkı sağlayarak geniş bir okuyucu kitlesine ulaşmayı başarmışlardır.

1.1.2 Gelenekselden Dijitalleşmeye Çizgi Roman Yayıncılığının Dönüşümü

Tarih boyunca çizgi romanlar, basılı formda popüler sanat eserleri olarak tanınmış ve okuyucularına bu şekilde ulaşmıştır. Ancak, yaşanan teknolojik ilerlemeler ve internetin geniş kapsamlı kullanımı, çizgi romanların yayıncılık biçimlerinde de önemli değişikliklere yol açmıştır. Artık kitaplar, özellikle de çizgi romanlar, geleneksel basılı formatların ötesine geçerek dijital platformlarda kendine yer bulmaktadır. Bu yeni dönem, çizgi roman sektörünün yapısında ve erişim yöntemlerinde önemli dönüşümlere neden olmuştur. İnternetin geniş çaplı kullanımı, bu alandaki yenilikleri ve farklılaşmaları daha da belirginleştirerek çizgi roman endüstrisini çeşitlendirmiştir. Bu evrimi, çizgi romanların yayıncılık ve erişim yollarının nasıl değiştiği üzerinden detaylıca incelemek mümkündür.

Dijital teknolojilerin ilerlemesi, çizgi roman endüstrisini önemli ölçüde etkilemiş ve yayıncılık ile erişim yöntemlerinde yeni yollar açmıştır. Artık çizgi romanlar, sadece basılı formatlarda değil, aynı zamanda dijital platformlarda da yayınlanabilmekte, bu da eserlere erişimde çeşitliliği ve esnekliği artırmaktadır. Dijital platformlar sayesinde, yaratıcılar, fiziksel sınırlamaların ötesinde, eserlerini sergileyebilir ve anlatım teknikleri ile içerik sunumunda yenilikçi yöntemler geliştirebilirler. Dijital çizgi romanlar, okuyuculara eserlerle daha interaktif bir şekilde etkileşim kurma imkânı sunar, örneğin hikâyenin farklı yollarını keşfetme veya ek içeriklere ulaşma gibi deneyimler sağlayabilir. Bu tür gelişmeler, çizgi roman endüstrisinin daha fazla okuyucuya ulaşmasına ve genişlemesine yardımcı olabilmektedir. Bu bağlamda, dijital çizgi romanlar hakkında yapılan araştırmalar, bu yeni yayın biçiminin hem teknolojik hem de kültürel açıdan çeşitli boyutları barındırdığını göstermektedir. Bu yapılan araştırmaların ışığında, dijital platformlarda evrilen çizgi romanların nasıl bir değişim geçirdiği ve bu değişimin yaratıcılık, anlatım biçimleri ve okuyucu etkileşimi üzerindeki etkileri daha detaylı bir şekilde incelemek yerinde olacaktır.

Scott McCloud, bilgisayarların medyum üzerindeki etkisini, farklı teknolojilerle etkileşimi ve olası geleceğini keşfeden dijital çizgi romanlar üzerine kapsamlı eserlerden biri olan "*Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*" kitabını yazmıştır. "Sonsuz tuval" kavramını, genelleşmiş sayfa boyutlarının sınırlamalarına karşı dijital bir çizgi roman sayfasının teorik olarak sonsuz uzunluğunu tanımlamak için ortaya atmıştır. Marianna Missiou ve Nikolaos Tapsis'e göre Randall Munroe'un "Click and Drag" adlı web çizgi romanı, bu sonsuz tuvalin ilginç bir örneğidir. Görüntü, geniş bir manzarayı betimlemekte ve izleyiciler, onu tamamen keşfetmek için "tıklanıp sürüklenmeye" teşvik edilmektedir (Missiou & Tapsis, 2023, s. 2-5).

McCloud'un çalışmasının ardından, diğer araştırmacılar dijital çizgi romanları çeşitli yollarla incelemiştir. Bir yazar olan Lucas Wilde, dijital çizgi romanların baskıdan farklı bir ortam oluşturup oluşturmadığını incelemiştir. Dijital çizgi romanların "medyalığı" hakkındaki söyleminde Wilde onun "çizgi romanlık" beklentisinin değişen kültürel kavramsal anlaşılmasının da kavranmasını gerektiğini göstermiştir. Dijital çizgi romanların ortak özelliğinin "biçimlerini ve sınırlamalarını seçme esnekliği" olduğunu belirtir. Kristiina Szabó, "*Digital Literacy: Is Digital Reading Similar to Comic Reading? Opus et Educatio*" adlı tezinde dijital okuryazarlık içinde okuma sürecine odaklanmış ve dijital metinlerin okunmasının çizgi roman okumaya benzer olup olmadığını sorgulamış, dijital metinlerin doğrusal olmayan okuma türünün çizgi roman okumaya benzer olabileceği sonucuna varmıştır. McCloud'un dijital çizgi romanlar üzerine derinlemesine incelemesi ve "sonsuz tuval" kavramı, bu alandaki sınırları zorlanmanın ve çizgi roman sanatının potansiyellerini genişletmenin yollarını açığa çıkarmıştır. Bu yenilikçi perspektif, sanatçıların eserlerinde yeni dijital öğeleri nasıl kullanabileceklerini ve okuyucuların içerikle nasıl etkileşime girebileceklerini yeniden düşünmelerini sağlamıştır. Gerçekleşen dijital dönüşüm, çizgi romanların sadece görsel ve yazılı anlatı araçları olmaktan çıkıp, etkileşimli bir deneyim haline gelmesine olanak tanımıştır (Missiou & Tapsis, 2023, s. 2-5).

Analogdan dijitale geçiş sürecinde, geleneksel basılı çizgi romanların unsurları korunmuş veya dönüştürülmüş, yeni dijital unsurlar da eklenmiştir. Yeni dijital elementlerin eklenmesi, çizgi roman sanatçılarının araç yelpazesini genişletebilmiş ancak aynı zamanda çizgi romanları geleneksel formlarının ötesine taşıyacak ve hatta varsayılan özellikleriyle çelişebilecek yeni formlar yaratmıştır. Her durumda, okuyucular kendi okuma yollarına karar vermişlerdir. Örneğin bir sayfanın panoramik görünümüyle başlayabilmekte veya doğrusal panel okumasını tercih etmekte, ilk olarak resmi veya metni görebilmektedirler. Sonunda, çeşitli yollarla panelleri birleştirmeleri anlatıyı oluşturmak için, yalnızca yan yana yerleştirilmiş paneller arasında değil, aynı zamanda uzak paneller arasında da ilişkiler

kurmaları gerekmektedir. Basılı materyal desteğinin yanı sıra, çizgi romanlar çeşitli ekran türlerinde de gösterilebilir ve bu ekranlar kullanıcılarına çeşitli imkanlar sunmaktadır. Genellikle her ekran türü belirli bir bağlamda kullanılmak üzere tasarlanmaktadır, bu da çizgi roman kategorileri için çeşitli sonuçlar doğurmaktadır. Ekranın çizgi roman ortamı üzerindeki etkisi o kadar önemlidir ki Presser, Braviano ve Côté-Real, "değişen medya" kavramının ortaya çıkışını önermişlerdir. "Küçük Ekran için Çizgi Romanlar"ı, çizgi romanların alanı içinde potansiyel olarak ortaya çıkabilecek bir alt kategori olarak görmüşlerdir. Ayrıca, ekranın yönü ve kültürel okuma alışkanlıkları, okuma eylemin doğrudan etkilemektedir, örneğin Doğu Asya dilleri dikey bir okuma geleneğine sahipken, Batı dilleri yatay olarak okunmaktadır (Missiou & Tapsis, 2023, s. 2-5).

"E-çizgi romanlar" terimi, dijital çizgi romanların tüm formlarını kapsayan genel bir terim olarak kullanılmıştır. Bu terim altında, başlıca iki kategori bulunmakta ve ana ayrım, ilk olarak nasıl üretilmiş olduklarına dayanmaktadır: dijital veya kâğıt üzerinde doğmuş çizgi romanlar. İlk olarak, dijital doğmuş çizgi romanlar, dijital çizgi romanlar olarak adlandırılmış ve baskı veya kâğıtla herhangi bir aşamada veya süreçte ilişkili olmamışlardır. Her şey, yaratılıştan son okumaya kadar dijitaldir. Dahası, dijital çizgi romanlar, görüntüler ve kelimelerin yanı sıra ses, hareket, video ve kullanıcı katılımını da içerebilmiştir. Bu notla birlikte, web çizgi romanları, orijinal olarak İnternette yayımlanmış dijital çizgi romanların bir alt kategorisidir. Başlangıçta web siteleri, bloglar veya diğer sosyal medya için üretilmiştir ve çoğunlukla çevrimiçi okumaya müsaittirler. Bağımsız bir sanatçı veya bir sanatçılar ekibi tarafından yaratılan, çizgi roman şeritlerinden grafik romanlara kadar her şey olabilirlerdi. İkinci kategori, kâğıt üzerinde doğmuş çizgi romanları içerir ve bunlara dijitalleştirilmiş çizgi romanlar ve bazen dijital baskı çizgi romanları denirdi. İlk üretim kâğıt üzerinde yapılmış ve daha sonra taranmıştır. Bu teknik, genellikle eski başarılı çizgi roman kitaplarına veya çizgi roman şeritlerine uygulanır, çevrimiçi olarak arşivlenir ve dijital formatta mevcuttur. Orijinal yaratım baskı desteğinde okunmak üzere yapılmışken, yeni form dijital olarak okunabilir niteliktedir. Ayrıca, basılı versiyonlar, yaratım sırasında sanatçının bilgisayarlar veya diğer dijital medya kullanımını dışlamak zorunda değildir; çünkü dijital medya tarafından işlenebilirler. Bunlar arasında bazı yazılımlar aracılığıyla renklendirme ve harflendirme de bulunabilir. Revizyon veya yeniden yayımlama aşamasında, dijital formatlar ses, renk, hareket, video ve okuyucu-kullanıcı için etkileşimli özellikler gibi unsurlar ekleyerek geliştirilme potansiyeline sahip olmakla birlikte bu eklemeler, e-çizgi romanların kategorizasyonunu etkileyebilirler. Örneğin, bir dijital baskı çizgi romanı bir web çizgi romanına dönüştürülebilmektedir. Her durumda, bir çizgi roman tasarlarken amaçlanan formun baskı mı yoksa dijital mi olduğunu bilmek esastır (Missiou & Tapsis, 2023, s. 2-5).

Dijital dönemin getirilerinin ve etkilerinin yanında, çizgi roman yazarı olmanın tarihsel olarak gelişimle beraber bir artış seyrettiğini de gözlemlemek mümkündür. Tarihsel olarak gelişen ve dünyaca kabul gören alanlarda yazarların, çizerlerin vb. bağımsız bir yol izlediği de görülmüştür. Bu kapsamda çizgi romanın internet teknolojileri ve gelişimi ile inceleyebileceğimiz alanlardan biri de bağımsız çizgi roman yayıncılığıdır.

Dijital dönemin çizgi roman yazarları ve sanatçıları üzerindeki etkileri göz önüne alındığında, bu alanda yaşanan dönüşüm dikkat çekicidir. Tarihsel gelişimin yanı sıra, dijital teknolojilerin ilerlemesi, çizgi roman yazarlarının ve çizerlerinin çalışma biçimlerinde önemli değişikliklere yol açmıştır. İnternet ve sosyal medya platformları, bağımsız sanatçılara eserlerini geniş kitlelere ulaştırma fırsatı sunmuş, bu da onların daha geniş bir yaratıcı özgürlük alanına sahip olmalarını sağlamıştır.

Mevcut çağda dijital teknolojinin egemenliği, hayatın her yönünde görülebilir, bunun bir örneği de nasıl okuduğumuzdur, ki bu da sürekli bir dönüşüme uğramaktadır. Modern bilgisayarların sanatsal ifade ve sergi platformu olarak kullanılması, hiç de yeni bir şey değildir. Birçok yaratıcı, bilgisayar ağlarını sanatın çıkış açan eserlerini üretmek için kullanmıştır. Campbell'ın "The History of Webcomics" adlı kitabında ifade ettiği gibi: "İnternet, çizgi roman sanatçılarının hedeflerine görsel olarak yetebilecek hale getiren World Wide Web'di". Webcomics, geleceğin yetenekli sanatçıları için bir platform, ortamı genişletme ve saygın bir geçim kaynağı olarak kendini kanıtlamış. Sıklıkla dijital çizgi romanlar olarak anılarak, geçen iki on yıl boyunca eğlence sunmanın popüler bir yoluna dönüşmüştür (Faruque, 2023, s. 2,5).

Webcomics'in yükselişi, geçmişte mümkün olmayan çizgi roman üretimine yeni bir yaklaşımın kapısını da açmıştır. Bu, internetin etkisiyle ortamın devrim niteliğinde değiştiği birçok yoldan sadece biridir. Allen W. Todd'a göre, ilk resmî Web çizgi romanı genellikle David Farley'in Doctor Fun adlı tek panelli bir espri çizgi romanı olarak kabul edilir ve bu seri 23 Eylül 1993 tarihinde başlayıp 2006 yılına kadar devam etmiştir. Son yıllarda, webcomics, toplumsal olarak önemli konuları ele almanın bir aracı olarak ve sosyal eleştiri sunmanın bir yolu olarak popülerlik kazanmış ve bu eğilimin devam etmesi beklenmektedir. Webcomics, geniş bir izleyici kitlesi tarafından erişilebilir olmanın yanı sıra okuyucular arasında ciddi öz-sorgulamaya yol açma potansiyeline sahip toplumsal konularla etkileşim için bir araç sunar. Ayrıca, webcomics, sıkça ele alınmayan veya anlaşılmayan konuları, sosyal adalet, engellilik hakları, mental sağlık, çevresel sorunlar, kadın sağlığı etrafında oluşan toplumsal damgalamalar gibi okuyuculara öğretmek için kullanılabilir (Faruque, 2023, s. 2,5).

1.1.3 Çizgi Roman Kültürü

Kültürel, ekonomik ve siyasal süreçler sosyal hayatın birbirinden ayrılmaz parçalarıdır. Kültürel olan siyasal ve ekonomik olan için hayatidir. Kültür sadece değerleri, yargıları, tutumları vb. taşıyan düşünsel bir süreç değildir; kültür yaşanmış ve yaşanandır, yaşanmış ve yaşananla ilgilidir. Kültür insanların kendi yaşam deneyleriyle biçimlenmiştir ve yaşam biçimlerinin bütünü oluşturur. Bu yaşam deneyi bir zamanlar belli bir coğrafi bölgeye ait, yerel ve doğrudan, birebir ilişkilerle oluşuyordu. Şimdi ise buna yoğun bir şekilde dolayimli, dışarıdan ve uzaktan gelen "başkalarının yaşam deneyimleri" ve özellikle dünyaya egemen bir pazarın yaşam koşullarının belirlediği planlı yaşam deneyimleri eklendi. Dolayısıyla kültür aynı zamanda ilişkisel ve tarihseldir. Çalışmanın çizgi romanın tarihi bölümünde anlatıldığı gibi çizgi roman; bir eğlence aracı olmanın ötesinde, kendine has bir sanat formu olarak da kabul edilmiştir. Matbaanın icadından bu yana insanlık tarihiyle iç içe gelişen çizgi romanlar, özellikle görsel anlatım ve hikâye anlatıcılığı konusunda yer edinmiştir. Bu sanat formu, tarihsel olarak uzun bir değişim ve gelişim sürecinden geçmiş ve çeşitli kültürel dönemlere tanıklık etmiştir (Erdoğan, 2004, s. 2-4).

Kültür, hayatın akışı içinde sürekli olarak kendini yenilemiş ve zamanla evrimleşerek günümüze ulaşmıştır. Bu süreçte, özellikle modern iletişim araçlarının etkisiyle, kültürel ifadeler ve pratikler giderek yaygınlaşmış ve kitle kültürünün ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır.

Raymond Williams'ın "Culture and Society" (1958) ve "The Long Revolution" (1961) adlı eserlerinde gerçekleştirdiği kültür, toplum ve medya arasındaki ilişkilerin incelenmesi, 19. yüzyıl kapitalizminin kitle kültürü adı altında yeni bir kültürel fenomenin ortaya çıkışına nasıl zemin hazırladığını aydınlatır. Williams, bu dönemde kitle kültürünün, artan endüstriyel üretimin bir sonucu olarak ortaya çıkan ve özellikle işçi sınıfına yönelik üretilen özelleşmiş bir sektör olduğunu detaylandırır. Kitle kültürünün toplumsal sınıflar, kapitalist üretim biçimleri ve medyanın rolü üzerindeki yansımalarını analiz eden Williams, bu kültürel formun ticari amaçlarla popüler kültürün şekillendirilmesinde kritik bir rol oynadığını ortaya koyar (Erdoğan, 2004, s. 2-4).

Williams'ın analizleri, popüler kültürün başlangıçta 'halkın kültürü' olarak tanımlanmasına karşın, zamanla geniş kitlelerce benimsenen ve tercih edilen fenomenlere dönüştüğünü gösterir. Popüler kültür, müzik, televizyon programları, seçimler ve parlamenter demokrasi gibi alanlarda kendini göstererek,

yeni ifade biçimleri ve toplumsal sistem için yeni dayanaklar sunar. Popüler TV programları, film yıldızları ve sporcular gibi unsurlar, popüler kültürün evriminin bir parçası haline gelmiştir. Williams'ın belirttiği üzere, popüler kültür, modern toplumda sıklıkla 'halkın kültürü' olarak yanlış anlaşılabilir da aslında yaygın ve tercih edilen kültür biçimlerini temsil eder. Bu bağlamda, Williams'ın çalışmaları, kapitalizm ve endüstriyel toplumun kültürel formlar üzerindeki etkilerini ve bu etkilerin kitle ve popüler kültür üzerindeki somutlaşmasını kapsamlı bir şekilde analiz eder (Erdoğan, 2004, s. 2-4).

Buradan hareketle çizgi romanlar, başlangıçta basit eğlence ve çocuklar için hikayeler sunarken, zamanla daha karmaşık temaları ve derin karakter gelişimlerini içerecek şekilde evrimleşmiştir. Bu evrim, çizgi romanları popüler kültürün bir parçası haline getirmiştir. İkinci Dünya Savaşı sırasında süper kahraman karakterlerin yükselişi, 1960'ların sosyal devinimleri sırasında gerçekçi ve eleştirel hikayelerin ortaya çıkışı gibi dönemler, çizgi romanların toplumsal ve kültürel olaylara nasıl tepki verdiğini ve bunları nasıl yansıttığını da göstermektedir.

Çizgi romanların bu geniş spektrumu, farklı yaş, kültür ve ilgi gruplarından insanları kendine çekmiştir. Bu çeşitlilik, çizgi romanların kendine has fan grupları oluşturmaya yol açmıştır. Bu fan grupları, çizgi roman sergileri, kongreler ve online forumlar gibi çeşitli platformlarda toplanarak, bu sanat formuna olan sevgi ve bağlılıklarını ifade etmektedirler. Ayrıca, bu gruplar çizgi romanların yalnızca eğlence değil, aynı zamanda eğitim, sanat ve kültürel miras olarak da değerlendirilmesine önemli katkılarda bulunmuştur.

Bu bağlamda, çizgi roman fan gruplarının oluşumu ve etkileşimi, çizgi roman kültürünün anlaşılması için hayati bir öneme sahiptir. Bu gruplar, çizgi roman sanatının gelişiminde etkili olmuş ve bu alandaki yeniliklerin ve trendlerin belirlenmesinde önemli bir rol oynamıştır. Önümüzdeki bölümde, çizgi roman fan gruplarına daha yakından bakacağız ve bu toplulukların çizgi roman kültürü üzerindeki etkisini daha detaylı bir şekilde inceleyeceğiz.

1.1.4 Çizgi Roman Fan Grupları

Türk Dil Kurumu (TDK) sözlüklerine göre; hayran sevgi ve bağlılık duygularıyla dolu, bir kimseyi veya bir şeyi çok beğenen kimse anlamına gelmektedir. Fan ise yoğun bir ilgi ve bağlılık gösteren, genellikle belirli bir sanatçıya, esere veya aktiviteye tutkulu bir şekilde bağlı olan kimse.

Her iki terim de benzer anlamlar taşısa da "fan" kelimesi İngilizce'deki "fanatic" kelimesinden türemiş olup, özellikle bir topluluk veya kültür içinde yer alan bireylerin bağlılığını ve etkin katılımını ifade eder. Bu terim, genellikle bireylerin sadece bir sanatçıya veya esere olan beğenisini değil, aynı zamanda bu beğeni etrafında oluşan toplulukları ve kültürel etkileşimleri de kapsar. Jenkins (Jenkins, 1992, s. 23), fanların sadece tüketici olmadığını, aynı zamanda aktif katılımcılar olduklarını ve kendi kültürlerini yarattıklarını belirtmiştir.

Bu nedenle, bu tezde "hayran" yerine "fan" kelimesi daha sıklıkla kullanılmıştır. Bu tercih, çizgi roman okuyucularının sadece bireysel beğeni düzeyinde kalmayıp, aynı zamanda topluluk oluşturma ve sosyal etkileşimlerde bulunma eğilimlerini daha iyi ifade etmektedir.

Çizgi romanların görsel-işitsel anlatım biçimleri, onların çeşitli yorumlar ve etkileşimler için bir platform sunmasına olanak tanır. Bu alanda faaliyet gösteren fan grupları, çizgi romanların anlamlandırılması ve yayılmasında etkileşimli roller üstlenebilirler. İnternetin sunduğu imkanlar çerçevesinde, bu topluluklar, çizgi roman içeriklerini farklı yollarla keşfetme ve yeniden yorumlama şansı bulurlar.

Çalışmanın bu kısmında, çizgi roman fan gruplarının oluşumları, işleyişleri ve etkileşim yöntemleri göz önünde bulundurularak, bu toplulukların çizgi roman sanatı ve kültürü üzerindeki olası etkileri incelenecektir. İnternet ortamının, fan gruplarının faaliyetleri üzerindeki rolü ve telif haklarına ilişkin mevcut yasal çerçeveler ile bu etkinlikler arasındaki etkileşim, dikkate almak yerinde olacaktır.

Stergios Botzakis, “*Adult Fans of Comic Books: What They Get Out of Reading*” adlı makalesinde çizgi roman okuyucuları hakkındaki yorumlara bakıldığında şu ifadeler ön plana çıkmaktadır;

Çizgi roman okuyucuları düşünüldüğünde, insanların aklına genellikle ebeveynlerinin bodrum katında yaşayan ve popüler kültür ilgi alanlarının detayları üzerine sayısız saat tartışan gelişimini yavaşlatmış bir kişi imajı gelmektedir. Ayrıca çocuksu bir insan imajı da akıllara getirmektedir. Bunun en büyük

örnekleri çizgi romanlarda yer alan çocuklaştırıcı ifadelerdir; örneğin "Pow!", "Bam!" veya "Zap!" gibi ifadeler. Bunlar 1960'ların Batman televizyon programında popüler hale gelen ses efektleridir. Bu tür betimlemeler, çizgi romanların Amerika Birleşik Devletleri'nde 40 yıl boyunca nasıl değerlendirildiğinin sembolüdür. En iyi ihtimalle, çocuksu bir eğlence olarak, en kötü ihtimalle ise zekâ ve ahlaki muhakemenin körelmesine yol açan metinler olarak görülmüşlerdir. Her ne kadar günümüzde bu kadar ağır ifadelerle değerlendirilmeseler de çizgi romanlar hâlâ genellikle gençlik popüler kültürünün gereksiz ürünleri arasında görülmektedir. Ancak çağın değişkenlik göstermesine rağmen, çizgi romanlar yirmi ve otuz yaşlarındaki yetişkin erkeklerden, genellikle süper kahraman çizgi romanlarının izleyici kitlesini oluşturanlardan, giderek büyüyen ve özellikle daha çok ergenlik çağındaki çocukların tercihi manga (Japon çizgi romanları) okuyucularına kadar geniş bir kitleye popüler olmayı sürdürmüştür (Botzakis, 2009, s. 50).

Günümüzde çizgi roman fanları, eserlerin sadık takipçileri olmanın ötesinde, farklı kültürel ve sosyal arka planlardan gelen ve çizgi roman sanatına derinlemesine ilgi duyan bir topluluk olarak kabul edilebilir.

Çizgi roman çalışmaları ile fan çalışmaları arasındaki ilişki ilk bakışta göze çarpar. Fan kültürü, çizgi roman dünyasının temel bir parçasıdır. Çizgi romanlar, yoğun bir şekilde kodlanmıştır ve genellikle, uzun yıllar süren pek çok popüler serinin detaylı geçmişi nedeniyle özel bir okuma becerisi ve derinlemesine bilgi gerektirir. Çizgi romanın fiziksel özellikleri, okuyucuların ve koleksiyonerlerin metin ve görselleri somut nesneler olarak dolaşıma sokmasını, takas etmesini ve arşivlemesini teşvik eder. Özel çizgi roman mağazaları ve çizgi roman kongreleri, topluluk oluşturma için önemli yerlerdir (Einwächter, Ossa, Sina, & Stollfuß, 2020, s. 150, 151, 152).

Fan çalışmaları ile çizgi roman çalışmaları arasındaki diğer bir ortaklık ise, her iki alanın da uzun süre 'kültürel aptal' veya 'fanatik fan' gibi stereotiplerle mücadele etmiş olmasıdır. Joli Jensen'ın 1992 tarihli *'Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization'* adlı çalışmasında belirttiği gibi, o dönemde fanlar hakkında genel kabul gören görüş, onların 'takıntılı bireyler', potansiyel olarak tehditkâr yalnızlar veya 'histerik kalabalığın' bir parçası oldukları yönündeydi – bu da eşit derecede sorunlu ve bazı durumlarda ölümcül bir fenomendi. İlk dönem fan çalışmaları akademisyenleri, fan kültürlerinin semiyotik üretkenliğini ön plana çıkararak, çoğunlukla bilim kurgu ve romantik televizyon dizilerinin fanlarına odaklanan fan kültürel pratiklerinin etnografik incelemeleriyle yola çıkmıştır. Fan bağlılığının sosyal, anlam yaratma ve eğitici özelliklerini araştırarak, daha önceki gazeteci ve sosyolojik raporlarda tarif edilen (fanların hayatsız olması vb.) fan klişesinin sorgulanmasına neden olmuşlardır. Bu, belirli

türdeki izleyicileri rehabilite etmeyi amaçlayan akademik çalışmaların bir dalgasını tetikleyecektir (Einwächter, Ossa, Sina, & Stollfuß, 2020, s. 150, 151, 152).

Benzer şekilde, 'çizgi roman kurdu' imajı, fanlar hakkındaki en kötü stereotiplerin doruk noktasını; onların olgunlaşmamış, fanatik ve asosyal olduğu ve çizgi romanlarının çocuksu, saçma ticari ürünler olduğu düşüncesini temsil eder. Bu klişe, modası geçmiş olmasına rağmen, hâlâ sıkça sergilenmekte ve/veya 'The Simpsons' (Fox 1989-günümüz) ve 'The Big Bang Theory' (CBS 2009-19) gibi popüler televizyon programlarında alay konusu edilmektedir. Uzun bir süre boyunca, çizgi romanların entelektüel değerden yoksun olduğu ve- daha da kötüsü- çocukların okuryazarlığında düşüşe doğrudan sebep olduğu düşünülüyordu. Bu damgalanma sonucunda, çizgi roman okuyucuları kapalı gruplarda kalmayı tercih etmiştir. Ancak, son otuz yılda çizgi romanlar kütüphanelere ve kitapçılara girmeye başladıkça, ana akım süper kahraman hikayelerinden farklı türler daha fazla ön plana çıkmıştır. Çizgi romanların kamuoyundaki algısında önemli bir değişiklik, Batı kültürlerinde Japon mangasının giderek artan popülaritesiyle meydana gelir. Çizgi roman piyasasındaki bu gelişmelerle paralel olarak, çizgi roman çalışmaları akademik bir disiplin olarak kendini göstermeye başladığını ifade etmek mümkündür (Einwächter, Ossa, Sina, & Stollfuß, 2020, s. 150, 151, 152).

Bu bağlamda bir zamanlar, çizgi roman okuyucuları arasında daha kapalı bir topluluk anlayışı hakimken, zamanla bu durumun değişime uğradığı ortaya çıkmıştır. Kütüphaneler ve kitapçılar aracılığıyla daha geniş kitlelere ulaşan çizgi romanlar, popüler kültürün bir parçası olarak kendini daha fazla göstermeye başlayacaktır. Bu genişleyen erişim ve kabul görme, çizgi romanların sadece süper kahraman hikayelerinden ibaret olmadığını anlaşılmasını sağlarken farklı türlerin de ön plana çıkmasına olanak tanır. Batı dünyasında çizgi romanların popülarlığının artışıyla birlikte, Japon mangalarının da yükselen bir popülarite kazanması, çizgi roman kültürünün çeşitlenmesine ve zenginleşmesine katkıda bulunmuştur.

Bu çeşitlenmenin, çizgi romanların toplum tarafından algılanışını ve onlara verilen değeri değiştirdiği görünmektedir. Artık yalnızca belirli hayran gruplarına hitap eden niş bir hobi olmaktan çıkarak, çizgi romanlar koleksiyoncuları, yatırımcıları ve sıradan okuyucuları aynı çatı altında toplayan geniş bir endüstri haline geldiği de gözlemlenmektedir. Ayrıca, çizgi roman çalışmalarının akademik bir disiplin olarak kabul görmesi, bu sanat formunun derinliğini ve karmaşıklığını anlamak isteyenler için yeni kapılar aralamıştır.

Bu genişleyen evren içinde çizgi roman koleksiyonculuğu, sikkeler ve pulların ardından gelerek “Amerika’nın üçüncü en büyük koleksiyon pazarı” olma unvanını kazanmıştır. Bir yandan çizgi roman

fasikülleri gibi geleneksel formatlarda satılan çizgi romanlar varken, diğer yandan teknolojinin gelişimiyle e-okuyucular ve mobil cihazlar için özel olarak sunulan dijital çizgi romanlar bulunmaktadır. Çizgi roman hayranları da diğer topluluk alt grupları gibi organize olup sosyal kimlikler oluşturarak birbirleriyle bağ kurmaya devam etmektedir. İnsanlar kendilerini genellikle "diğer bireylere kıyasla" veya "sosyal grup üyeliklerine göre" tanımlamaktadırlar (Bell & Stevens , 2011, s. 59-78).

Çizgi romanlar popüler kültürün bir parçası olsalar da diğer kültürel nesnelerden farklıdırlar çünkü fan kültürü "neredeyse tamamen fiziksel, sahip olunabilir metinler etrafında toplanmıştır". Çizgi romanlar tarihsel olarak ilgilenen sosyal alt grubunun odak noktası olmuş ve okuyucuları, koleksiyonerleri (hayranları) ve yatırımcıları metinler etrafında toplamıştır. Ayrıca, sadece yan ürünleri tüketenleri, yani çizgi roman filmleri veya televizyon versiyonlarını içerenleri de ayrı bir kategoriye ayırmıştır, ancak bu kişiler asıl metinleri tüketmediklerinden fanatik olarak sayılmazlar (Bell & Stevens , 2011, s. 59-78).

Geçmişte bir kişinin "çizgi roman fanı" olarak adlandırılabilmesi için okuduğu çizgi romanları sahip olması gerektiği durumunu Brown şöyle açıklamaktadır: Star Trek, Rocky Horror Picture Show veya Grateful Dead hayranları için deneyim, şovu izlemek, grubu dinlemek veya ritüel tüketimde bulunmak kadar önemlidir. Ve elbette, çizgi romanın okunması çizgi roman hayranları için önemlidir, ancak asıl önemli olan şey bir toplulukta kolektif bir varlık olmaktır. Diğer fan kültürleri, bir New Kids On The Block albümüne veya Dr. Who'nun bütün bölümlerine sahip olabilir, hatta bütün tişörtleri, bebekleri ve posterleri satın alabilirler, ancak hiçbirisi Wolverine #1'e sahip olmanın verdiği şekilde fan kimliğini pekiştiremez. Bilgi ve bu bilgiyi uygun şekilde kullanma becerisi, çizgi roman kültür ekonomisinin simgesel sermayesi kadar önemli olabilir, ancak çizgi romanın kendisi fiziksel para birimi temsil etmektedir (Bell & Stevens , 2011, s. 59-78).

Geçmişte, sadece çizgi roman bilgisi, çizgi roman hayranları arasında bir statü kazandırmıyordu, sahip olunan kültürel sermaye mülkiyetin fiziksel sermayesine ek bir unsur olarak görülmekteydi. Mülkiyet, sadece somut bir ürünle değil, aynı zamanda temsil edilen sosyal ilişkilerle de ilgilidir. Coombe ve Herman şöyle açıklamaktadır: Mülkiyet basitçe veya öncelikli olarak kişiler ve nesneler arasındaki bir ilişki değildir. Bu, gerçek ve soyut şeylerle (ve uluslar olarak insanlar arasında kültürel mülkiyetleri olabilecek toplumlar arasında) sosyal olarak tanınan kişiler arasındaki bir sosyal ilişkidir ve yetkilendirilmiş ve belirli kültürel bağlamlarda meşru bir sosyal güç ilişkisidir (Bell & Stevens , 2011, s. 59-78).

1.2 Sistemi Meşrulaştırma Kuramı

Bu tez bölümünde, Sistemi Meşrulaştırma Kuramı'nın perspektifinden çizgi romanlar ve onların fan gruplarının davranış kalıpları incelemek ve bu bağlamda, ilk olarak Sistemi Meşrulaştırma Kuramı'nın kökenleri ve bu teorinin nasıl ortaya çıktığına dair bir değerlendirme yapmak yerinde olacaktır.

Jost ve Banaji tarafından, sosyal stereotiplerin yapısı ve işlevlerine odaklanan British Journal of Social Psychology (BJSP) dergisinin özel sayısında Sistemi Meşrulaştırma Kuramı ortaya konmuştur. Makalede, insanların sadece ego ve gruplarını meşrulaştırma eğilimlerinin yanı sıra, var olan sosyal, ekonomik ve politik yapıları savunma ve meşrulaştırma eğiliminde oldukları, hatta bazen bireysel ve kolektif çıkarlarına karşı bile olsa, sistem meşrulaştırma eğilimleri olduğu iddia edilmiştir. Özellikle, sosyal psikoloji alanındaki mevcut teorilerin, dezavantajlı bireylerin ve grupların kendileri hakkındaki olumsuz stereotiplere katılımı ve 'siyah Amerikalılar, Güney Afrikalı Bantular, Guatemala Mayaları ve Hindistan'ın alt kastları gibi alt grupların kendi iç gruplarına olumsuz yaklaşımlar sergileyip baskı yapan dış gruplara olumlu tutumlar gösterdikleri' durumları tam anlamıyla tatmin edici bir şekilde açıklamadığı düşünülmüştür (Jost, 1994, s. 264-265-266).

Sistemi Meşrulaştırma Kuramını önerirken, Miles Hewstone ve Colin Ward (1985) ile Steve Hinkle ve Rupert Brown (1990) tarafından sosyal kimlik teorisine yönelik yapılan iki eleştiri ciddiye alınmıştır. Her iki eleştiri de Henri Tajfel ve John Turner'ın (1979) da dahil olduğu mevcut gruplar arası ilişkiler yaklaşımlarının, dış grup lehine olan durumları yeterince açıklamadığını savunmuştur. Boşluğu doldurmak için, 'yanlış bilinç' kavramının sosyalist-feminist analizlerine başvurulmuş ve bu kavram Sheila Cunningham (1987) tarafından 'kişinin kendi baskısını devam ettiren yanlış inançları sürdürme' olarak tanımlanmıştır. Bu fikirler, deneysel sosyal psikoloji literatüründe daha önce keşfedilmemiş umut verici bir yön sunmuştur (Jost, 1994, s. 264-265-266).

British Journal of Social Psychology makalesi, Yale Üniversitesi'nde Mahzarin Banaji tarafından verilen stereotip ve önyargı üzerine bir doktora semineri için John Jost tarafından sunulan bir dönem ödevinden ortaya çıkmıştır. Banaji'nin, Hindistan'daki kast sistemine olan derin aşinalığı, Marx'ın yanlış bilinç kavramının kökenleri konusundaki tereddütlerine rağmen, onun bu temel kavramla empati kurmasına sebep olmuş olabilir. Jost'a göre bu kavram, o zaman da bugün de sosyal ve davranış bilimleri için vazgeçilmezdir (Jost, 1994, s. 264-265-266).

Sistemi Meşrulaştırma Kuramı, bireylerin ve grupların mevcut sosyal, ekonomik ve politik sistemlerle olan ilişkilerinde meşruiyet, adalet ve eşitlik algılarını nasıl şekillendirdiklerini inceleyen önemli bir sosyolojik çerçeve sunar. Bu kuramın ışığında, çizgi roman fan grupları gibi özel ilgi topluluklarının, kendi içlerinde ve dış dünyayla olan etkileşimlerinde geliştirdikleri meşruiyet algılarını değerlendirmek mümkündür. Bu gruplar, belirli çizgi roman serilerine olan bağlılıklarını, yazdıkları blog yazıları, koleksiyon yapma faaliyetleri ve çeşitli yorumlar aracılığıyla ifade ederler. Fan gruplarının meşrulaştırma süreçleri, çizgi romanların edebi ve sanatsal değerine vurgu yapma veya toplumsal ve kültürel eleştiriler sunma kapasitelerine dikkat çekme gibi farklı yollarla gerçekleşebilir.

Çizgi roman fan gruplarının meşrulaştırma süreçlerine daha yakından bakıldığında, çeşitli dinamiklerin ortaya çıktığı görülmektedir. Öncelikle, bu gruplar, belirli bir çizgi roman serisine olan tutkularını ve bağlılıklarını sık sık ifade etme eğilimindedirler. Blog yazıları, sosyal medya paylaşımları, forum tartışmaları ve benzeri platformlarda çizgi romanlar hakkında yapılan yorumlar ve eleştiriler, fanların bu tutkularını paylaşma ve diğerleriyle etkileşime geçme yoludur. Ancak, bu etkileşimler sadece kişisel bir tutkuyu paylaşmakla kalmaz, aynı zamanda çizgi romanların edebi ve sanatsal değerlerine vurgu yapma veya toplumsal ve kültürel eleştiriler sunma gibi daha derin konuları da kapsayabilmektedir. Örneğin, bir çizgi roman fanı, favori bir serinin sosyal adalet veya cinsiyet rolleri gibi temalarını tartışarak, bu eserlerin daha geniş toplumsal anlamlarını ortaya koymaya çalışabilmektedir.

Bu süreçte, Sistemi Meşrulaştırma Kuramı'nın perspektifi, çizgi roman fan gruplarının dinamiklerini anlamada önemli bir role sahip olabilir. Meşruiyet kavramı, genel olarak bir işlemin veya olayın olumlu nitelikteki bir hukuk normuna uygun olması anlamına gelir. Bir kurumun, bir davranışın veya bir inancın toplum tarafından kabul edilir ve uygun bulunan yönünü ifade eder (Atay, 1997, s. 1). Bu bağlamda, Sistemi Meşrulaştırma Kuramı, bireylerin ve grupların mevcut sosyal, ekonomik ve politik sistemlerle olan ilişkilerinde meşruiyet algılarını inceler. Bu algılar, genellikle toplumun kabul ettiği değerler, normlar ve kurallar çerçevesinde şekillenir.

Çizgi roman fan gruplarının meşruiyet algılarını anlamak, kuramın sunduğu çerçeve içinde çizgi roman kültürünün ve fan topluluklarının karmaşıklığını daha iyi anlaşılmasına olanak sağlayabilir. Çünkü çizgi roman fanları arasındaki grup dinamikleri ve çatışmalar, Sistemi Meşrulaştırma Kuramı'nın açıkladığı gruplar arası ilişki dinamikleriyle benzerlik gösterebilir. Özellikle, çizgi roman fan grupları arasındaki dinamiklerde görülebilmektedir. Örneğin, bir çizgi roman serisine tutkulu olan bir fan grubu, kendi içinde bir dayanışma ve kimlik duygusu geliştirebilmektedir. Bu grup, kendini seçilmiş veya ayrıcalıklı

bir topluluk olarak görüp bu durum, diğer gruplara karşı bir üstünlük veya meşruiyet hissi yaratabilmektedir. Bu, Sistemi Meşrulaştırma Kuramı'nın vurguladığı şekilde, bireylerin kendi gruplarını meşrulaştırma eğilimleriyle benzerlik gösterir.

Ayrıca, çizgi roman fan grupları, çeşitli sosyal medya platformlarında veya çevrimiçi forumlarda etkileşim halinde olduklarında, farklı gruplar arasında çatışmalar da ortaya çıkabilmektedir. Örneğin, farklı çizgi roman serilerini veya karakterleri destekleyen fan grupları arasında rekabet ve çatışma yaşanabilmektedir. Bu durumda, her grup kendi tercihlerini ve tutkularını savunma eğiliminde olabilir ve diğer gruplara karşı eleştirel bir tavır alabilmektedirler. Bu tür çatışmalar, Sistemi Meşrulaştırma Kuramı'nın vurguladığı şekilde, bireylerin mevcut sistemleri savunma ve meşrulaştırma eğilimlerini yansıtmaktadır.

Öte yandan, çizgi roman fan gruplarının çatışmaları ve etkileşimleri, genellikle çizgi roman endüstrisinin kendisinde de yankı bulur. Örneğin, bir çizgi roman serisinin yazarı veya yayıncısı, fanlar arasında oluşan tepkileri göz önünde bulundurarak hikâye öğelerini veya karakter gelişimlerini değiştirebilir. Bu durumda, fanların serilere yönelik talepleri ve eleştirileri, çizgi roman endüstrisinin karar alma süreçlerini etkileyebilmektedir ve böylelikle meşrulaştırma dinamiklerini etkileyebilir.

Tüm bu örnekler, Sistemi Meşrulaştırma Kuramı'nın çizgi roman fan grupları üzerindeki uygulanabilirliğini göstermektedir. Kuramın sunduğu çerçeve, çizgi roman fanlarının davranış kalıplarını ve grup dinamiklerini daha derinlemesine anlaşılmasına yardımcı olabilir.

1.3 Çizgi Roman Hayranları ve Dijital Emek

Sanallık, gerçek dünyanın bir uzantısı olarak ele alınabilir ve yeni iletişim teknolojilerinin gelişimiyle insanların günlük yaşamlarında giderek daha fazla yer tutmaktadır. Marshall McLuhan'ın "araçlar insanın uzantılarıdır" (McLuhan, 1967, s. 10) teorisine atıfta bulunarak, siber uzayda yapılan sanal eylemlerin bireyler için olası faydaları ve sosyal medya platformlarının bu eylemlerden nasıl yararlanabileceği üzerine düşünmek yararlı olabilir. Teknolojinin ilerlemesi, insanların zamanlarının önemli bir bölümünü bu dijital platformlarda geçirmelerine yol açarken, bu durum toplumsal, siyasi ve psikolojik çeşitli etkileşimlerin ortaya çıkmasına neden olabilir.

Dijitalleşme ve artan etkileşim, maddi olmayan ürünlerin değer kazanmasına ve daha yaygın hale gelmesine katkıda bulunmaktadır. Kullanıcıların içerik üreticisi olarak daha aktif roller üstlenmesi, katılımcı kültürün teşvik edilmesi ve kolektif dijital emeğin öneminin artması gibi unsurlar, bu dönüşüm

sürecinin parçalarıdır. Yeni iletişim teknolojileri, zaman ve mekân kavramlarını genişleterek kullanıcıların her yerden içerik üretebilir hale gelmesini sağlayabilir ve bu da dijital emek kavramının daha fazla önem kazanmasına yol açmaktadır. Peki dijital emek kavramı nereden doğmuştur ve etkisi nedir?

Christian Fuchs, dijital medya ve iletişim alanında öne çıkan bir akademisyendir ve dijital emek kavramını geliştirerek bu alandaki tartışmalara önemli bir katkıda bulunmuştur. Fuchs'un "*What is Digital Labour? What is Digital Work? What's their Difference? And why do these Questions Matter for Understanding Social Media?*" başlıklı çalışması, dijital emek ve dijital iş kavramlarını derinlemesine inceleyerek sosyal medyanın anlaşılması için neden bu soruların önemli olduğunu ele alır. Fuchs'a göre, dijital emek, kullanıcıların çevrimiçi ortamlarda, özellikle de sosyal medya platformlarında, içerik üretme, paylaşma ve etkileşimde bulunma süreçlerinde harcadıkları emektir. Bu emek, platformlar tarafından reklam verenlere yönelik hedefli reklamcılık yoluyla maddi değere dönüştürülür. Fuchs, dijital işin ise daha geleneksel emek biçimlerine benzer şekilde, çoğunlukla ücret karşılığı yapılan ve belirli bir işveren tarafından düzenlenen profesyonel faaliyetleri ifade ettiğini belirtir (Fuchs & Seignani, 2013, s. 250-251).

Fuchs'un bu çalışması, sosyal medyanın sadece bir eğlence aracı olmadığını, aynı zamanda karmaşık ekonomik etkileşimlerin ve emek süreçlerinin bir parçası olduğunu vurgular. Kullanıcılar tarafından üretilen içeriğin, platformların sermaye birikim sürecinde merkezi bir rol oynadığını ve bu nedenle dijital emeğin, sosyal medya ekonomisini anlamak için kritik bir kavram olduğunu savunur. Fuchs, bu süreçte kullanıcıların sadece içerik tüketicileri olmadığını, aynı zamanda değer yaratan üreticiler olduğunu ve bu yönleriyle dijital ekonominin temel taşlarından birini oluşturduklarını öne sürer. Bu bakış açısı, sosyal medya platformlarının iş modellerini ve kullanıcı verilerinin nasıl kullanıldığını anlamak için önemli bir çerçeve sunar (Fuchs & Seignani, 2013, s. 250-251).

Fuchs'un analizine ek olarak, dijital emeğin sömürüsü konusu da önemli bir tartışma alanıdır. Fuchs ve diğer eleştirel teorisyenler, kullanıcıların dijital emeğinin, özellikle de sermaye birikim sürecinde merkezi bir rol oynayan büyük teknoloji şirketleri tarafından, kullanıcıların çoğu zaman bu sürecin farkında olmadan veya adil bir karşılık almadan sömürüldüğünü savunurlar. Bu sömürü, kullanıcıların ürettikleri içeriğin, sosyal ilişkilerin ve verilerin ekonomik değerinin, bu emeği gerçekleştiren bireyler yerine şirketler tarafından elde edilmesi şeklinde gerçekleşir. Fuchs bu bağlamda, dijital emeğin sömürülmesine karşı farkındalık yaratmayı ve adil bir dijital ekonomi için mücadele etmeyi amaçlar (Fuchs & Seignani, 2013, s. 250-251).

Edinburgh Üniversitesi'nden İngiliz Edebiyatı alanında araştırmacı Padmini Ray Murray, yeni medya alanında yaptığı çalışmalardan *Behind the Panel: Examining Invisible Labour in the Comics Publishing Industry*'de Amerika'nın büyük yayıncıları olan Marvel ve DC gibi şirketlerin; ticari ilgi alanlarını film, video oyunları ve ticari ürünlerle genişleterek küresel franchise'lar haline getirdiğini ve dijital çizgi roman pazarında başarılı olmak için çeşitli stratejiler denediğini ifade etmektedir (Murray, 2013, s. 339,340).

Murray'in ifadelerine göre Marvel başlangıcından 1980'lere kadar editörün bir hikâye çizgisi belirlemesi ve ardından yazar, çizer, editör, tasarımcı personelinin hikâye kurgusunun vizyonuna uygun olarak çizgi romanı gerçekleştirdiği 'bullpen' modelini izlemektedir. Marvel Bullpen Bülteni, şirketin ön yüzü Stan Lee tarafından yazılan abartılı ve heyecanlı bir tarzda, Marvel'ın hala fikirlerle dolu canlı bir 'fikir evi' olduğu izlenimini yaratmaya çalışırken, hikayelerin çoğu aslında 'serbest çalışanların evlerindeki sessizlikte' üretilmektedir. Murray'e göre Lee, yaratıcıların kendileri etrafında bir mitoloji yaratarak, ofislerdeki neşe ve yaratıcılık hissini ileten bir anlatı dokuyarak, onların yabancılaşmış emeklerinin gerçeğini ustalıkla gizler (Murray, 2013, s. 339,340).

Padmini Ray Murray'in açıklamalarına göre, internetin yaygınlaşmasıyla birlikte, günümüz iş gücü daha fazla dış kaynak kullanımı ve parçalanma eğilimi göstermektedir. Murray, çizgi roman endüstrisindeki ekonomik yeniden yapılanmanın yeni üretim coğrafyaları yarattığını ve teknolojinin müdahalesi sayesinde, özellikle serbest çalışan çizerler için uzaktan çalışmanın avantajlı hale geldiğini vurgulamaktadır. Bu gelişmeler, çizgi roman kültürünün daha uluslararası bir boyuta ulaşmasına yardımcı olmuştur (Murray, 2013, s. 339,340).

Ancak, Murray'e göre bu durumun dezavantajları da bulunmaktadır. İşin maliyetlerini düşürmek amacıyla dış kaynak kullanımının artması, çizgi roman üretiminde önemli roller üstlenen serbest çalışanların, emeklerinin karşılığını tam olarak alamamalarına neden olmaktadır. Bu ihmal, çizgi roman endüstrisi tarafından devam ettirilen bir sorundur. Murray, bu durumun serbest çalışanlar için adaletsiz bir çalışma ortamı yarattığını ve endüstrinin bu konuda daha adil ve sürdürülebilir çözümler geliştirmesi gerektiğini belirtmektedir (Murray, 2013, s. 339,340).

Murray'in bu tespitleri, çizgi roman endüstrisindeki çalışma koşullarını ve serbest çalışanların karşılaştığı zorlukları anlamamızda önemli bir rol oynar. Teknolojinin sağladığı imkanlar, yaratıcıların

işlerini daha geniş kitlelere ulaştırmasına olanak tanısa da bu sürecin adil bir şekilde yönetilmesi ve katkıda bulunanların haklarının korunması gerektiği vurgulanmaktadır.

Teknolojik gelişmeler, maddi olmayan ürünlerin yaygınlaşmasına ve önem kazanmasına olanak tanımakta, üretim biçimleri ve ilişkilerinde değişikliklere yol açmaktadır. Siber uzay, günlük yaşam pratiklerinin şekillendirilmesinde oldukça etkilidir. İnternetin yaygınlaşması ve Web 2.0 teknolojisinin ortaya çıkışı, izleyicilerin daha etkin kullanıcılar haline gelmelerine ve etkileşimin artmasına katkı sağlamakla birlikte bu değişim, izleyici kitlesi emek, ürün ve sermaye birikimi üzerinde önemli etkilere sahiptir. Sosyal medya platformlarında geçirilen zaman ve harcanan enerji, emeğin dönüşümüne zemin hazırlayan önemli bir etkidir. Çevrimiçi ortamlarda sergilenen emek, 'dijital emek' olarak tanımlanmakta ve bu emeğin karşılığı genellikle ödenmemektedir. Kâr amacı güden işletmeler, artı değeri artırarak kurumsal performansı iyileştirmeyi hedeflemek durumundadırlar.

1.4 Çizgi Roman Hayranları ve Telif Hakkı Problemi

Dünya çapında pek çok kişiyi etkisi altına alan çizgi romanlar, mangalar (Japon çizgi romanları) 'dijital tarama' adı verilen bir süreçle hayranların kendi inisiyatifleriyle çizgi romanları tarayıp diğer dillere çevirmeleri ve internet üzerinden yaymaları eylemini de beraberinde getirmiştir. Bu faaliyet, yayıncılık haklarına yeni bir meydan okuma olarak ortaya çıkmıştır. Bölüm boyunca, hayranların bu tür eylemlerinin telif hakkı yasaları ile nasıl bir ilişki içinde olduğunu ve bu iki alanın iç içe geçip geçmediği üzerine değinilmesi gereken bir konudur. Çizgi roman severlerin dinamiklerinin ve telif haklarıyla ilgili zorlukların, derinlemesine bir tartışma yaratma amacı olmaksızın, genel bir bakış açısıyla sunulması hedeflenmektedir.

Dijital dönüşüm, çizgi roman severlerin eserlere erişim biçimlerinde yenilikler getirirken, bu alanda iki temel yöntem öne çıkmaktadır: bir yandan resmi platformlar aracılığıyla gerçekleştirilen satışlar, diğer yandan ise internetin derinliklerinde yer alan çeşitli sitelerde bulunan dijital taramalar. Resmi kanallar, eserlerin yaratıcıları ve yayıncıları tarafından doğrudan sunulurken, telif haklarının korunmasına da özen gösterilmektedir. Bu yolla sunulan içerikler kaliteli ve güvenilir olup, genellikle belirli bir ücret karşılığında erişime açıktır.

Öte yandan, bazı okurlar çeşitli sebeplerden ötürü bu resmi yolları tercih etmeyebilir ve internet üzerinde ücretsiz olarak sunulan dijital taramalara yönelebilir. Bu tür dağıtımlar çoğu zaman yaratıcıların rızası dışında yapılmakta ve telif haklarına aykırı olabilmekte, aynı zamanda yaratıcıların ve yayıncıların gelirlerinde azalmaya neden olabilir ve endüstrinin geleceği üzerinde olumsuz etkiler yaratma potansiyeli taşımaktadır.

Bu durum, çizgi roman endüstrisinde bir denge arayışını gündeme getirmiş, eserlere geniş kitlelerin erişimini sağlama ve aynı zamanda eser sahiplerinin haklarını ve gelirlerini koruma ihtiyacını ortaya çıkarmıştır. Böylece, eser sahiplerinin ve yayıncıların haklarının korunması ve tüketicilerin davranışları arasındaki ilişkiyi merkeze alan geniş bir tartışma başlamıştır.

Dijital çizgi roman tüketimi popülerliğini artırırken, çizgi roman topluluğu, dijital taramaların koleksiyon yapma anlamı üzerindeki etkileri konusunda karışık görüşlere sahiptir. Tarihsel olarak, çizgi roman sahipliği, çizgi roman hayranı sosyal sermayesinin odak noktası olmuştur. J. Richard Stevens ve Christopher Edward Bell "Do Fans Own Digital Comic Books?" adlı yazısında şu sorulara yer vermiştir: Dijital taramalar basılı kitaplar gibi aynı kültürel sermayeye sahip midir? Yayıncılara kayıp satışlar yoluyla zarar vermek yerine sosyal promosyon aracılığıyla yardım mı eder? (Bell & Stevens , 2011, s. 59-78)

Fan grupları çalışmaları kitabında Gray, Sandvoss ve Harrington (2007), fan gruplarının incelemelerini üç aşamaya ayırmaktadır: Michel de Certeau'nun popüler medyanın kültürel direniş alanları olarak incelenmesinden çıkan ilk çalışmalar; kendileri adına konuşan hayranlara izin veren "Fanlık Güzel" trendi ve yazarların fan gruplarının gündelik yaşamdaki rolünü incelediği üçüncü dalga. Üçüncü dalga, hayranları toplumsal düzenin direnişçileri olarak değil, sosyal düzenin tüm inceliklerinin erişilebilir örnekleri olarak tanımaktadır (Bell & Stevens , 2011, s. 59-78).

Çizgi roman endüstrisi, diğer endüstriler gibi format değişimleri yaşamıştır; özellikle müzik ve film endüstrileri bunlara örnektir. Ancak çizgi romanlar, daha dar bir mercekte, yani "fan" odaklı bir kitlenin ilgisini çekmiştir. Çizgi roman hayranları, farklı işlevlere göre alt kategorilere ayrılmaktadır. Kimi fanlar sadece çizgi romanları okumayı tercih ederken, diğerleri koleksiyonlarını oluşturmayı tercih eder. Ancak genel olarak kabul gören bir durum, nadiren koleksiyon yapan ama çoğunlukla okuyan kişilerin

varlığıdır. Koleksiyon yapmama eğilimi, hayranları telif hakkı konusunu pek dikkate almaksızın sadece okumaya yönlendirmiştir (Bell & Stevens , 2011, s. 59-78).

Çizgi roman yayıncıları, zamanla bu değişen düzen ile hayranların değerini, adanmış tüketimleri yoluyla kabul etmiştir. Böylelikle hayran kitleleri kültürel endüstriler tarafından faaliyetleri kapitalist değiş tokuş prensiplerinden ve nesnenin hukuki sahipliği prensiplerinden sapmadıkça. Alaya alınmamaktadır. Ancak çizgi romanların taranması ve indirilmesi, kapitalist değişim ilkelerini potansiyel olarak tehdit etmektedir (Bell & Stevens , 2011, s. 59-78).

Öte yandan Karl Marx, "general intellect" kavramıyla toplumsal bilginin üretim süreçlerindeki önemini vurgular. Bu perspektife göre, bilgi toplumsal bir ürün olup, herkesin erişimine açık olmalıdır. Marx, sabit sermayenin gelişimiyle birlikte genel toplumsal bilginin doğrudan bir üretim gücü haline geldiğini savunur. Bu kavram, bilginin ve teknolojinin toplumsal üretim süreçlerinde nasıl merkezi bir rol oynadığını gösterir (Marx 1973: 706).

Dijital çağda, çizgi roman hayranları yaratıcı eserleri paylaşarak bu toplumsal bilgiye katkıda bulunma eğiliminde olduklarını gösterebilirler. Ancak telif hakkı yasaları bu süreçlerde Marx'ın görüşüne göre bilginin kamusalılığına uymayabilir. Bu durum, bilginin serbest dolaşımı ile özel mülkiyet arasındaki çatışmayı ortaya koyar. Bilginin kamusalılığı ilkesi, hayranların bu eserlere erişim ve katkı yapma haklarını savunur.

Bilginin kamusalılığı, bilginin toplumsal fayda sağlamak amacıyla özgürce paylaşılması gerektiğini savunur. Bu ilke, dijital ortamda çizgi romanların serbestçe paylaşılmasının, kültürel ve entelektüel sermayenin geniş kitlelere yayılmasına katkıda bulunduğunu ifade eder. Ancak telif hakları, bu paylaşımın önünde yasal engeller oluşturur. Çizgi roman hayranları, eserleri dijital olarak tarayıp çevirerek bu bilginin kamusallığını savunur ve bilgiye erişimi genişletirler. Bu, Marx'ın genel akıl kavramıyla örtüşen bir durumdur, çünkü bilgi ve kültür, toplumsal üretim süreçlerinin bir parçası olarak herkesin erişimine açık olmalıdır.

Çizgi roman endüstrisi, hayranların ilgisi ve sadakatiyle değerini kabul etmiş ve kültürel bir fenomen haline gelmiştir. Ancak, çizgi romanların dijital ortamda taranması ve indirilmesi gibi eylemler, telif hakları ve fikri mülkiyet prensipleriyle çelişebilmektedir.

Türkiye Anayasası'nda telif hakkı ve korsan yayıncılıkla ilgili doğrudan bir madde bulunmamaktadır. Bununla birlikte, telif hakları Türkiye'de Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu (FSEK) ile düzenlenmektedir. Bu kanun, eser sahiplerinin haklarını tanımlar ve korur ve korsan yayıncılığa karşı çeşitli hukuki yaptırımlar öngörür. Anayasa, genel olarak bireylerin temel hak ve özgürlüklerini garanti altına alırken, özel kanunlar aracılığıyla telif hakları gibi spesifik konular detaylandırılır.

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu (FSEK), çizgi roman gibi eserlerin korunması konusunda Türkiye'deki temel yasal çerçeveyi oluşturur. Kanun, eser sahiplerinin, icracı sanatçıların ve radyo-televizyon kuruluşlarının manevi ve mali haklarını belirler. Bu haklar, eserlerin çoğaltılması, yayılması ve ticaretinin yapılabilmesi koşulları içerir ve bu tür faaliyetlerin yasal sınırlarını çizer.

Kanun'un 1/A maddesi, fikir ve sanat eserlerinin korunmasının amaç ve kapsamını açıklamaktadır. Eser sahipleri, yaratıcıları ve yorumcuları arasında özellikle telif hakları ve fikri mülkiyet haklarına dair yaptırımlar ve yargı yolları da tanımlanmaktadır. Ayrıca, Kanun çizgi roman gibi dijital eserlerin internet üzerinden izinsiz kullanımı durumunda uygulanacak cezai yaptırımları da içerir. Bu yaptırımlar, izinsiz yayın yapan kişilere para cezaları ve hatta hapis cezaları şeklinde uygulanabilmektedir (Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu, 1951, maddeler 1 ve 1/A).

Çizgi romanların dijital ortamda yayılması hem eser sahiplerinin haklarını koruma hem de eserlerin daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlama potansiyeli taşır. Ancak, bu süreçte telif hakkı ihlalleri ve korsan yayıncılık gibi sorunlar da ortaya çıkabilir. Bu nedenle, FSEK altında tanımlanan koruma mekanizmalarının etkin bir şekilde uygulanması hem eser sahiplerinin haklarını korumak hem de yaratıcı endüstrilerin sürdürülebilir bir şekilde gelişimini teşvik etmek açısından büyük önem taşır.

Türkiye'de Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu (FSEK), telif haklarının korunması için temel yasal çerçeveyi oluşturur. Ancak, yasal düzenlemelerin varlığına rağmen, telif hakkı ihlallerine karşı yaptırımların yeterli derecede uygulanmaması, korsan yayıncılığın artmasına sebep olabilmektedir. FSEK kapsamında eser sahiplerine tanınan haklar ve koruma mekanizmaları detaylı olarak belirlenmiş olmasına karşın, bu mekanizmaların etkin bir şekilde uygulanamaması önemli bir sorun teşkil etmektedir.

Özellikle dijital platformlarda çizgi romanların izinsiz paylaşılması, eser sahiplerinin mali haklarının ihlal edilmesine yol açmaktadır. Yayıncılar, telif haklarını koruma amacıyla çeşitli stratejiler geliştirse

de, yasal yaptırımların caydırıcı olmaması nedeniyle bu stratejiler yeterince etkili olamamaktadır. Telif hakkı ihlallerine karşı uygulanan cezaların düşük seviyede kalması, korsan yayıncılığın devam etmesine zemin hazırlamaktadır.

Fan gruplarının büyük bir kısmı telif hakkı ihlallerinin farkında olmadan dijital platformlarda izinsiz içerik tüketmektedir. Bu durum, hem eser sahiplerinin gelir kaybına uğramasına hem de yasal düzenlemelerin etkinliğini yitirmesine neden olmaktadır. Telif hakkı bilincinin artırılması ve yasal düzenlemelerin daha etkili bir şekilde uygulanması, bu sorunların çözümü için kritik önem taşımaktadır.

Türkiye'de ise dijital çizgi romanların yayılması ve erişilebilirliği, çeşitli platformlar ve sosyal medya grupları aracılığıyla sağlanmaktadır. Bu siteler ve gruplar hem satın alınarak hem de ücretsiz olarak çizgi roman okuma imkânı sunar. Özellikle uygun fiyatlı veya bedava olarak sunulan içerikler, hayranlar arasında büyük ilgi görmektedir. Bu durum, Türkiye'deki çizgi roman fan gruplarının seçeneklerini genişletirken, çeşitli çizgi roman topluluklarının oluşumuna da zemin hazırlamaktadır.

Türkiye'de dijital çizgi roman platformları, çeşitli içeriklerle ve kullanıcı dostu arayüzlerle çizgi roman severler için önemli bir kaynak haline gelmiştir. Okubi, 2017 yılından itibaren hizmet vermekte olup The Walking Dead, Seyfettin Efendi gibi Türkçe içerikli çizgi romanları mobil ve bilgisayar üzerinden sunmaktadır. Platform, çizgi roman kültürünün gelişimine katkıda bulunmayı amaçlamakta ve kullanıcılara çeşitli yayıncılardan düzenli olarak fasiküller sunmaktadır. Fasiküllerin bazıları başlangıçta ücretsiz olup, devamı için belirli bir ücret talep edilmektedir (Serim, 2017).

Diğer yandan, Lokma, Türkiye'nin ilk yerli webtoon platformu olarak öne çıkmakta ve webtoon formatını ülkede popüler hale getirmeyi hedeflemektedir. Bu platform, yerli çizgi roman üreticileri ve okurları arasında bir köprü kurmayı amaçlayarak, yaratıcı endüstride sürdürülebilir bir gelir modeli oluşturma niyetindedir. Lokma, kullanıcılara çeşitli özgün webtoon serilerine ücretsiz erişim imkânı sağlamakta ve Türkiye'deki genç nüfus ile internet ve mobil cihaz kullanım oranlarının bu formatın büyümesini desteklediğini göstermektedir (Türkiye'nin ilk Yerli Webtoon Platformu Lokma Yayında, 2022).

Ücra Çizgi Roman sitesi ise farklı bir durumda yer almaktadır. Bu platform, DC Comics, Marvel gibi büyük yayıncılara ait eserlerin yanı sıra bağımsız yayınları da kapsayan geniş bir yelpazede çizgi romanları kullanıcılarına sunmaktadır. Ancak, çizgi romanların dijital taramalarının ve çevirilerinin

sunulması, telif hakkı konularını gündeme getirmektedir. İzinsiz kullanım, yasal sınırları zorlamakta ve olası hukuki sorunlara yol açabilmektedir.

Dijital medyada sıkça karşılaşılan bu problem, içerik üreticileri ve kullanıcılar arasındaki telif hakkı ihlallerine ilişkin tartışmaları beraberinde getiren platformlara bir örnektir.

2. BÖLÜM: ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

2.1 Araştırmanın Amacı ve Kapsamı

Bu tez çalışmasının temel amacı, çizgi roman yayıncılığında internet üzerinden yapılan izinsiz yayınların yarattığı telif hakkı sorunlarını hem yayınevleri hem de hayranlar açısından incelemektir. İnternet teknolojilerinin gelişimi, çizgi roman sektöründe çeşitli telif hakkı problemlerine yol açmıştır ve bu çalışma, söz konusu problemlerin yayınevleri ve hayranlar üzerindeki etkilerini derinlemesine analiz etmeyi hedeflemektedir.

Çalışmanın kapsamı, Türkiye’de çizgi roman yayıncılığı yapan yayınevleri ve bu yayınevlerinin eserlerini internet üzerinden ücret karşılığı olmaksızın korsan okuyan çizgi roman hayranlarını içermektedir. Araştırma, nitel ve nicel veri toplama yöntemleri kullanarak, hem yayınevleri ile yapılan derinlemesine mülakatlar hem de çizgi roman hayranlarıyla yapılan görüşmeler üzerine kurulacaktır. Bu mülakatlar, telif haklarına ilişkin mevcut sorunları ve bu sorunların sektöre etkilerini belirlemeye yönelik detaylı bilgiler sağlayacaktır.

Ayrıca, çizgi romanlar ve fan kültürü arasındaki ilişki incelenerek, hayranların çizgi roman yayınlarını internet üzerinden izinsiz şekilde paylaşma motivasyonları ve bu davranışların yasal sonuçları üzerinde durulacaktır. Bu bağlamda, hayranların nereden ve nasıl erişim sağladıkları, bu yayınların devam etme nedenleri ve bu sorunlara karşı alınabilecek önlemler araştırılacaktır.

Son olarak, bu tez, Türkiye'de çizgi roman yayıncılığı ve telif hakkı konularında yapılan çalışmaların yetersiz olduğu bir alanda, bilgi eksikliğini gidermeyi ve alana özgü çözüm önerileri geliştirmeyi amaçlamaktadır. Çalışma, telif hakkı problemlerinin varlığını kanıtlamayı ve bu problemlerin çizgi roman yayınevleri üzerindeki etkilerini ortaya koymayı hedeflerken, fan kültürünün bu süreçteki rolünü de açıklığa kavuşturmayı hedeflemektedir.

2.2 Araştırmada Kullanılan Alan: Yayıncılık

Bu çalışma, dijital ortamda çizgi roman yayıncılığını ve bu alandaki telif hakkı ihlalleri, fikri mülkiyet hakları ile bunların korunması üzerine odaklanmaktadır. Araştırma, çizgi romanların yayınlanma, dağıtım ve tüketim süreçlerini ele alırken, telif hakkı ihlallerinin yayınevleri ve tüketiciler üzerindeki etkileri gibi konuları da kapsamaktadır. Ayrıca, internet ortamında çizgi romanların nasıl korunduğu ve izinsiz kullanımların önlenmesi için alınan önlemler incelenecektir. Çalışma, aynı zamanda dijital yayıncılığın yasal çerçevesini ve bu çerçevede Türkiye'deki uygulamaları da değerlendirecektir.

2.3 Araştırma Yöntemi

2.3.1 Nitel Yöntem

Bu araştırma, niteliksel bir yaklaşım benimseyerek, katılımcıların deneyimlerini ve algılarını derinlemesine incelemek için çeşitli veri toplama ve analiz tekniklerini kullanır. Metodoloji olarak, öncelikle derinlemesine mülakatlar planlanmaktadır. Bu mülakatlar, çizgi roman yayınevleri sahipleri ve çalışanları ile gerçekleştirilecek olup, hayranlarla da odak grup görüşmeleri yapılacaktır. Araştırmanın ikincil veri kaynakları arasında, mevcut literatür taraması, resmi yayınlar ve çeşitli dijital platformlardaki kullanıcı yorumları yer alacaktır. Veri analizi sürecinde, tematik analiz yöntemi kullanılarak elde edilen bulgular sistematik bir şekilde sınıflandırılacak ve analiz edilecektir. Bu yaklaşım, çizgi roman yayıncılığında telif haklarıyla ilgili mevcut durumun ve sorunların detaylı bir şekilde ortaya konulmasına olanak tanıyacak ve bu alanda yapılacak düzenlemeler için bilgi sağlayacaktır.

2.3.2 Veri Toplama Teknikleri

Yayınevleri ve çizgi roman fanları ile yapılan derinlemesine mülakatlar, bu çalışmanın temel veri toplama yöntemidir. Mülakatlar, katılımcıların telif hakları konusundaki görüşlerini, deneyimlerini ve çözüm önerilerini ortaya koymak için tasarlanmıştır. Nitel veri toplama yöntemi olan mülakatların yanı sıra, çizgi roman fanlarının fikirlerini daha geniş bir ölçekte değerlendirmek için nicel bir yöntem olarak anketler de kullanılmıştır. Anketler, çizgi roman okuyucuları arasında çevrimiçi olarak dağıtılmış, böylece geniş bir demografikten katılımcıların görüşleri hızlı ve etkin bir şekilde toplanmıştır.

2.3.2.1 Derinlemesine Mülakat

Bu çalışmada, çizgi romanların internet üzerinden yayımının telif hakkı problemleri bağlamında incelenmesi amacıyla, sosyal bilimlerde son yıllarda özellikle tanımlamaya yönelik araştırmalar için tercih edilen derinlemesine mülakat tekniği kullanılmıştır. Nitel araştırma yöntemleri, bu tür başlangıç araştırmaları için son derece elverişli bir yöntemdir. Bu yöntemde amaç genellemelere varmak değil, katılımcıların bakış açılarının ve görüşlerinin açığa çıkmasını sağlamaktır (Yıldız & Akçay, 2018, s. 969)

Araştırma kapsamında, Türkiye'deki çizgi roman yayımcılarının internet üzerindeki telif hakkı sorunlarına dair görüşlerini anlamak amacıyla, dört farklı yayınevinin temsilcileri ile yüz yüze görüşülmüştür. Bu yayınevleri A1, A2, A3 ve A4 olarak numaralandırılmıştır. Bu katılımcılar, sektörün önde gelen çizgi roman yayınevlerinden oluşmaktadır. Görüşmeler, daha önce hazırlanmış sorulara bağlı kalınarak yüz yüze görüşme tekniği ile derinlemesine mülakat şeklinde gerçekleştirilmiştir.

Mülakatlar öncelikle ses kaydedici cihaza kaydedilmiş, daha sonra söyleşilerin çözümlemesi yapılarak yazılı metinlere dönüştürülmüştür. Görüşme öncesinde katılımcılara araştırmanın amacı ve araştırma tekniği hakkında bilgi verilmiş, ayrıca katılımcılarla rahatlatıcı nitelikte sohbet edilmiş ve katılımcıların rahatlatılmasına çalışılmıştır. Bu, katılımcıların görüşlerini daha açık ve samimi bir şekilde ifade etmelerini sağlamak için önemli bir adımdır.

Araştırma sürecinde elde edilen veriler, katılımcıların çizgi romanların dijital yayımı ve telif hakları konusundaki düşüncelerini, karşılaştıkları zorlukları ve önerdikleri çözümleri detaylı bir şekilde ortaya koymuştur. Bu yöntem sayesinde, çizgi roman sektörünün internet üzerindeki dinamiklerini ve bu bağlamda ortaya çıkan telif hakkı sorunlarını derinlemesine anlamak mümkün olmuştur.

2.3.2.2 Anket

Anket, bireylerden sözlü veya yazılı olarak bilgi almak için yapılır. Bireyden istenen bilgiler kendisi, çevresi veya kurumuyla ilgili değişik türden nicel ve nitel veriler olabilir. Bu bilgiler esas itibarıyla yüz yüze görüşerek, posta ile yazılı olarak, telefonla veya internet ortamında sorarak elde edilir (Arıkan, 2018, s. 98). Bu çalışmanın bir diğer önemli veri toplama yöntemi olarak anketler kullanılmıştır. Anketler, geniş bir katılımcı kitlesinden hızlı ve etkin bir şekilde veri toplamayı sağlar. Bu çalışma kapsamında, çizgi roman yayıncılığı ve telif hakları ile ilgili daha geniş bir perspektif elde etmek amacıyla çevrimiçi anketler tasarlanmıştır.

Anketler, çizgi roman okuyucuları ve yayıncıları arasında dağıtılmış olup, telif hakkı konularında farkındalık, karşılaşılan sorunlar ve bu sorunlara yönelik algılanan çözümler hakkında bilgi toplamayı amaçlamaktadır. Anket soruları, katılımcıların demografik bilgilerini, çizgi roman okuma alışkanlıklarını ve telif haklarına ilişkin tutumlarını ölçecek şekilde hazırlanmıştır.

Bu çalışmada, Türkiye'de çizgi roman okuyan ve yayıncılıkla ilgilenen belirli niteliklere sahip bireylerin hedeflenmesi amacıyla amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme, belirli kriterlere göre seçilmiş katılımcılardan oluşur ve araştırmanın amacına yönelik en değerli ve ilgili verilerin toplanmasını sağlar (Purposive sampling, 2024).

Türkiye'deki çizgi roman okuma alışkanlıkları göz önüne alındığında, araştırmanın evreni Türkiye'de çizgi roman okuyan herkesi kapsamaktadır. Ancak, çalışmanın temsil edici bir örnekleme oluşturabilmesi için yaklaşık 384 katılımcıya ulaşılması hedeflenmiştir. Bu sayı, çizgi roman okuyan bireylerin genel popülasyonunu temsil etmek için yeterli görülmüştür. Ne yazık ki, yasal olmayan bir faaliyeti kabul etme korkusu ve telif hakları konusundaki hassasiyet nedeniyle, birçok katılımcı anketi tamamlamaktan kaçınmıştır. Bu durum, örneklem büyüklüğünün beklenenin altında kalmasına ve anket sonuçlarının genelleştirilebilirliğini sınırlamıştır.

Anket yöntemi, derinlemesine mülakatlarla elde edilen nitel verileri destekleyici nicel veriler sağlayarak, araştırmanın güvenilirliğini ve geçerliliğini artırmaktadır. Ayrıca, anket sonuçları, çizgi roman sektöründeki telif hakları sorunlarına dair genel eğilimleri ve örüntüleri belirlemede yardımcı

olur. Bu kapsamda, derinlemesine mülakatlarla elde edilen detaylı bilgilerle birlikte anketlerden sağlanan geniş kapsamlı veriler, çalışmanın daha kapsamlı ve katmanlı bir analiz yapmasına olanak tanır.

Bu çalışmada, istatistiksel analiz programları kullanılmamış, yalnızca Google Forms verileri toplanarak değerlendirilmiştir. Bu sebeple, analizden yararlanılmamış ve sadece verilere yer verilmiştir. Bu yaklaşım, çalışmanın sınırlılıkları arasında yer almakta olup, daha derinlemesine bir analiz yapılmasını kısıtlamıştır.

2.4 Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu çalışmanın birkaç önemli sınırlılığı bulunmaktadır.

- Katılımcı Kitlesi ve Genel Geçerlilik:

İlk olarak, derinlemesine mülakatlar ve anketler sınırlı bir katılımcı kitlesi ile gerçekleştirilmiştir. Bu da elde edilen verilerin genelleştirilebilirliğini sınırlar.

- Subjektif Yorumlar ve Araştırmacı Önyargıları:

Mülakatlar subjektif yorumları içerebilir ve katılımcıların kişisel deneyimleri, algıları araştırmanın sonuçlarını etkileyebilir. Bu, özellikle nitel verilerin analizi sırasında araştırmacının önyargılarına karşı dikkatli olunmasını gerektirir.

- Çevrimiçi Anketlerin Sınırlamaları:

Anketler çevrimiçi olarak dağıtılmış ve toplanmıştır, bu da internet erişimi olmayan veya çevrimiçi anketlere katılmayı tercih etmeyen çizgi roman fanlarından veri toplanamamış olabileceği anlamına gelir. Bu durum, elde edilen veri setinin eksik veya yanıltıcı olabileceği riskini taşır.

- Telif Hakkı Kanunu ve Yasal Çerçeve:

Araştırma, telif hakları konusundaki yasal ve politik çerçevelerin hızla değişebileceği bir alanda gerçekleştirilmiştir. Bu, araştırmanın bulgularının zaman içinde eskimiş veya geçersiz hale gelebileceği anlamına gelir. Ayrıca, yayınevlerinin anonimliği ve yasal bir konu ile ilgili konuşmama isteği de veri

toplama sürecinde zorluklar yaratmıştır. Bu nedenle, elde edilen sonuçların güncel ve ilgili kalmak için sürekli güncellenmesi gerekebilir.

- Anonimlik ve Yasal Çekinceler:

Telif hakkı konularında yayınevlerinin anonim kalma isteği ve yasal çekinceler, bu araştırmada veri toplama sürecini sınırlamıştır. Yayınevlerinin bu hassas konuda bilgi paylaşmaktan kaçınmaları, veri setinin genişletilmesini zorlaştırmıştır.

- Fan Katılımının Sınırlılığı:

Anketlerde fanların katılım göstermemesi, bu çalışmanın ulaşması gereken noktaya ulaşamamasına ve analiz programlarının etkin kullanılmamasına neden olmuştur. Yasal olmayan bir konuda fanların katılım göstermek istememesi, çalışmanın veri toplama ve analiz süreçlerinde önemli bir sınırlılık yaratmıştır.

Bu sınırlılıklar, çalışmanın sonuçlarının yorumlanmasında dikkate alınmalıdır.

3. BÖLÜM: ARAŞTIRMANIN BULGULARI VE YORUMLAMALAR

Çizgi romanların internet üzerinden paylaşımı, sektördeki yayınevleri arasında farklı perspektifler sunmaktadır. Dijitalleşme süreci ile çizgi romanların erişilebilirliği artmış, ancak bu süreç aynı zamanda telif hakları konusunda çeşitli zorlukları da beraberinde getirdiği gözlemlenmiştir. Yapılan mülakatlarda yayınevleri bu yeni internet teknolojilerinin getirdikleri (internet üzerinden paylaşımı) hem fırsat hem de tehdit olarak gördüklerini sıklıkla ifade etmişlerdir.

Mülakatlar sonucunda elde edilen veriler, internet üzerinden yapılan korsan yayınların, dijital taramanın yayınevleri tarafından farklı açılardan ele alındığını ortaya koymaktadır. Bazı yayınevleri, dijitalleşmenin sağladığı geniş erişim imkanlarının çizgi romanları daha geniş kitlelere ulaştırdığı ve sektörün büyümesine katkıda bulunduğu yönünde düşünmektedir. Bununla birlikte, bu erişim

kolaylığının telif hakkı ihlallerinin artmasına da yol açabileceği endişesi dile getirilmiştir. Bu durumun, yaratıcıların ve yayınevlerinin haklarının korunmasını zorlaştırabileceği belirtilmiştir.

Mülakatlarda, dijital platformların çizgi roman yayımını daha sık ve geniş bir kitleye ulaşabilir hale getirdiği söylenmiştir. Dijitalleşmenin erişilebilirlik açısından avantaj sağladığı, ancak korsan yayıncılığın ve telif hakkı ihlallerinin artmasına neden olabileceği vurgulanmıştır. Dijital platformların çizgi romanlara olan erişimi artırarak sektöre yeni okurlar kazandığı, ancak aynı zamanda korsan içeriklerin yaygınlaşması nedeniyle ekonomik kayıplar yaşandığı belirtilmiştir. İnternetin çift yönlü etkilerine dikkat çekilmiş, bu mecraların hem fırsatlar sunduğu hem de ciddi tehditler barındırdığı söylenmiştir.

Buna ek olarak, dijital taramanın yaygınlaşmasının çizgi romanların erişilebilirliğini artırdığı kabul edilmekle birlikte, bu durumun satışlar üzerindeki etkisini ölçmenin zor olduğu belirtilmiştir. Yeni nesil okurların korsan içerikleri tercih etme eğiliminde olduğu, bu nedenle dijital yayımın hem erişimi kolaylaştırdığı hem de telif hakkı ihlallerini artırdığı ifade edilmiştir. Dijitalleşmenin sektördeki dinamikleri değiştirdiği ve bu değişimle başa çıkmak için yeni stratejiler geliştirilmesi gerektiği vurgulanmıştır. Bu mülakatlar, yayınevlerinin dijitalleşme ve internet yayımı konusundaki farklı bakış açılarını ve deneyimlerini yansıtmaktadır.

Bu çalışmada, Türkiye'deki çizgi roman yayıncılığı ve telif hakkı yönetimi konularında sınırlı sayıda katılımcıyla derinlemesine mülakatlar gerçekleştirilmiştir. Telif haklarının korunması ve yönetimi konularında uzmanlaşmış dört önemli yayınevinden katılımcılar ile görüşülmüştür. Katılımcıların gizliliğini sağlamak amacıyla, yayınevleri ve katılımcılar A1, A2, A3 ve A4 olarak numaralandırılmıştır.

3.1 Yayınevlerinin Çizgi Roman Yayımı Sıklığı ve Telif Hakkı Sorunları ile İlgili Bulgular

Mülakatlarda özellikle dijital platformların çizgi roman yayımını daha sık ve geniş bir kitleye ulaşabilir hale getirdiği üzerinde durulmuştur. Örneğin, A1 dijitalleşmenin çizgi romanların yayım sıklığını artırdığını ve daha geniş bir okuyucu kitlesine ulaşmayı mümkün kıldığını belirtmektedir. A1'e göre, dijitalleşmenin bu yönü, çizgi romanların popülerliğini ve erişilebilirliğini artırarak sektörde büyüme

potansiyelini ortaya koymaktadır. Ancak, A1 aynı zamanda dijitalleşmenin korsan yayıncılık ve telif hakkı ihlallerini de doğurduğunu ifade etmektedir.

A2 ise, dijital yayıncılığın sektörde önemli bir dönüşüm yarattığını, fakat bu dönüşümün korsan ürünlerin yaygınlaşmasıyla yayıncıları ekonomik olarak zarara uğrattığını belirtmektedir. A2, dijitalleşmenin çizgi romanlara olan erişimi artırarak sektöre yeni okurlar kazandığını vurgulamaktadır. Ayrıca korsan yayıncılığın yarattığı ekonomik zararların da altını çizmektedir.

A3 de dijital taramanın yaygınlaşmasının çizgi romanların erişilebilirliğini artırdığını kabul etmekte, ancak bu durumun satışlar üzerindeki etkisini ölçmenin zor olduğunu vurgulamaktadır. A3'e göre, dijitalleşme sayesinde çizgi romanların erişimi artsa da korsan içeriklerin yaygınlığı, yasal satışların ne derece etkilendiğini belirlemeyi zorlaştırmaktadır.

A4 ise, dijitalleşmenin ve internet üzerinden çizgi roman paylaşımının sektörde hem fırsatlar hem de ciddi tehditler barındırdığı görüşündedir. A4'e göre, "Dijital platformlar, çizgi romanların daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlarken, aynı zamanda korsan içeriklerin yayılmasını da kolaylaştırıyor. Bu durum, sektördeki ekonomik dengeleri sarsmakta ve yayıncıları zor duruma sokmaktadır."

3.2 Çizgi Romanların İnternet Üzerinden Erişilebilirliği ve Telif Hakkı İhlalleri ile İlgili Bulgular

Dijital tarama ve korsan yayıncılık konuları, telif hakkı ihlalleri açısından ciddi problemler yaratabilmektedir. A1, dijital tarama ve korsan yayıncılığın yaratıcı haklarını tehlikeye attığını belirtmektedir. A1, korsan içeriklerin yaygın olmasına rağmen, birçok okurun yasal yollarla çizgi roman satın almaya devam ettiğini de eklemektedir. A1, kendilerinin bu durumla aşırı karşılaşmadığını çünkü daha bağımsız çizgi romanlar çıkardıklarını, bu sorunun daha çok popüler kültürün etkisiyle ortaya çıktığını düşündüğünü de ifade etmektedir. Popüler romanların daha çok bu yollarla internet üzerinde paylaşıldığını düşündüğünü eklemektedir.

A2, korsan yayıncılığın sektördeki ekonomik kayıplara neden olduğunu ifade etmektedir. A2, bazı okurlar için korsan içeriklere erişimin tek seçenek olduğunu belirtirken, bu durumun yaratıcı haklarını ihlal ettiğini ve sektöre zarar verdiğini dile getirmektedir.

A3 de yeni nesil okurların korsan içerikleri tercih etme eğiliminde olduğunu gözlemlediğini belirtmektedir. A3'e göre, dijital ortamda korsan içeriklere erişim kolaylığı, çizgi romanların yasal yollardan satın alınmasını zorlaştırmakta ve bu da sektördeki telif hakkı ihlallerini artırmaktadır.

A4, dijital taramanın yaygınlaşmasının çizgi romanların erişilebilirliğini artırdığını kabul etmekle birlikte, bu durumun satışlar üzerindeki etkisini ölçmenin zor olduğunu belirtmektedir. A4'e göre, "Korsan içeriklerin yaygınlığı, yasal satışların azalmasına ve ekonomik kayıplara yol açmaktadır. Bu da özellikle küçük ve orta ölçekli yayıncıları zor durumda bırakmaktadır."

3.3 Yayınevlerinin Çizgi Romanların İnternet Yayımına Bakış Açıları ile İlgili Bulgular

İnternet üzerinden yayım, çizgi roman pazarını genişletme potansiyeline sahip olmakla birlikte, telif hakları konusunda da önemli sorunlar yaratmaktadır. A1, internet üzerinden yayımın çizgi roman pazarını genişlettiğini kabul etmekte, ancak telif hakları konusundaki sorunlara çözüm bulunması gerektiğini vurgulamaktadır.

A2, internetin telif hakları üzerindeki çift yönlü etkilerine dikkat çekmektedir. A2, internetin çizgi romanlara erişimi artırdığını, ancak aynı zamanda korsan içeriklerin yayılmasını kolaylaştırdığını belirtmektedir. Bu durumun, sektördeki ekonomik dengeleri değiştirdiğini ve telif hakları konusunda yeni düzenlemeler yapılmasının gerektiğini vurgulamaktadır.

A3, dijitalleşmenin çizgi roman sektörü üzerindeki etkilerini anlamaya çalıştığını, özellikle telif hakkı ihlallerinin yayıncıları nasıl etkilediğini analiz ettiğini belirtmektedir. A3'e göre, dijitalleşmenin sektörde yarattığı değişimlerin yönetilebilmesi için kapsamlı stratejiler geliştirilmesi gerekmektedir. A3 ayrıca, şu an farklı bir işte çalışmakta olup çizgi roman yayıncılığından kar elde etmemektedir. Bu işi büyük bir sevgiyle yapmakta ve yalnızca keyif için sürdürmektedir. Bu durum, A3'ün çizgi roman yayıncılığından kar elde edememesinin, sektörün internet ve telif hakkı problemleri nedeniyle yaşadığı ekonomik baskıları açıkça göstermektedir. A3'ün çizgi roman yayıncılığından elde edemediği gelir, sektördeki bu sorunların ekonomik etkilerini daha belirgin hale getirmekte ve çizgi roman yayıncılarının karşılaştığı zorlukları gözler önüne sermektedir. Bu nedenle, çizgi roman sektöründeki ekonomik durumu ve karşılaşılan sorunları daha iyi anlamak ve yönetebilmek için dijitalleşmenin ve telif hakkı ihlallerinin etkilerini dikkate alan stratejiler geliştirilmesi büyük önem taşımaktadır.

A4 ise, internetin çizgi roman yayıncılığı üzerindeki etkilerinin çift yönlü olduğunu ifade etmektedir. A4, dijital platformların çizgi romanlara erişimi artırarak sektörü genişlettiğini ancak korsan içeriklerin yayılmasını da kolaylaştırdığını belirtmektedir. Yayınevleri olarak, telif haklarını korumak ve korsanla mücadele etmek için daha yenilikçi stratejiler geliştirmeleri gerektiğini vurgulamaktadır. A4, dijitalleşmenin sunduğu fırsatlar kadar, bu fırsatların doğru yönetilmediği takdirde ciddi tehditler barındırdığına dikkat çekmektedir.

Bu bulgular, Türkiye'deki çizgi roman yayıncılığının internet üzerinden yayımının çeşitli boyutlarını ortaya koymakta ve sektördeki yayınevleri arasında bu konudaki farklı yaklaşımları ve endişeleri gözler önüne sermektedir.

3.4 Yayınevlerinin Telif Hakkı Yönetimi ve Koruma Stratejileri ile İlgili Bulgular

Yayınevleri, telif haklarını koruma ve yönetme konusunda çeşitli stratejiler ve teknolojiler kullanmaktadır. Bu stratejiler ve teknolojiler hem yaratıcıların haklarının korunmasını sağlamak hem de sektördeki sürdürülebilirliği desteklemek amacıyla geliştirilmiştir. Yayınevlerinin bu konuda benimsedikleri yaklaşımlar ve uygulamalar, telif hakkı ihlallerinin önlenmesi ve yaratıcıların eserlerinden adil bir şekilde faydalanabilmesi için büyük önem taşımaktadır.

3.4.1 Telif Hakkı İhlalleriyle Başa Çıkma Yöntemleri ile İlgili Bulgular

Telif hakkı ihlalleriyle başa çıkmada, yayınevleri çeşitli yöntemler ve stratejiler kullanmaktadır. Dijital izleme ve tespit sistemleri, telif hakkı ihlallerini önlemede önemli bir araç olarak kullanılmaktadır. Yayınevleri, telif hakkı ihlallerini tespit etmek ve bu ihlallerle mücadele etmek için ileri teknolojilerden yararlanmaktadır. Ayrıca, korsan içeriklerin yayılmasını önlemek için çeşitli hukuki yaptırımlar uygulanmakta ve bu yaptırımların caydırıcı etkisi artırılmaya çalışılmaktadır.

Yayınevleri, korsan yayıncılıkla mücadelede yasal yolların yanı sıra, okurların yasal içeriklere yönlendirilmesinin de önemli olduğunu vurgulamaktadırlar. Korsan içeriklere erişimi zorlaştırmak için dijital haklar yönetimi sistemlerinin yanı sıra, yasal içeriklere erişimi kolaylaştıracak stratejiler

geliştirilmektedir. Uygun fiyatlandırma ve çeşitli platformlarda erişilebilirlik gibi yöntemler, korsan yayıncılığı azaltmada etkili olabilir.

Topluluk desteği de korsan yayıncılıkla mücadelede önemli bir rol oynamaktadır. Yayınevleri, okurların ve fan topluluklarının desteği ile korsan yayıncılıkla mücadele etmeye çalışmaktadırlar. Yasal içeriklerin tercih edilmesi konusunda farkındalık yaratmak amacıyla sosyal medyada kampanyalar düzenlenmekte ve telif hakkı ihlallerine karşı bilgilendirme yapılmaktadır.

3.5 Yayınevlerinin Dijital Ortamda Çizgi Roman Yayımlı Konusunda Karşılaştıkları Zorluklar ile İlgili Bulgular

Yayınevleri, dijital ortamda çizgi roman yayımı konusunda çeşitli zorluklarla karşılaşmaktadırlar. Dijitalleşme süreci, çizgi romanların daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamakla birlikte, korsan içeriklerin yaygınlaşması ve telif hakkı ihlallerinin artması gibi sorunlara da yol açmaktadır. Bu durum, yaratıcı haklarının korunmasını zorlaştırmakta ve yayınevlerini ekonomik olarak zor durumda bırakmaktadır.

Korsan yayıncılık, yayınevlerinin karşılaştığı en büyük zorluklardan biridir. Korsan içeriklerin yaygınlığı, yasal satışların azalmasına ve ekonomik kayıplara neden olmaktadır. Bu durum, yaratıcıların ve yayıncıların haklarının ihlal edilmesine yol açmakta ve sektördeki ekonomik dengeleri olumsuz etkilemektedir.

Dijital tarama teknolojilerinin yaygınlaşması, çizgi romanların erişilebilirliğini artırmakta, ancak bu durumun satışlar üzerindeki etkisini ölçmek zorlaşmaktadır. Özellikle yeni nesil okurların korsan içerikleri tercih etme eğiliminde olduğu gözlemlenmiştir. Bu, dijital yayımın hem erişimi kolaylaştırdığı hem de telif hakkı ihlallerini artırdığı anlamına gelmektedir.

Ekonomik zorluklar, dijital ortamda çizgi roman yayımını etkileyen bir diğer önemli faktördür. Döviz kuru dalgalanmaları ve dijital platformların lisanslama maliyetleri, yayınevlerini ekonomik olarak zorlamaktadır. Ayrıca, dijital ortamda telif haklarını koruma ve ihlallerle mücadele etme süreçleri, geleneksel yöntemlere göre daha karmaşık ve maliyetli olmaktadır.

Dijitalleşmenin çizgi roman sektörüne getirdiği fırsatlar kadar zorluklar da bulunmaktadır. Yayınevleri, bu zorluklarla başa çıkmak için yeni stratejiler geliştirmeye ve telif hakkı ihlallerine karşı etkili çözümler bulmaya çalışmaktadırlar. Bu, sektörün sürdürülebilirliği ve geleceği için kritik bir önem taşımaktadır.

3.6 Yayınevlerinin Stratejileri ve Gelecek Planları

3.6.1 Dijital Ortamda Yayıncılık Yapma Kararı ve Motivasyonları ile İlgili Bulgular

Yayınevlerinin dijital ortamda yayıncılık yapma kararları ve bu alandaki motivasyonları, çeşitli faktörlere dayanmaktadır. Dijitalleşmenin sağladığı avantajlar ve sektörün değişen dinamikleri, bu kararların arkasındaki temel etmenler olarak öne çıkmaktadır.

Yayınevleri, dijital platformların sunduğu geniş erişim imkanlarının çizgi romanları daha geniş kitlelere ulaştırabileceğini belirtmektedir. Bunun en büyük nedeni dijitalleşme ile coğrafi sınırlamaları ortadan kaldırarak, çizgi romanların küresel bir okuyucu kitlesine erişmesini sağlamaktadır. Bu geniş erişim, yayınevlerinin dijital ortamda yayıncılık yapma kararlarını destekleyen önemli bir motivasyon kaynağıdır. Özellikle A1, dijitalleşmenin sağladığı bu avantajın sektörel büyüme için kritik olduğuna dikkat çekmektedir. Ayrıca, dijital ortamda yayıncılık, okuyucuların daha hızlı ve kolay bir şekilde çizgi romanlara erişmelerini sağlayarak, kullanıcı deneyimini iyileştirmektedir.

Yayınevlerinin bir diğer motivasyonu, dijital platformların sağladığı düşük maliyetli yayın imkanıdır. Geleneksel basım ve dağıtım süreçlerine kıyasla dijital yayıncılık, daha düşük maliyetlerle gerçekleştirilebilmektedir. Bu durum, özellikle küçük ve orta ölçekli yayınevleri için dijital ortamda yayıncılığı cazip hale getirmektedir. A3, dijital yayıncılığın sağladığı bu maliyet avantajının, yeni içeriklerin daha sık yayınlanabilmesine ve daha geniş bir yelpazede sunulabilmesine olanak tanıdığını belirtmektedir. Ayrıca, dijital ortamda yayınlanan çizgi romanların basım maliyetlerinden tasarruf edilmesi, kaynakların daha verimli kullanılmasını sağlamaktadır.

A3, dijitalleşmenin sunduğu veri analitiği imkanlarının da önemli bir motivasyon olduğunu ifade etmektedir. Dijital platformlar, yayınevlerine okuyucu davranışları ve tercihleri hakkında detaylı veriler sunarak, içerik stratejilerini optimize etmelerine olanak tanımaktadır. Bu veriler, yayınevlerinin okuyucu ihtiyaçlarını daha iyi anlamalarını ve buna göre stratejiler geliştirmelerini sağlamaktadır. A2, bu verilerin, okuyucuların en çok hangi tür çizgi romanları tercih ettiğini, hangi konularda daha fazla ilgi gösterdiklerini anlamada kritik olduğunu belirtmektedir. Ayrıca, veri analitiği sayesinde yayınevleri,

pazarlama stratejilerini daha etkili bir şekilde planlayarak, okuyuculara yönelik kampanyalar düzenleyebilmektedir.

A2, dijital yayıncılığın sektördeki dönüşüm sürecinde önemli bir rol oynadığını ve bu alanda yayıncılık yapmanın yenilikçi fırsatlar sunduğunu vurgulamaktadır. Dijital platformların sunduğu etkileşimli ve dinamik içerik oluşturma imkânı, yayınevlerinin yaratıcı potansiyelini artırmakta ve okuyucularla daha güçlü bir bağ kurmalarını sağlamaktadır. Dijital ortamda, okuyucuların çizgi romanlarla etkileşime geçebilmesi, yorum yapabilmesi ve geri bildirimde bulunabilmesi, yayınevleri için değerli bir geri bildirim mekanizması sunmaktadır. Bu etkileşim, yayınevlerinin içeriklerini daha da geliştirmelerine ve okuyucu taleplerine hızlı bir şekilde cevap verebilmelerine olanak tanımaktadır.

3.6.2 Dijital Yayıncılıkta Yayınevlerinin İnovasyon ve Adaptasyon Süreçleri ile İlgili Bulgular

Yayınevlerinin dijital yayıncılıkta inovasyon ve adaptasyon süreçleri, sektördeki rekabet avantajlarını koruyabilmek ve okuyucuların değişen beklentilerine yanıt verebilmek adına kritik öneme sahiptir. Dijitalleşmenin getirdiği yenilikler ve teknolojik gelişmeler, yayınevlerini inovatif çözümler geliştirmeye ve dijital ortama hızlı bir şekilde uyum sağlamaya zorlamaktadır.

Dijital yayıncılık, geleneksel formatların ötesine geçerek yenilikçi içerik formatlarının geliştirilmesine olanak tanımaktadır. A2, etkileşimli ve dinamik içerik oluşturma imkânı sunan dijital platformları kullanarak okuyucularla daha güçlü bir bağ kurmayı hedeflemektedir. Bu formatlar, okuyucuların çizgi romanlarla etkileşime geçebilmesini, yorum yapabilmesini ve geri bildirimde bulunabilmesini sağlamaktadır. Etkileşimli içerikler, yayınevlerine değerli bir geri bildirim mekanizması sunmakta ve içeriklerin sürekli olarak geliştirilmesine katkıda bulunmaktadır.

A3, dijitalleşmenin sunduğu veri analitiği imkanlarından yararlanarak okuyucu davranışlarını ve tercihlerini analiz etmektedir. Dijital platformlar, yayınevlerine detaylı veriler sunarak içerik stratejilerini optimize etmelerine olanak tanımaktadır. Bu veriler, yayınevlerinin okuyucu ihtiyaçlarını daha iyi anlamalarını ve kişiselleştirilmiş içerik stratejileri geliştirmelerini sağlamaktadır. Veri analitiği, pazarlama stratejilerinin daha etkili bir şekilde planlanmasına ve okuyuculara yönelik hedefli kampanyaların düzenlenmesine de yardımcı olmaktadır.

A3, dijital ortamda sosyal medya ve dijital pazarlama stratejilerini etkin bir şekilde kullanarak okuyucularla iletişimi güçlendirmektedir. A3, sosyal medya platformları aracılığıyla geniş bir kitleye ulaşmakta ve marka bilinirliğini artırmaktadır. Sosyal medya, yayınevlerine doğrudan okuyucularla etkileşim kurma imkânı sunarak, topluluk oluşturma ve sadık bir okuyucu kitlesi kazanma konusunda önemli bir araç olarak kullanılmaktadır.

3.6.3 Yayınevlerinin Uzun Vadeli Telif Hakkı Yönetimi Planları ile İlgili Bulgular

A1, dijitalleşmenin çizgi roman endüstrisinde önemli bir rol oynadığını belirtmektedir. Dijital tarama ve korsan yayıncılığın yaygınlaşmasının yaratıcı haklar açısından ciddi sorunlar doğurduğunu ifade eden A1, buna rağmen yasal yollarla çizgi roman satın alma eğiliminin devam ettiğini vurgulamaktadır.

A2, dijital yayıncılığın çizgi roman endüstrisinde dönüşüme yol açtığını ve bu dönüşümün telif hakları üzerindeki etkilerini vurgulamaktadır. Dijital platformların, lisanslama süreçlerini hızlandırarak eserlerin erişilebilirliğini artırdığını belirten A2, bu durumun aynı zamanda telif hakkı ihlallerini de beraberinde getirdiğini ifade etmektedir.

A3, Marmara Çizgi'nin genel yayın yönetmeni olarak, dijital tarama teknolojilerinin yaygınlaşmasının çizgi romanların erişilebilirliğini artırdığını, ancak telif hakkı ihlallerine de yol açtığını ifade etmektedir.

A4, dijital platformların eserlerin erişimini kolaylaştırdığını ve lisanslama süreçlerini hızlandığını belirtmektedir.

Telif hakkı problemleri, yayınevleri tarafından bariz bir şekilde görülen sorunlar olmasına rağmen, yayınevleri bu durumların uzun vadede nasıl üstesinden gelinebileceği konusunda net bir plan yapmamışlardır. Yayınevlerinin, bu sorunun önüne geçilemez olduğunu düşünmelerinin yanı sıra, bazı durumlarda korsan yayıncılığın çizgi roman sektörünü de desteklediğini düşünmeleri, bu belirsizliğin sebeplerinden biridir.

3.6.4 Dijital Yayıncılığın Gelecekteki Rolü ve Yayınevlerinin Beklentileri ile İlgili Bulgular

A1, dijital yayıncılığın gelecekte çizgi roman endüstrisinde daha da önemli bir rol oynayacağını belirtmektedir. A1, dijital platformların çizgi roman pazarının büyümesine ve okur kitlesinin genişlemesine katkı sağlayacağını vurgulamaktadır.

A2, dijital yayıncılığın çizgi roman endüstrisinde önemli bir dönüşüm yarattığını ve bu dönüşümün devam edeceğini belirtmektedir. A2, dijital platformların çizgi romanların erişilebilirliğini artırarak sektörü genişlettiğini ve yeni okur kitlelerine ulaşmayı sağladığını ifade etmektedir.

A3, dijital yayıncılığın çizgi roman endüstrisinde önemli bir rol oynayacağını belirtmektedir. A3, dijital platformların çizgi romanların erişilebilirliğini artırarak okurların çizgi romanlara daha kolay erişmesini sağladığını ifade etmektedir.

A4, dijital yayıncılığın çizgi roman endüstrisinde gelecekte daha da önemli bir rol oynayacağını belirtmektedir. A4, dijital platformların eserlerin erişimini kolaylaştırarak lisanslama süreçlerini hızlandırdığını ve yayıncıların eserlere olan erişimini artırdığını ifade etmektedir.

Sonuç olarak, dijital yayıncılık eksileriyle tartışılmasına rağmen, artıları göz ardı edilemez. Yayınevleri ile yapılan görüşmelerde, bu problemin zamanla daha da belirgin hale geleceği görülmektedir. Yayınevleri şu anda sosyal medyaya ayak uydurmaya yeni yeni başlamaktadır. Mali problemler nedeniyle daha önemli sorunların varlığı, bu konunun askıya alınmasını desteklemektedir. Özellikle de internette bu kadar dağılmış bir durumu yasal olarak kontrol altına almanın zorluğu, bu sürecin karmaşıklığını artırmaktadır.

3.7 Çizgi Roman Fan Grupları Üzerinden Anket Çalışması Anket Çalışması ve Sonuçları

3.7.1 Anketin Yapılandırılması ve Katılımcı Profili

Bu bölümde, Türkiye'deki çizgi roman fan grupları arasında gerçekleştirilen anket çalışmasının yapısı ve katılımcı profili ele alınmaktadır. Anket, çizgi roman kültürüne ve dijital yayıncılık süreçlerine yönelik telif hakkı problemlerini değerlendirmek amacıyla tasarlanmıştır ve çizgi romana ilgi duyan bireylerle yapılmıştır.

Anket, çeşitli yaş gruplarından çizgi roman okuyucularını içeren geniş bir demografik yelpazeyi kapsamaktadır. Anket 10 sorudan oluşmakta olup, katılımcıların demografik bilgileri, çizgi roman okuma alışkanlıkları, telif hakkı konularındaki farkındalıkları ve dijital yayıncılığa ilişkin tutumları hakkında bilgi toplamak üzere düzenlenmiştir. Ankete toplamda 45 katılımcı yanıt vermiştir. Katılımcıların yaş aralıkları ve cinsiyet dağılımı şu şekildedir:

- 18-25 yaş arasında 36 katılımcı,
- 26-35 yaş arasında 6 katılımcı,
- 36-45 yaş arasında 3 katılımcı bulunmaktadır.

Katılımcıların 27'si erkek, 18'i kadındır. Katılımcılar, Türkiye'nin farklı bölgelerinden çizgi roman forumları ve sosyal medya platformları üzerinden ulaşılarak anketi doldurmaya teşvik edilmiştir. Katılımcıların büyük bir çoğunluğu dijital platformlar üzerinden çizgi roman okuma eğiliminde olduğunu belirtmiştir. Bu durum, çizgi roman yayıncılığında dijital içeriklerin giderek artan bir rol oynadığını göstermektedir.

Değişkenler ve Analiz Yöntemleri

- Bağımsız Değişkenler:

Yaş Grubu (18-25, 26-35, 36-45)

Cinsiyet (Erkek, Kadın)

Bölge (Türkiye'nin farklı bölgeleri)

- Bağımlı Değişkenler:

Çizgi roman okuma sıklığı (Haftada bir kez, Ayda bir kez, Altı ayda bir, Yılda bir)

Çizgi roman telif hakkı ve yayıncılık süreçlerine ilişkin tutumlar

Analiz Yöntemleri:

Betimleyici analizler, katılımcıların demografik özellikleri ve çizgi roman okuma alışkanlıkları hakkında genel bir bakış sağlamak için kullanılacaktır. Ancak, ölçek ve katılım sayısındaki yetersizlikler

nedeniyle korelasyon analizleri yapılamamıştır. Bu durum, elde edilen verilerin kapsamlı bir şekilde analiz edilmesini ve değişkenler arasındaki ilişkilerin belirlenmesini zorlaştırmıştır. Anket çevrimiçi bir platform aracılığıyla dağıtılmıştır. Bu platform üzerinden toplanan veriler, ileri analizler için temel oluşturacaktır. Anket sonuçları, çizgi roman yayıncılığı ve telif hakkı ihlalleri hakkında değerli bilgiler sunarken, aynı zamanda fan gruplarının bu konulardaki tutumlarını da ortaya koymaktadır.

3.7.2 Fan Grupları ve Çizgi Roman Yayıncılığına İlişkin Görüşler

Ankete katılan 45 çizgi roman hayranı üzerinden yapılan analiz, çizgi roman okuma sıklığı ile satın alma davranışları arasındaki ilişkiyi incelemektedir. Ankete katılanların:

- 10'u haftada en az bir kez,
- 14'ü ayda en az 1 kez,
- 10'u 6 ayda 1 kez,
- 11'i yılda 1-2 kez çizgi roman okuduğunu belirtmiştir.

Bu da katılımcıların büyük bir çoğunluğunun her ay çizgi roman okuduğunu göstermektedir. Çizgi roman satın alma sıklığına gelince, katılımcıların:

12'si son bir ay içinde,

11'i son 1-6 ay içinde çizgi roman satın aldığını ifade etmiştir.

8'i son 6-12 ay içinde çizgi roman satın alırken,

7'si bir yıldır çizgi roman satın almadığını belirtmiştir.

Aynı oranda (7) katılımcı ise hiç çizgi roman satın almadığını ifade etmiştir.

Çizgi roman okuma sıklığı ile satın alma sıklığı incelendiğinde, çizgi roman okuyan insanların bir kısmının satın alma eğiliminde bulunmadığı görülmektedir. Düzenli olarak çizgi roman okuyan bireyler arasında çizgi roman satın alma eğilimi de gözlemlenmektedir. Çizgi roman okuma sıklığı yüksek olan, kendisini fan olarak tanımlayan katılımcıların okuma sıklıkları ile çizgi roman satın alma eğilimlerinin paralel olmadığı görülmektedir.

Tablo 1: Fanların Çizgi Roman Okuma Sıklığı Tablosu

Okuma Sıklığı	Frekans
Haftada en az 1 kez	11
Ayda en az 1 kez	20

6 ayda 1 kez	7
Yılda 1-2 kez	7

Tablo 2: Fanların Çizgi Roman Satın Alma Sıklığı Tablosu

Çizgi Roman Alma Sıklığı	Frekans
Son 1 ay içinde	12
Son 1-6 ay içinde	11
Son 6-12 ay içinde	8
Bir yıldır satın almadım	7
Hiç satın almadım	7

Bunun yanında, "Hiç satın almadım" diyen katılımcıların internet üzerinden okuma eğilimlerine de dikkat çekebiliriz. "Hiç satın almadım" diyen katılımcıların çizgi roman okuma eğilimleri, büyük ölçüde internet üzerinden ücretsiz erişimle sağlanmaktadır. Bu durum, dijital yayıncılığın artan popülerliği ve erişim kolaylığı ile açıklanabilir. Aynı zamanda, telif hakları ile ilgili problemlerin de bir göstergesidir. Bu okuyucular ne internetten ne de fiziki bir şekilde hayatlarında hiç çizgi roman okumadıklarını belirtmişlerdir. Bu da telif haklarına olan duyarsızlığın ve ücretsiz erişimin yaygınlığını göstermektedir.

3.7.3 Telif Hakkı Problemleri ve Fan Gruplarına Etkileri

Anket sonuçları, fanların dijital tarama, internet üzerinden çizgi roman okuma ve bu süreçteki telif hakkı ihlalleri konusundaki görüşlerini ortaya koymaktadır. Katılımcıların 33'ü dijital tarama konusunda bilgi sahibi olmadığını belirtmiştir. Yalnızca 12'si bu konuda bilgi sahibi olduğunu ifade etmiştir. Dijital tarama hakkındaki düşünceleri sorulduğunda, katılımcılar arasında farklı görüşler ortaya çıkmıştır. Bu görüşler şu şekildedir:

- Bazı katılımcılar, dijital taramanın saklama ve depolama zorluğunu ortadan kaldıracağını düşünmektedir.

- Birkaç katılımcı ise dijital taramanın telif hakkı ihlallerine neden olabileceğinden endişe etmektedir.

Katılımcıların 30'u internet üzerinden çizgi roman okuduğunu belirtirken, 15'i internet üzerinden çizgi roman okumadığını ifade etmiştir. Bu sonuç, dijital platformların çizgi roman okuma alışkanlıklarında önemli bir rol oynadığını ortaya çıkarmaktadır. Elbette bu durumun altında kolaylığının yanı sıra çizgi romanlara herhangi bir ücret ödmeden erişilmesi sebebiyle maddi nedenlerin yattığı da düşünülebilir.

31 katılımcı açık uçlu olarak yönetilen “Çizgi romanların internet üzerinde paylaşılmasına karşı düşünceniz nedir?” sorusuna yazılı bir şekilde yanıt vermiştir. Katılımcıların verdiği yanıtlar arasında, çizgi romanların internet üzerinden paylaşılmasına ilişkin farklı görüşler bulunmaktadır. Bu görüşler genel olarak incelendiğinde:

- Bir grup katılımcı, çizgi romanların internet üzerinden ücretsiz paylaşımının ekonomik sebeplerle mantıklı olduğunu düşünmektedir.
- Diğer bir grup katılımcı, telif hakkı ihlallerinin yaygın olmasından endişe duyduklarını ifade etmişlerdir.
- Bazı katılımcılar ise çizgi romanların geniş kitlelere ulaşmasını sağladığı için internet üzerinden paylaşımını faydalı bulduklarını ifade etmişlerdir.
- Örneğin, bir katılımcı "Satın almadan daha ekonomik olduğunu, erişim konusunda daha geniş bir alan olduğunu düşünüyorum." şeklinde görüş belirtmiştir. Bir başka katılımcı ise "Emek hırsızlığı söz konusu olmadıkça sürece yanlış bir şey olduğunu düşünmüyorum." demiştir.

Katılımcıların 15'i sosyal medya platformları veya tanıdıkları üzerinden korsan çizgi roman paylaştığını belirtirken, 30'u böyle bir paylaşım yapmadığını ifade etmiştir. Bu durum, dijital platformlarda telif hakkı ihlallerinin söz konusu olduğunu göstermektedir.

Dijital tarama bilgisine sahip olan katılımcıların, internet üzerinden çizgi roman okuma sıklıklarının diğerlerine göre daha düşük olduğu görülmüştür. Bu, dijital tarama konusunda bilgili olan katılımcıların, telif hakkı konusunda da daha bilinçli ve duyarlı olabileceğini düşündürmektedir. Telif hakkı ihlalleri ve etik olmayan paylaşımlar hakkında daha fazla bilgi sahibi olmalarının, bu katılımcıların internet üzerinden çizgi roman okuma eğilimlerini azaltmış olduğu ifade edilebilir.

Bu bulgular, çizgi roman okuma ve paylaşım alışkanlıklarının, fanların telif haklarına ilişkin tutumlarını nasıl şekillendirdiğini anlamamıza yardımcı olmaktadır. Dijital içeriklere yönelik artan talep ve telif hakkı ihlallerinin yaygınlığı, yayıncılık stratejileri üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Bu, yayıncılar ve içerik üreticileri için stratejik kararlar alırken dikkate alınması gereken kritik bir faktördür. İnternet üzerinden erişimin kolaylığı ve maliyet etkenleri, çizgi roman tüketim modellerini değiştirmekte ve yayıncılık endüstrisinde yeni stratejilerin belirlenmesini zorunlu kılmaktadır.

3.7.4 Fan Gruplarından Elde Edilen Bulguların Genel Değerlendirilmesi

Çizgi roman hayranları üzerinden yapılan anket verileri, çizgi roman okuma ve satın alma alışkanlıkları, dijital tarama bilgisi ve telif hakkı problemlerinin fan gruplarına etkilerini kapsamlı bir şekilde ortaya koymayı amaçlamaktadır. Ancak, bu veriler sınırlı katılımcı sayısı ile toplanmıştır ve telif hakkı problemlerinin tam anlamıyla değerlendirilememesi bu çalışmanın önemli bir kısıtlamasıdır.

Veriler, çizgi roman okuyan ve kendini fan olarak tanımlayan insanların büyük çoğunluğunun gerek ekonomik gerekse rahatlık gibi çeşitli sebeplerle internet üzerinden çizgi roman okumayı tercih ettiklerini göstermektedir. Dijital platformlar, çizgi romanların daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlarken, geleneksel yayıncılık sınırlarını aşarak sektörün dijitalleşmesine katkıda bulunmaktadır. Ancak, bu dijitalleşme süreci beraberinde telif hakkı ihlalleri gibi yeni sorunları da getirmektedir.

Katılımcıların büyük çoğunluğu, dijital taramanın sağladığı kolaylık ve erişim avantajlarından yararlanmakla birlikte, dijital tarama konusunda yeterli bilgiye sahip değildir. Dijital tarama ve internet üzerinden çizgi roman okuma konularında farklı görüşler bulunmasına rağmen, genel eğilim dijital platformların yaygın kullanımı yönündedir. Bu durum, yayıncıların telif haklarını koruma stratejilerini yeniden gözden geçirmeleri gerektiğini açıkça ortaya koymaktadır. Dijital içeriklerin kolay erişilebilir olması ve maliyetlerinin düşük olması, telif haklarına yönelik ihlallerin yaygınlaşmasına neden olmaktadır.

Anket verilerinin sınırlı katılımcı sayısı ile toplanmış olması, telif hakkı problemlerinin tam anlamıyla değerlendirilmesini zorlaştırmıştır. Katılımcı sayısının sınırlı olmasının bir nedeni, telif hakkı ihlallerinin tartışılması gibi konulara insanların katılmak istememeleridir. Çünkü internetten çizgi roman okuduklarını belirtmeleri, illegal bir etkinliği kabul etmeleri anlamına gelebilir. Bu durum, katılımcıların anketlere katılma konusunda çekinceler yaşamasına neden olmuştur.

Bu bölümde, çizgi roman fanlarının internetten okuma eğilimleri ve davranışları incelenmiştir. Telif hakkı problemlerinin fanlar tarafından nasıl algılandığı ve internet üzerinden çizgi roman okuma davranışlarıyla ilişkisi konulmuştur. Anket verilerinin sınırlı katılımcı sayısı ile toplanması ve telif hakkı problemlerinin tam anlamıyla değerlendirilememesi, çalışmanın bu bölümünün sonuçlarının genel geçerliliğini kısıtlamaktadır. Ancak, bu bulgular yine de çizgi roman okuma ve paylaşım alışkanlıklarının, fanların telif haklarına ilişkin tutumlarını nasıl şekillendirdiğini anlamamıza yardımcı olmaktadır.

Dijital içeriklere yönelik artan talep ve telif hakkı ihlallerinin yaygınlığı, yayıncılık stratejileri üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Yayıncılar ve içerik üreticileri, internet üzerinden erişimin kolaylığı ve maliyet etkenleri nedeniyle telif haklarını koruma stratejilerini yeniden gözden geçirmek zorundadır. Çizgi roman tüketim modellerindeki değişimler, yayıncılık endüstrisinde yeni stratejilerin belirlenmesini zorunlu kılmaktadır.

SONUÇ

Bu tezde, çizgi romanların dijitalleşme süreci ve internet teknolojilerinin yayıncılık üzerindeki etkileri hem yayınevleri ile yapılan mülakatlar hem de hayranlarla gerçekleştirilen anketler aracılığıyla kapsamlı bir şekilde incelenmiştir. Yapılan incelemeler sonucunda dijitalleşmenin çizgi roman sektöründe hem fırsatlar hem de zorluklar sunduğu görülmüştür.

Yayınevleri ile yapılan görüşmelerde dijitalleşmenin getirdiği telif hakları sorunlarının önemli bir engel olduğu tespit edilmiştir. Pek çok yayınevi dijital platformlardaki korsan içeriklerin telif haklarını ciddi şekilde tehdit ettiğini belirtmiş, ancak ekonomik zorluklar ve artan kâğıt maliyetlerinin de büyük bir problem oluşturduğunu vurgulamıştır. Bu durum dijital yayıncılığın maliyet avantajını öne çıkarmaktadır. Yayınevleri, internetin sağladığı geniş erişim imkanlarının yanı sıra telif hakları ihlallerini önlemede daha etkin stratejiler geliştirilmesi gerektiğinin altını çizmiştir.

Mülakatlarda gözlemlenmiştir ki, yayınevi kurucularının farklı işlerde çalışıyor olması ve bu işi yalnızca sevdiği için yapması, herhangi bir gelir elde etmemesi durumu, çizgi roman yayıncılarının karşılaştığı zorlukları kanıtlamaktadır. Yapılan çalışmada gözlemlenmiştir ki, çizgi roman yayıncılığından elde edilemeyen gelir, sektördeki bu sorunların ekonomik etkilerini daha belirgin hale getirmekte ve çizgi

roman yayıncılarının karşılaştığı zorlukları gözler önüne sermektedir. Bu nedenle, çizgi roman sektöründeki ekonomik durumu ve karşılaşılan sorunları daha iyi anlamak ve yönetebilmek için dijitalleşmenin ve telif hakkı ihlallerinin etkilerini dikkate alan stratejiler geliştirilmesi büyük önem taşımaktadır.

Dijitalleşme, coğrafi sınırlamaları ortadan kaldırarak çizgi romanların küresel bir okuyucu kitlesine erişimini mümkün kılmaktadır. Bu geniş erişim, sektörde yeni okurlar kazanmayı kolaylaştırmakta ve çizgi romanların popülerliğini artırmaktadır. Ancak dijitalleşmenin getirdiği bu fırsatlar, korsan yayıncılığın yaygınlaşması ve telif hakkı ihlallerinin artması gibi zorlukları da beraberinde getirmektedir. Yayınevleri bu gelişen ve değişen düzende mali sınırlar sebebiyle de çeşitli problemler yaşamaktadır.

Anket sonuçları, çizgi roman okurlarının büyük bir çoğunluğunun dijital platformları tercih ettiğini göstermektedir. Hayran gruplarının internet üzerinden çizgi roman okuma eğiliminde olduğu, ancak aynı zamanda koleksiyon yapma isteğinde olan okurların da bulunduğu gözlemlenmiştir. Bu durum, dijital ve fiziksel çizgi romanların bir arada var olabileceğini ve farklı okuyucu segmentlerine hitap edebileceğini göstermektedir.

Yayınevleri, dijital platformların sunduğu fırsatları değerlendirmeli ve fan gruplarının ihtiyaçları doğrultusunda yeni pazarlama stratejileri oluşturmalıdır. Ayrıca çizgi romanların internet üzerinden yayılmasının hem fırsatlarını hem de zorluklarını göz önünde bulundurarak, bu yeni pazar dinamiklerine uygun çözümler geliştirmeleri önem taşımaktadır. Dijital içeriklerin daha kolay erişilebilir olması ve maliyetlerinin düşük olması nedeniyle telif haklarına yönelik ihlallerle mücadelede yeni yöntemler geliştirilmesi ve uygulanması gerekmektedir.

Bu kapsamlı değerlendirme, çizgi roman sektörünün geleceği üzerinde belirleyici olacak dijital trendler ve tüketici alışkanlıkları hakkında önemli bilgiler sunmaktadır. Yayıncılar, bu bilgileri kullanarak hem telif hakkı ihlalleriyle mücadele edebilir hem de çizgi romanların daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlayabilir. Yayınevlerinin, dijital ortamda sosyal medya ve dijital pazarlama stratejilerini etkin bir şekilde kullanarak okuyucularla iletişimi güçlendirmesi, marka bilinirliğini artırması ve sadık bir okuyucu kitlesi kazanması gerekmektedir.

KAYNAKÇA

- Alsaç, Ü. (1994). *Türkiye'de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film*. İletişim Yayıncılık.
- Arıkan, R. (2018). Anket Yöntemi Üzerinde Bir Değerlendirme. *Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*.
- Atay, E. E. (1997). Hukukta Meşruiyet Kavramı. *Gazi Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 1(2).
- Bell, C. E., & Stevens, J. R. (2011). Do Fans Own Digital Comic Books? *Piracy Culture* (s. 59-78). içinde
- Botzakis, S. (2009, Eylül). Adult Fans of Comic Books: What They Get Out of Reading. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 53(1), s. 50.
- Cantek, L. (1996). *Türkiye'de Çizgi Roman*.
- Cantek, L., & Ceran, K. (1992). Çizgi Roman. *Koloni Çizgi Roman Dergisi*.
- Cihan, N. (2014, Ağustos). EĞİTSEL ARAÇ OLARAK ÇİZGİ ROMANIN İLKÖĞRETİM 8. SINIF TÜRKÇE DERS KONULARINA UYARLANMASI. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 3(3).
- Dauber, J. (2021). *American Comics: A History*.
- Einwächter, S., Ossa, V., Sina, V., & Stollfuß, S. (2020, Kasım). On the intersection of fan studies and comics studies: Contextualization and introduction. *Participations Journal of Audience & Reception Studies*, 17(2).
- Erdoğan, İ. (2004, Kasım). Popüler Kültürün Ne Olduğu Üzerine. *Bilim ve Aklın Aydınlığında Eğitim Dergisi*(57), 2,.
- Faruque, S. N. (2023). The Unique Power of Comics: A Comprehensive Exploration of the Visual-Verbal Medium and Its Impact on Storytelling, Communication, and Culture. *Aligarh Muslim University Research Article*, 2. Hindistan.
- Fuchs, C., & Seignani, S. (2013). What is Digital Labour? What is Digital Work? What's their Difference? And why do these Questions Matter for Understanding Social Media? *Creative Commons License Triple C*.
- Gündüz, U. (2004). Yüksek Lisans Tezi. *Bir Popüler Kültür Ürünü Olarak Çizgi Romanın Kültürel, Toplumsal ve Siyasal İşlevleri*, 3. İstanbul.
- Jacobs, D. (2007). More Than Words: Comics as a Means of Teaching Multiple Literacies. *The English Journal*, 96(3), 19-25.
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge, s. 23.
- Jost, J. (1994). A quarter century of system justification theory: Questions, answers, criticisms, and societal applications. *British Journal of Social Psychology*.
- Kelly, M. (2009). The Golden Age of Comic Books: Representations of American Culture from the Great Depression to the Cold War. *MARIA DITTMAN LIBRARY RESEARCH COMPETITION: STUDENT AWARD WINNERS*(6,7).
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*.
- McCloud, S. (2018). *Çizgi Romanı Anlamak*.
- McLuhan, M. (1967). *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*. Ginko Press Inc.
- Missiou, M., & Tapsis, N. (2023). Creating, Publishing, And Reading in Digital: The Case of Comics.
- Murray, P. R. (2013, Ekim 22). Behind the Panel: Examining Invisible Labour in the Comics Publishing Industry. *Springer Science+Business Media*.
- Rhoades, S. (2008). *A Complete History Of American Comic Books*. New York: Peter Lang.

Yücel, Y. M. (1999). ÇAĞDAŞ SANATA KATKISI VE GELİŞİMİ İLE ÇİZGİ ROMAN. *Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi*, 14-26.

Yıldız, K., & Akçay, H. (2018, Haziran 04). MUHAFAZAKÂR İŞ AHLAKI ANLAYIŞI ÇERÇEVESİNDE REKABET KAVRAMININ DERİNLEMESİNE MÜLAKAT TEKNİĞİYLE KURUMSAL VE BİREYSEL DÜZLEMDE İNCELENMESİ. *Uluslararası Yönetim İktisat ve İşletme Dergisi*, 14(4).

Türkiye'nin ilk Yerli Webtoon Platformu Lokma Yayında (2022, 6 Ekim). Paradergi. Geliş tarihi 1 Nisan 2024, gönderen <https://www.paradergi.com.tr/girisimcilik/2022/10/06/turkiyenin-ilk-yerli-webtoon-platformu-lokma-yayinda>

Serim, M (2017, Temmuz 31). Türkçe Çizgi Romanlar İçin Dijital Okuma Platformu: Okubi. Geliş tarihi 1 Nisan 2024, gönderen <https://bigumigu.com/haber/turkce-cizgi-romanlar-icin-dijital-okuma-platformu-okubi/>

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu. (1951). Maddeler 1 ve 1/A. Erişim tarihi: [erişim tarihinizi buraya yazın], Erişim adresi: <https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuat?MevzuatNo=5846&MevzuatTur=1&MevzuatTertip=3>
Purposive sampling. (2024). Retrieved from <https://research-methodology.net/sampling-in-primary-data-collection/purposive-sampling/>